

CONSOLES

CET ÉTÉ FAITES COMME SWITCH: MANGEZ DES PURES NOUILLES ON THE ROCKS.

DRAGON BALL Z

SUR SATURN ET PLAYSTATION: ENFIN DES JEUX A LA HAUTEUR DU DA!

JAPON

36 PAGES DE NOUVEAUTES EXPLOSIVES!

- FIGHTING VIPERS (SAT)
- LE NOUVEAU TOH SHIN DEN (PS)
- FATAL FURY 3 (SAT)
- GHOST IN THE SHELL (PS)...

GRATOS!
2 CARDASS COLLECTORS DBZ

L'ETE SERA SPORT!



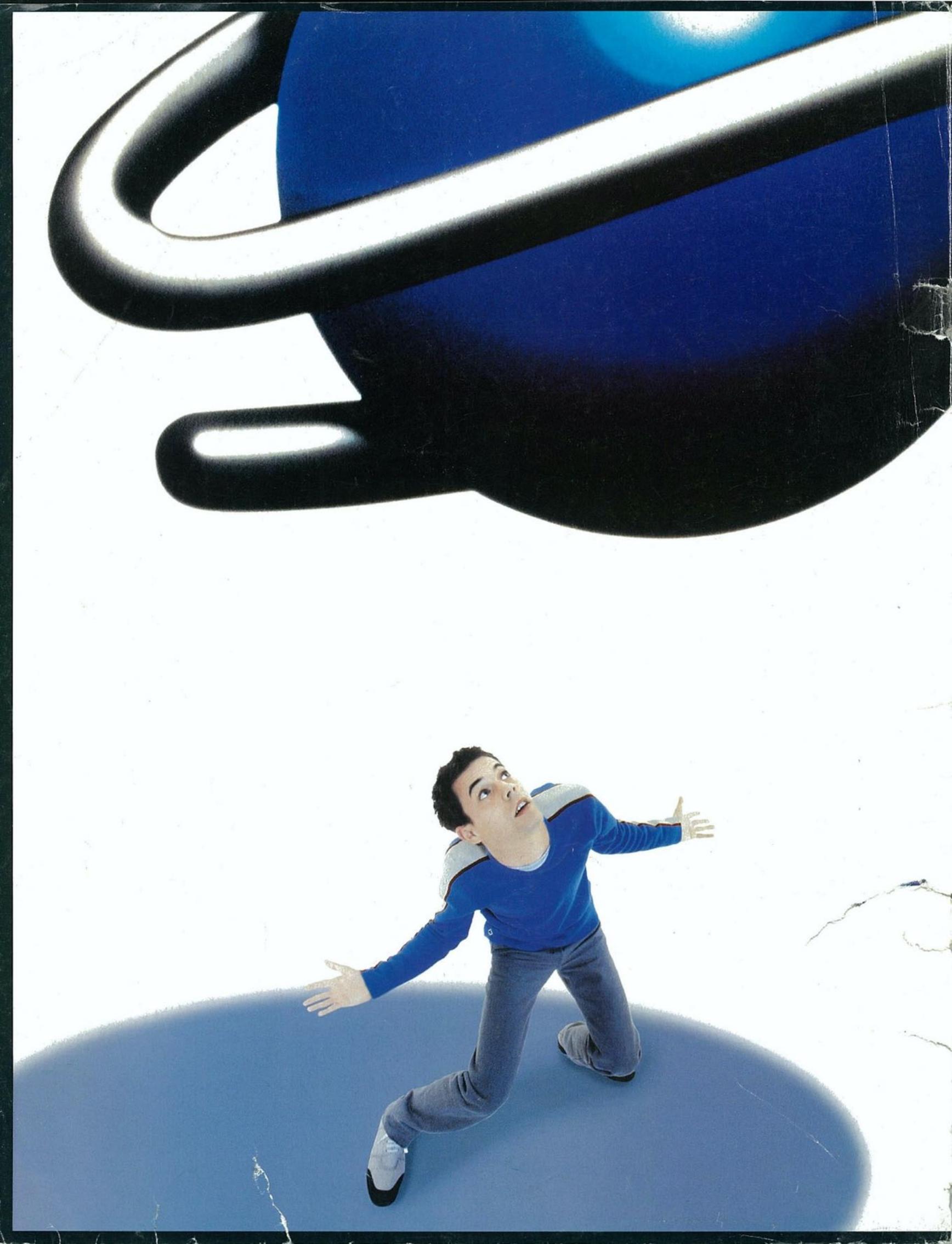
OLYMPIC GAMES, SAMPRAS, EXTREME TENNIS, TRACK & FIELD, OLYMPIC SOCCER...



Interroge ton marchand de journaux si les Cardass sont manquantes

NOMAD LA ROLLS DES PORTABLES

T 6745 - 56 - 32,00 F



Seule Saturn
a autant
d'influence
SUR VOUS.

Surtout à ce Prix :

1490 F*

Console Saturn + 1 manette + mémoire de sauvegarde intégrée.

* Prix TTC généralement constaté.



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 ?

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 RÉEL.



Couverture Consoles +:
© Akira Toriyama/
Bird Studio/Shueisha, Fuji TV,
Toei Animation

2 MÉGA CONCOURS

avec plus d'une centaine de lots à gagner!

- AVEC ACCLAIM gagne 50 jeux Bust a Move 2 (Playstation) en répondant au questionnaire en page 133.
- AVEC le concours DBZ d'AMICROPUCE gagne un chèque de 3 000 francs en bons d'achat, des séries de cassettes vidéo, des BD, des Art Books, des figurines DBZ... Tout ça en page 63!

Ce numéro sous blister comporte 2 Carddass
© Bird Studio/Shueisha/Toei Animation.
Carddass-Bandai 1996, collées sur la couverture.

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

A-TRAIN GLOBAL EVOLUTION (Playstation)	146
BUST A MOVE 2 (Playstation)	132
CAPTAIN TSUBASA (Playstation)	156
CHEESY (Playstation)	150
DARK HALF (Super Famicom)	137
DRAGON BALL Z DENTSETSU (Saturn/Playstation)	104
FEDA REMAKE (Saturn)	154
FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP (Playstation)	124
GALAXIAN 3 (Playstation)	147
IMPACT RACING (Playstation)	148
IRON STORM (Saturn)	140
NHL POWERPLAY (Playstation/Saturn)	152
OLYMPIC GAMES (Playstation)	118
OLYMPIC SOCCER (Playstation)	116
POWER PIGGS (Super Nintendo)	121
RUDRA'S TREASURE (Super Famicom)	144
RESIDENT EVIL (Playstation)	110
SAMPRAS EXTREME TENNIS (Playstation)	130
SHINING WISDOM (Saturn)	122
SLAM'N JAM 96 (Saturn/Playstation)	138
SUPER BOMBERMAN 4 (Super Famicom)	109
SWORD AND SORCERY (Saturn)	142
THREE DIRTY DWARVES (Saturn)	114
TOHSHINDEN 2 (Playstation)	141
TRACK AND FIELD (Playstation)	134
TREASURE HUNTER G (Super Famicom)	128

NOUS REMERCIONS POUR LEUR AIMABLE COLLABORATION

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

TROMBINOSCOPE

6

La série fleuve des "XXL-Files" touche à sa fin. Vous allez enfin savoir ce qui se cache derrière la bactérie mystérieuse qui a terrassé l'ignoble Panda. C'est tout simplement divin.

LE JAPON EN DIRECT

8

Kagotani San excelle dans l'art des previews et vous le fait savoir avec un compte rendu exhaustif du Tokyo Toy Show, des nouvelles du nouveau Toh Shin Den, de Fatal Fury 3 enfin sur console, etc.



Fatal Fury 3 sur Saturn, c'est la garantie d'un super-jeu de baston sur 32 bits. Pas de 3D, "juste" une jouabilité fantastique, c'est ça le savoir-faire SNK!

NIOUZES

52

Un tour d'horizon complet des infos qui font bouger notre petit monde, avec un clin d'œil en forme de coup de cœur à la Mega-drive portable de Sega: la Nomad.

PREVIEWS

60

Tunnel B1 (Playstation), Nights (Saturn), Pocahontas et Pinocchio (Megadrive)... Les previews se placent ce mois-ci sous le signe de la diversité. La rentrée sera multi-plates-formes.

WORK IN PROGRESS

74

Entre Heart of Darkness et La Cité des enfants perdus, Elvira et Spy vous dévoilent les coulisses de deux jeux qui marqueront la fin de l'année sur Saturn et Playstation.

PSSS... C'EST LES TIPS!

84

Switch se défonce (au propre comme au figuré) pour vous offrir ce qui se fait de plus nouveau, de plus pratique et de plus inédit sur vos bécanes favorites. En guise de dessert, vous trouverez le début de la soluce de Fade to Black sur Playstation. Extatique!

ANIMÉ+

96

Entre un mini-dossier sur les Fulios (allez donc voir ce que c'est), une chronique de "Salamander" et une revue de détail de l'excellent "Version", Pandi-Panda fond sous le soleil d'été... Il serait temps d'hiberner!

TESTS

104

Que de nouveautés pour un été riche en sorties officielles et en import! Au hasard de la pioche, vous trouverez le nouveau Dragon Ball Z (Saturn et Playstation), le démoniaque Resident Evil (Playstation), et même Power Pigs (SNIN). La fêête!...

On l'attendait avec une grande impatience... le nouveau Dragon Ball Z est enfin là! Amis Saturniens et Playstationophiles, à vos manettes.



SPEEDY GONZATEST

158

Les cadavres de Corona s'empilent dans le trou de la bêête! Même la tête embrumée par des fiestas, elle ne perd pas le nord et teste les jeux dont nous n'avons pas la place de parler ailleurs.

ARCADE

160

Notre docteur ès arcades, Marcouille la Fripouille, vous fait un topo complet de Road Rage.

ZE KILLER

162

Ze ouvre ses pages à la bataille qui oppose le pèpère Mario, le speedé Sonic et le renard Bandicoot. La lutte va être sévère...

VENUS D'AILLEURS

164

Entre un petit lexique "pour ne pas mourir idiot" et un compte rendu des meilleurs jeux du moment, Manu vous propose la tant attendue interview du créateur de "Dragon Net".

COURRIER

166

Ahhh... Bomboy, mon amour! Que dire si ce n'est que ta barbichette fait frémir nos pulsions les plus secrètes, et que ton corps de svelte apollon, même s'il est petit, illumine nos sombres nuits d'été.

PETITES ANNONCES

172

Message personnel: O. recherche D. désespérément. Rendez-vous à 12 h 30 dans l'ascenceur d'Emap Alpha. Vous n'en saurez malheureusement pas plus en page 172.

SERVICES+

174

6 pages de publi-rédactionnel auxquelles vous n'aurez de cesse de vous référer. Mangana vous ouvre la porte des bons plans...



Cette année, l'événement de l'été ne sera pas les Jeux olympiques, mais la sortie de la Nintendo 64! Depuis le temps qu'on l'attend, on finissait par ne plus vraiment y croire. Mais que les nintendomaniaques ne crient pas encore victoire. Si la bête sera disponible au Japon, il ne sera pas

facile de se la procurer en France, car Nintendo est fermement décidé à empêcher par tous les moyens l'import de sa 64 bits. Pour ce qui concerne la sortie française, il n'est pas encore certain qu'elle ait lieu avant la fin de l'année... tout est possible! De toute manière, la lutte sera rude, car avec la baisse des prix de la Playstation et de la Saturn, les 32 bits devraient faire un malheur, d'autant plus que leurs ludothèques vont s'étoffer de quelques hits supplémentaires dans les mois qui viennent. Entre Mario 64, Nights et Crash Bandicoot, le choix ne sera pas facile! A ce propos, je vous donne rendez-vous le mois prochain pour un hors série de Consoles+ consacré à ces trois consoles. Vous y découvrirez tous les hits de la fin de l'année, les previews japonaises les plus chaudes, des tonnes de tips et bien d'autres surprises. En attendant, vous devriez trouver votre bonheur dans ce numéro bourré de nouveautés japonaises que nous devons à Kagotani San, qui se surpasse en ce moment. Si on le laissait faire, il ne nous resterait plus assez de place pour les tests et les autres rubriques de Consoles+... on se calme!

Toute la rédaction vous souhaite de bonnes vacances avec beaucoup de jeux et un peu de soleil quand même. A plus.

Alain Huyghues-Lacour

EDITO

SUPER GENIAL! ESPACE 3 ET CONSOLES+ VOUS OFFRENT UN BON SOLEIL DE 40 FRANCS.

Ce bon de réduction est valable aussi bien dans tous les magasins Espace 3, que pour la vente par correspondance jusqu'au 31 août 1996.

NE COUREZ PAS CHEZ ESPACE 3 AVEC 10 BONS SOLEIL, nous n'en prendrons qu'un pour un achat de plus de 349 francs. Aussi retrouvez tout notre choix en page 72-73!

A cia! et rendez-vous à la rentrée dans Consoles+ pour encore plus de News et de méga prix!

* OFFRE NON CUMULABLE VALABLE JUSQU'AU 31/08/96

BON SOLEIL 40 F

Espace 3 games/Consoles+ 40 F* de réduction pour tout achat supérieur à 349 francs.

trombino



THE XXL

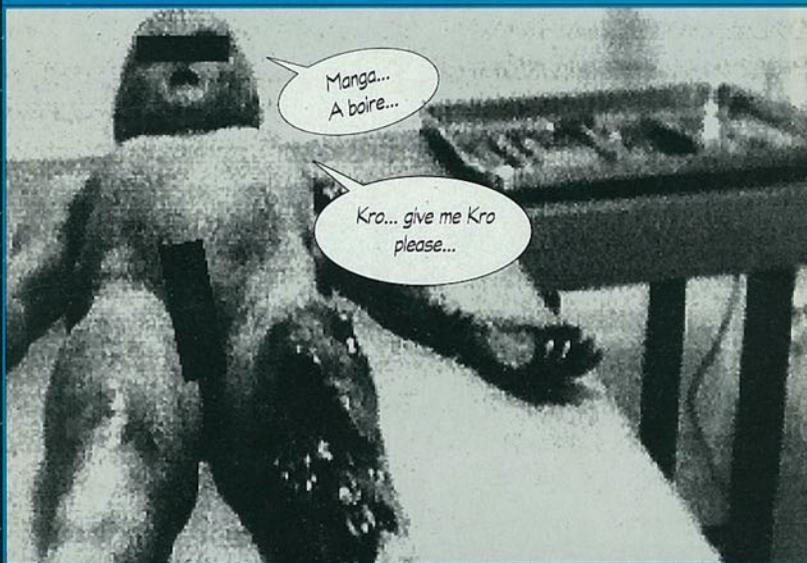
La vérité

ÉPISODE 3: DU KILLER JUICE®

Dans ce dernier épisode de la saison, les frères Mulder sont plus que jamais sur les traces de la bactérie extraterrestre. Quel est le produit à l'origine de la contamination? Le Panda va-t-il revenir parmi nous ou restera-t-il cloué à jamais au plus profond de son lit d'hôpital? Les réponses à toutes ces questions sont ici et nulle part ailleurs...

1

Hôpital Sainte-Anne, pavillon des phénomènes parapasnormaux. Chambre 214. 8 h 44, heure locale. Le Panda, après un long coma de plusieurs semaines, un bras recousu et une jambe gauche en mauvais état, recommence à donner quelques signes de vie: ses poils de la barbichette frétilent à nouveau et sa truffe se réchauffe. Mais les médecins restent sceptiques, et ne se prononcent toujours pas. Normal.



2

La première personne que le Panda voit à son réveil est la Joconde. Il y a quelques semaines de cela, les sœurs Scully lui en ont fait parvenir une copie afin de hâter sa guérison. Les hallucinations, d'allure spongiforme, ne tardent pas à envahir l'esprit du Panda encore sous le choc et visiblement troublé... Il se croit allongé dans l'herbe...



3

Bonjour Panda,
comment vas-tu?

Hein? Qu'est-ce
que c'est?

C'est toi, Gia?

Fais-moi un sourire,
mon amour...



4

Au même instant, au siège du FBI à Los Boulogniès. Les frères Mulder sont toujours dans le laboratoire d'analyse en compagnie d'éminents spécialistes.

Alors professeur?
Quelles sont vos conclusions?
Que dit l'ordinateur?

Comme c'est curieux!
Il y a comme un liquide qui
s'écoule de la face arrière...
C'est rouge et gluant!

Un instant, il me
semble que le Super Calculateur
ait quelques problèmes de synthèse...
C'est étrange, c'est la première
fois que ça arrive!



FILES

est tailleur



Mais que se passe-t-il? Mon ordinateur commence lui aussi à manifester des signes de fatigue!

5

Là! Encore cette matière rougeâtre. C'est complètement dingue!

Professeur, croyez-vous qu'il soit possible que le produit extraterrestre ait pu contaminer le réseau informatique?

C'est fort possible! Je me souviens d'un virus nommé Marchandiose Glandos Retardatus qui avait bousillé tout le système. Alors un virus extraterrestre, vous pensez bien!

Pendant ce temps, à l'hôpital Sainte-Anne, le Panda est toujours en discussion avec la Joconde...



6

Alors comme ça, vous habitez toujours chez vos parents? Si vous voulez, je connais une adresse dans le sud de la France...

Assez! Tu commences à me courir sur le haricot avec tes propositions malhonnêtes!

Beuuuh... et si on se faisait un restau? Une Pizza Hut? Une lecture de manga au clair de lune? T'as pas une Kro?

A Los Boulogniès, dans les laboratoires, c'est toujours l'incompréhension et la consternation...



7

Regardez professeur, la couleur du produit est identique à celle observée dans le microscope à balayage manuel.

Schluuuuurp! Et son goût est le même, je suis formel.

Impensable! La bactérie est donc passée dans les réseaux!

Alors que tout le monde s'interroge sur l'origine du mal, l'Homme aux pétards prend la parole, la tête basse, apparemment peu fier de lui...

8



Hein?!? Tu veux dire que ce produit n'est en fait que du Killer Juice©? Mais alors...

Heu... Je tenais à m'excuser... Vous l'aurez certainement remarqué, mais j'ai renversé quelques cendres et un peu de Killer Juice© hier soir sur vos ordinateurs...

Ben quoi, j'ai pas fait exprès. Ça vous pose un problème?

Je refuse de croire que tout cela soit dû uniquement au Killer Juice©. Certes le Panda en a bu plus qu'il n'en fallait, certes l'Homme aux pétards n'est pas très adroit de ces mains, mais je continue de penser que nous ne sommes pas seuls et qu'ils sont parmi nous... maintenant, quelque part au-dessus de nos têtes.

C'est beau ce que tu viens de dire. Tu peux répéter, j'ai pas tout noté.

Je refuse de croire que tout cela... Nous ne sommes pas seuls...

C'est beau l'intelligence. Faudrait que je m'y mette un jour.

9

Ainsi s'achève le dernier épisode des "XXL Files". Vous l'aurez certainement compris, le Killer Juice© était à l'origine du mal du Panda ainsi que du dérèglement des ordinateurs du FBI. Maintenant, retenez bien la morale de ces étranges événements: il ne faut jamais abuser des bonnes choses... Sauf peut-être du Killer Juice©.

TOKYO TOY SHOW '96

La Grande Messe
du Jeu

SNK

Pas vraiment de jeu révolutionnaire sur le stand SNK. On pouvait tout de même noter une démonstration en vidéo du fameux et énigmatique Samurai Spirits RPG. Cette fois, c'est sûr, le jeu débarquera sur votre Neo Geo CD dès le 28 juillet... en version japonaise bien sûr! Sur l'espace réservé à la Saturn, on pouvait



jouer à une version bêta de World Heroes Perfect, qui s'annonce aussi géniale que la version arcade. Du côté de la Playstation, King of Fighters'95, après ses multiples retards, était montré dans une version finalisée. Pas de miracle, car si le jeu est fidèle à 90%, les faiblesses de la mémoire vidéo et de la cartouche vont causer la disparition de certaines possibilités de jeu (Combo...). Dommage, surtout quand on voit le fabuleux travail réalisé par SNK. A noter que ce problème risque de se reproduire avec Samurai Spirits 3.

SNK avait orné son stand avec de grandes affiches de King of Fighters'96! Le jeu en est encore au début de son développement, mais personne ne se risque encore à dire qu'il est déjà promis à un bel avenir. Au programme, de nouveaux personnages et des anciens de retour! Il faudra attendre que le jeu soit plus avancé pour en savoir davantage.

Chaque année, le grand salon du jouet, le Tokyo Toy Show, a lieu dans la grande banlieue de Tokyo, au centre d'exposition de Makuhari Messe. Et cette fois encore, Sony et Nintendo se fait remarquer par leur absence. Si les nouveautés étaient rares pour cette édition 96, la vérité était ailleurs, dans les coulisses du salon plus exactement, dans lesquelles votre serviteur s'est infiltré pour vous délivrer les dernières news et rumeurs du monde merveilleux des jeux vidéo.

Kagotani San

SEGA

Faute d'adversaires importants, Sega était la seule véritable attraction de cette édition 96 du Toy Show, et proposait des nouveautés et des jeux déjà bien connus. Hormis les jeux en phase de développement recensés sur le stand, nous avons choisi de vous présenter plus en détail, dans les previews des pages suivantes, la plupart des nouveautés Sega. Vous découvrirez ainsi Fighting Vipers (Saturn), le sublime Virtua Cop 2 (Saturn) et le magnifique Nights (Saturn).





• **SAKURA (SATURN, OCTOBRE)**
C'est LE projet RPG de Sega cette année, mélange de Tactics Ogre et de Front Mission. Le jeu a été entièrement réalisé sous Silicon Graphics avant que les divers éléments soient convertis en sprites (procédé utilisé pour Donkey Kong Country).

La phase RPG vous propose de faire votre choix dans les dialogues.



La phase de combat rappelle énormément Front Mission ou Tactics Ogre.



• **VIRTUA FIGHTER KIDS (SATURN, 26 JUILLET)**
Le jeu est presque terminé et la conversion est une vraie réussite, même si les fans de Virtua Fighter au Japon n'ont pas vraiment été emballés par ce titre.

Virtua Fighter Kids est un jeu sponsorisé par une marque de thé célèbre au Japon



Malgré l'aspect des personnages traités en Super Deformed, c'est un vrai Virtua Fighter, avec tous ses coups.



• **REAGLORD SAGA 2 (SATURN, N.C.)**
Le tout premier RPG/simulation sorti sur Saturn à ses débuts fait son grand retour. Il a bénéficié au passage de refontes importantes pour ses graphismes et sa 3D! C'est l'une des surprises de Sega pour ce Toy Show.

Des graphismes beaucoup plus fins que ceux du premier épisode.



Le système est identique à celui de son prédécesseur, mais on s'attend à des innovations.



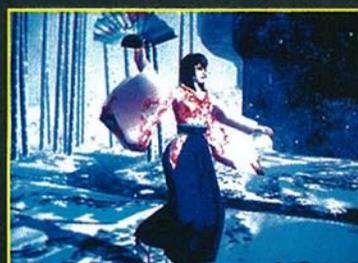
Hakaider, le héros de Sega, chargé de mettre les Power Rangers à la poubelle.

• **HAKAIDER LAST JUGEMENT (SATURN, NC)**
Derrière une série à la Power Rangers financée par Sega, se cache un nouveau titre utilisant le Virtua Gun. Le jeu est bien plus bourrin que Virtua Cop, avec des hordes d'ennemis à abattre. On peut aussi détruire nombres d'éléments des décors. Une douzaine de niveaux, avec la possibilité de choisir entre plusieurs actions lors de la partie RPG entre deux niveaux. Le jeu vous proposera ainsi plusieurs fins, et mélangera 2D et 3D.



Pas de question à se poser! Dégomez les robots et sauvez la Terre!

• **VIRTUA FIGHTER 3 (ARCADE, N.C.)**
On connaît enfin le tout dernier personnage de VF 3! Il s'agit d'un sumotori. Son nom provisoire est Takawashi. Il porte la marque de l'aigle sur sa tunique et il est très... imposant! Yu Suzuki a précisé qu'il restait à définir l'épaisseur de la graisse de ce personnage pour étudier l'impact optimal des coups sur son corps! En effet, sa vitesse d'action lente sera contre-balançée par une vulnérabilité moindre aux coups adverses. Enfin, VF 3 laissera davantage place à la stratégie, avec l'introduction de parties sensibles sur le corps des personnages (comme dans la réalité!). De plus, un personnage proche du K.O. ne pourra pas réaliser ses attaques comme s'il était en pleine forme! Enfin, le jeu est d'ores et déjà prévu sur Saturn.



• **SATURN NET**
Le système Internet destiné à la Saturn sera commercialisé le 24 juillet prochain au Japon avec un modem, un lecteur disquette et un clavier. Il permettra également de jouer avec n'importe qui au Japon, sur des jeux comme Sega Rally, Daytona USA Remix ou encore Virtua Fighter Remix grâce à la coopération de la société X-Band.



NAMCO

La grande attraction du stand Namco n'était autre que... Tekken2! Eh oui, leurs équipes doivent être un peu fatiguées par les efforts titanesques déployés pour le développement du jeu sur Playstation! Du coup, à part un troisième volet du Namco Classic Museum, rien de nouveau...



Incredible Toons (Playstation, Saturn) était présenté par Capcom. Amusant, il fait cependant regretter que Capcom ne sorte pas Ghost'n Gobelins sur 32 bits!



SF Zero 2 sur Playstation.

TAKARA

La société arborait les couleurs de son titre phare: Toh Shin Den. Pas moins de trois versions du jeu étaient présentées. Tout d'abord Nitoh Shin Den sur Playstation (voir la preview de ce jeu en p. 28), puis Toh Shin Den 2 Plus sur Playstation, lequel offre des options supplémentaires comme le bouton de garde, mais aussi un prix canon (moins de 140 francs; sortie fin juillet). Enfin, Toh Shin Den URA, la troisième mouture, n'est autre qu'un tout nouveau volet de Toh Shin Den, avec des niveaux et des personnages inédits! Un jeu prévu sur Saturn pour la fin de l'année au Japon.

Parallèlement, Takara et Virtuality présentaient ensemble leur fameux modèle de casque HMD (Head Mounted Display). L'objet est décevant, car il ne comporte aucune application de réalité virtuelle: il ne s'agit que d'un énième modèle d'écran incorporé à un casque. Une télévision plaquée contre votre visage, ça vous dit?



Toh Shin Den URA devrait sortir sur Saturn à la fin de l'année.

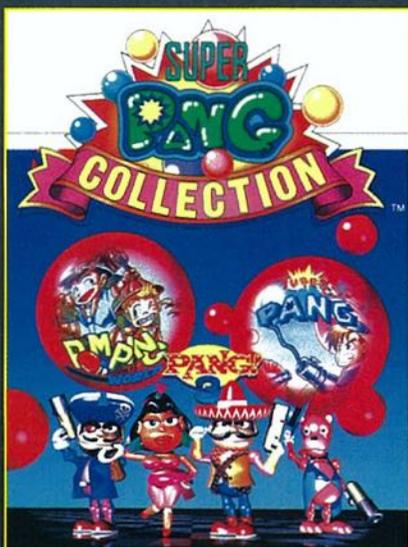
CAPCOM

Un seul gros titre était présenté sur le stand: Street Fighter Zero 2! Les trois versions (Super Famicom, Saturn, Playstation) sont très bonnes, et on peut déjà prévoir une déferlante SF importante chez nous dès cette année! La version Super Famicom m'a semblé le plus géniale. Et, même s'il s'agit d'un Street Fighter de plus, mais on peut saluer Capcom, qui continue de sortir de grosses licences sur sa 16 bits!

Capcom annonçait également la sortie de Super Pang Collection (Playstation, Saturn). Il s'agit, ni plus ni moins, d'une compilation de ses hits passés.



SF Zero 2 sur Saturn.



AM2-SEGA/SATURN



novembre
au
Japon

Vous pensiez être enfin tranquille? Votre Virtua Gun n'a même pas le temps de refroidir que les problèmes recommencent! Les flics les plus redoutables de Virtua City reprennent du service, dans ce second volet qui arrive à son tour sur la 32 bits de Sega. La recette du succès est désormais connue, et le jeu offre donc trois niveaux et des animations 3D d'un réalisme fou. A chaque niveau correspond un degré de difficulté. Tout seul ou à deux, vous allez devoir nettoyer la ville de la racaille à l'aide de votre gun. A noter que le jeu gère bien sûr la présence de deux Virtua Gun. Au chapitre des innovations, la poursuite en voiture et le passage du train confèrent un beau dynamisme au jeu. On retrouve à peu de chose près les mêmes options que dans le premier volet sorti sur Saturn l'année dernière. Une place plus importante devrait être offerte au personnage féminin du jeu. De plus, le fameux OS2, qui avait rendu possible le

VIRTUA COP 2

miracle VF 2 sur Saturn, a été amélioré pour

l'occasion. La qualité de la conversion s'en ressent: les graphismes et l'animation ont fait un saut qualitatif impressionnant. On peut là encore saluer le travail de l'AM2, qui s'efforce sans cesse de tirer le meilleur parti des capacités de la machine. Le jeu devrait débarquer sur votre Saturn dès le mois de novembre, pour une sortie mondiale simultanée. Et le troisième volet pourrait bien pointer le bout de son nez en septembre, lors du Jamma Show 96, l'autre grande messe de l'arcade avec l'AOU!

Le curseur entoure les ennemis les plus dangereux. C'est sur eux qu'il faut tirer en premier.



La course en voiture est très mouvementée. C'est une des nouveautés de Virtua Cop 2.

L'OS 2 a été perfectionné et les graphismes sont encore plus beaux que dans la précédente version.



FREE PLAY PRESS START



Ne tirez pas sur les innocents, c'est vous qui perdrez de la vie!



FREE PLAY



FREE PLAY PRESS START

Les ennemis peuvent surgir de tous les côtés. Le mode 2 joueurs est plus facile.

The Ghost in the Shell

L'animé qui créa l'événement de l'année 1996 va faire une entrée fracassante dans le monde du jeu vidéo! En effet, Sony s'est associé avec Shiro Masamune, le créateur de "The Ghost in the Shell", ainsi qu'avec Kodansha, le studio d'animation responsable du film sorti cette année dans les salles japonaises!



Illustrations : © SCE, Kodansha Shiro Masamune.



En retard sur la Saturn au niveau de l'animation, Sony remet les pendules à l'heure, et de quelle manière! Le mois dernier, je vous avais montré la toute première licence d'animé décrochée par Sony. Cette fois, ils ont mis le paquet avec un poids lourd de l'animation japonaise: "The Ghost in the Shell". Nous vous avons présenté ce film dans Consoles+ n° 51. Le voici de retour dans le monde des jeux vidéo! Si vous avez lu attentivement l'article que nous lui avons consacré, le scénario ne doit plus être un secret pour vous. Le jeu reprend l'univers de "The Ghost in the Shell".

En 2029, Internet n'existe plus: les gens ont trouvé qu'il était plus simple de se connecter soi-même aux ordinateurs. Dans ce monde cybertech où les cyborgs abondent, une mystérieuse entité met la ville en péril en s'introduisant dans le gigantesque réseau informatique. Il semble même que le gouvernement y soit impliqué. Vous incarnez une jeune policière, Motoko Kusanagi, commandant la 9^e section chargée de traquer l'entité. Heureusement, vous n'êtes pas totalement démunie, car votre escouade dispose d'un petit robot aux allures de tank. Mais votre temps est compté.

Grandiose

The Ghost in the Shell version Playstation se présente comme un jeu 3D mélangeant l'aventure et le shoot. Cette version a été développée par

l'équipe responsable de la série des Jumping Flash. Ce détail est important, car l'expérience acquise a été extrêmement précieuse dans le cas de The Ghost in the Shell. On retrouve ainsi une 3D impeccable et très bien réalisée, avec moult détails. De plus, votre robot peut effectuer des sauts grâce à ses jump-jets. Dans une ville entièrement en 3D, vous devrez le plus souvent détruire un objectif tiré du film. La gestion de l'espace 3D n'est pas aussi libre que dans un Jumping Flash, car on ne se trouve pas dans le même monde! Cependant, conformément à l'animé, vous pourrez grimper le long des mur des bâtiments en vous aidant de grappins! La vitesse de votre char est cruciale, et de ce côté-là, la Playstation assure! L'action ne s'arrête jamais, et vous devrez le plus souvent effectuer des virages très serrés! Parfois, vous devrez ruser pour déloger des ennemis très bien planqués. Tous les mouvements des divers éléments du jeu ont été calqués sur le film.

Côté ambiance, Ghost proposera des animations cinématiques d'une qualité jamais atteinte grâce au travail de Kodansha, mais grâce aussi à une nouvelle méthode de compression des images! Ces animations ponctueront régulièrement les moments forts! Pour ce qui est du son, Sony et Kodansha ont mis leurs moyens en commun pour donner à Ghost in the Shell une dimension... grandiose!



SCE-KODANSHA/PLAYSTATION



fin 96 au Japon

UN ANIMÉ HOLLYWOODIEN!

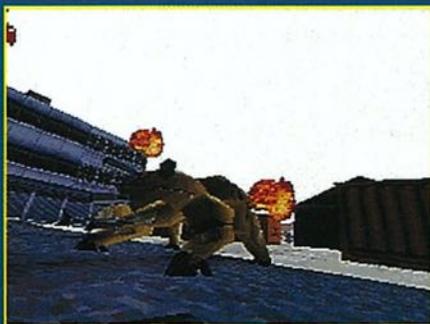
Je vous rappelle que *The Ghost in the Shell* est, outre un manga, un film sorti dans les salles japonaises en novembre dernier. Plus de 600 millions de yen (plus de 30 millions de francs) et une trentaine de personnes pour un produit culte

diffusé dans près de 35 salles. Le making-of ainsi qu'une version courte du film sont déjà sortis. On attend la version intégrale le 28 juillet. Enfin, une version anglaise devrait voir le jour dès la rentrée, et une sortie en salle serait même à l'étude!

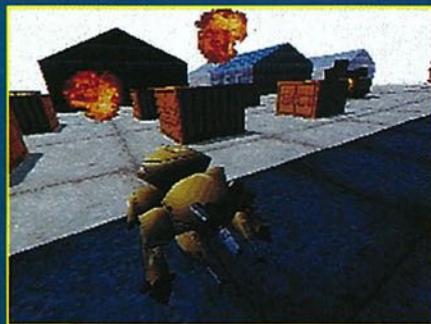
LE JAPON EN DIRECT



L'équipe de *Jumping Flash* s'est chargée de développer *Ghost* sur PlayStation.



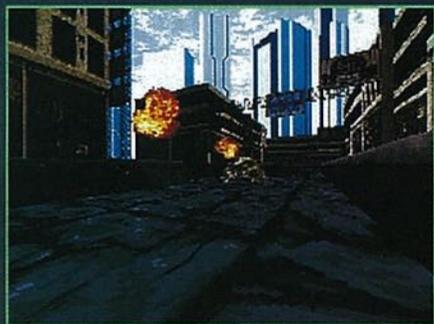
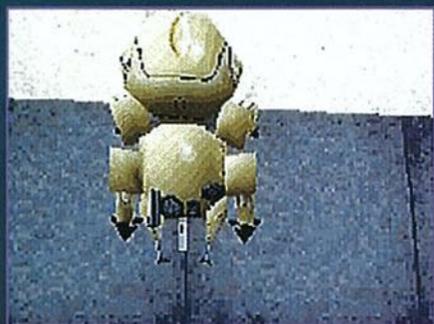
Vous pourrez effectuer des sauts ainsi que grimper aux murs avec vos grappins.



Lancez vos grenades, et achevez vos ennemis au canon!



Un exemple de mouvement de caméra.



Admirez le niveau de détail des décors! *Ghost* promet décidément beaucoup!



Le jeu devrait être disponible dès cette année au Japon.

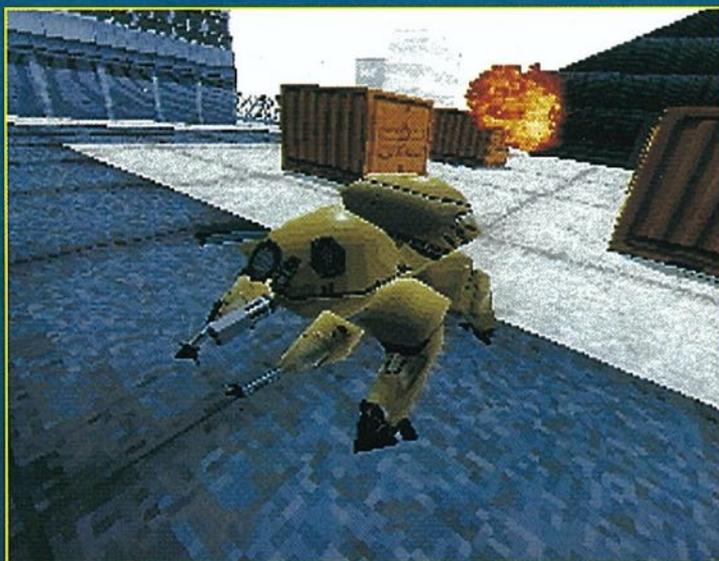
SHIRO MASAMUNE

Après des études à l'université d'art d'Osaka, ce jeune dessinateur et designer (né en 1961) trouve dans le manga le moyen d'exprimer ses visions futuristes. Il commence par deux mangas, "Atlas" et "Black Magic", dans lesquels il introduira les premiers éléments de son monde cyber-tech. En 1985, c'est le grand saut avec la publication du premier volume d'"Appleseed". Dès lors, le style Masamune se nourrit d'un design high-tech très poussé, d'un monde violent et réaliste et de dialogues durs. Sa création ira en s'accroissant

avec un public de fans grandissant. Suivront des titres comme "Dominion", "Orion", "Intron Depot"... De 1989 à 1990, "The Ghost in the Shell" paraît dans la revue "Young Magazine". Son dernier manga publié est le second volet de "Manmachine Interface". Masamune collabora aussi à "Patlabor" (les films), puis à l'adaptation de "Ghost in the Shell" en novembre dernier. Son travail sur le jeu a consisté à superviser la fidélité du monde recréé sur Playstation avec celui du film, puis de dessiner des designs originaux.



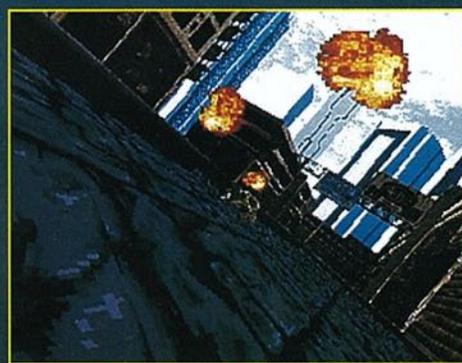
Voici votre tank! C'est aussi votre seul moyen de combat!



Le combat sur le port est redoutable. Inspectez derrière chaque container.



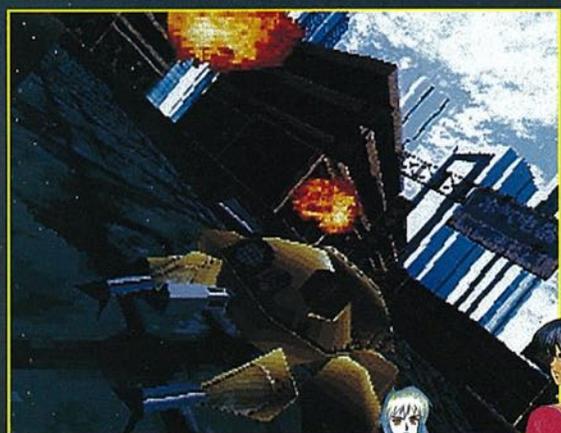
La Playstation permet des angles de vue très variés.



La vue plein écran! On se croirait presque dans Ridge Racer, non?



L'ennemi vous bombarde! Votre vitesse est votre meilleure alliée dans ce cas.



Les décors ont bénéficié d'un soin très poussé.



La vue arrière permet de suivre l'action comme dans un Cyber Sled.



Présenté pour la première fois à l'occasion du dernier AOU'96, Decathlete arrive sur Saturn. Développée sur la carte ST-V, la conversion n'aura demandé qu'un peu plus de cinq mois de travail aux développeurs. Ce qui tombe plutôt bien, car les Jeux olympiques d'Atlanta se rapprochent.

Comme le titre l'indique, Sega nous propose de participer au décathlon, discipline composée d'une dizaine d'épreuves athlétiques. Le jeu permet ainsi d'aborder la majorité des épreuves reines des Jeux olympiques, comme le légendaire 100 mètres. Vous avez le choix entre 8 personnages, chacun concourant pour son pays et ayant sa spécialité propre. Les commandes sont des plus simples, car vous n'aurez recours qu'à un bouton! En effet, il faudra trouver le bon rythme pour chaque épreuve afin de faire gagner son personnage! Trop simple? Pas tant qu'il y paraît, car le rythme de l'athlète change au cours d'une épreuve!

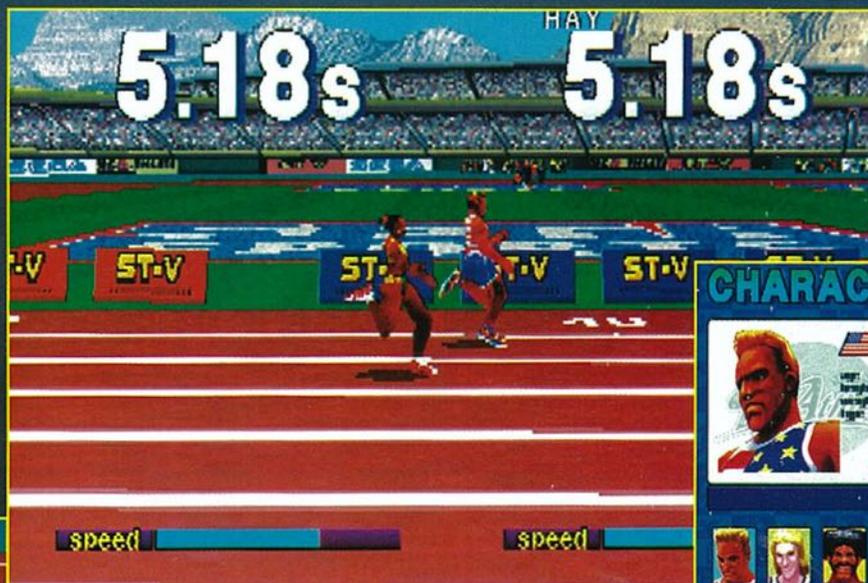
Decathlete comporte, par ailleurs, un mode Saturn, qui propose des graphismes améliorés, lissés. En outre, en plus du mode Arcade classique, on peut choisir de jouer le décathlon sérieusement ou seulement une des épreuves pour s'entraîner. Un soin particulier a été porté à l'animation des athlètes ainsi qu'aux différentes vues, directement issues de retransmissions télévisées. 100% arcade, Decathlete apporte un regard nouveau sur les jeux de sport. A deux, préparez-vous à passer des soirées de franche rigolade.

Le jeu propose des vues reprises de retransmissions télévisées de rencontres d'athlétisme.

L'épreuve reine, le 100 mètres! Attention au départ!



USA RICK BLADE



Chaque personnage concourt pour son pays et a sa propre spécialité.



Vous pouvez choisir une seule épreuve pour vous entraîner.



Le saut en longueur! Battriez-vous le record du monde?

LE JAPON EN DIRECT

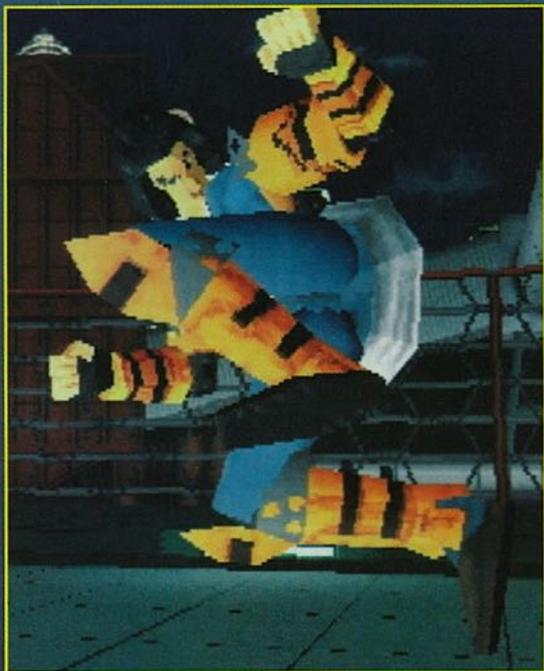
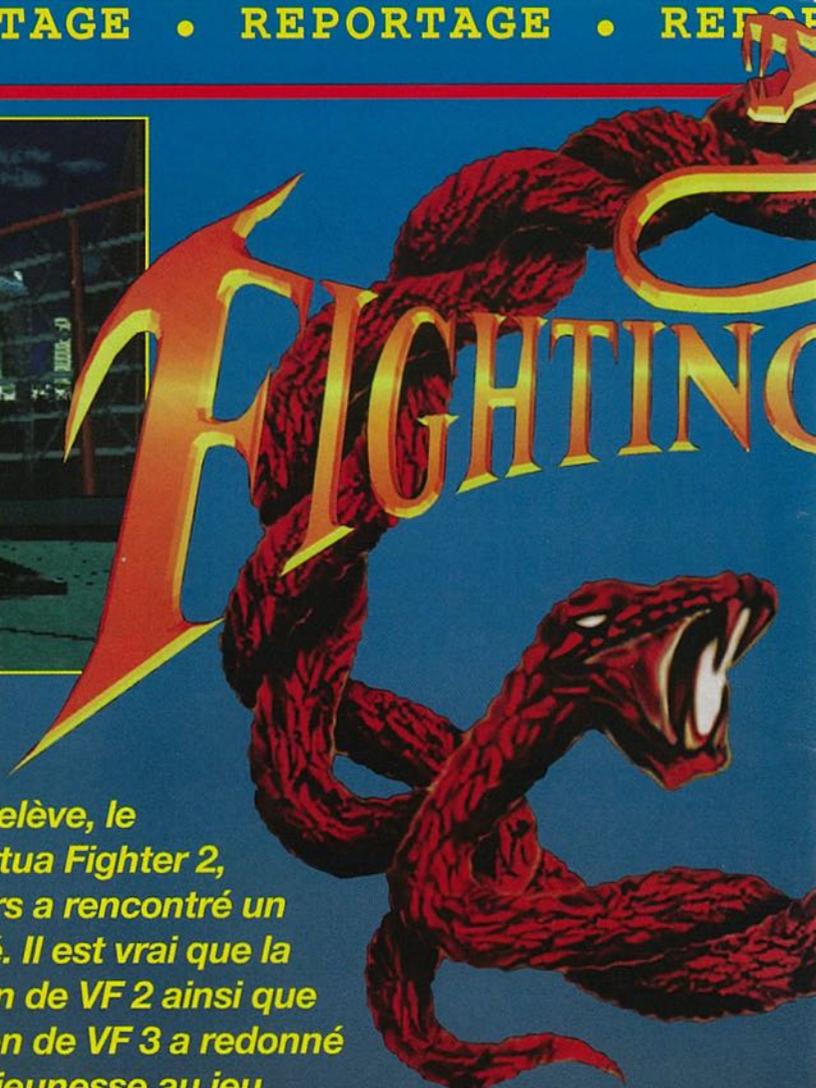
LE JAPON EN DIRECT



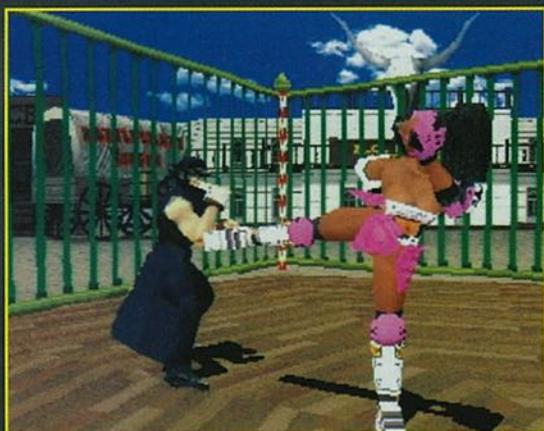
Ban fait partie des personnages très puissants du jeu, avec des prises redoutablement efficaces.

Les mouvements de caméra sont beaucoup plus spectaculaires que ceux de Virtua Fighter 2.

Prévu pour soutenir, en attendant la relève, le vieillissant Virtua Fighter 2, Fighting Vipers a rencontré un succès mitigé. Il est vrai que la version Saturn de VF 2 ainsi que la présentation de VF 3 a redonné une nouvelle jeunesse au jeu d'arcade: eh, oui! Virtua Fighter reste Virtua Fighter!



Ça se complique pour Ban, qui a perdu son armure!



L'aire de combat est délimitée par un grillage, sur lequel les personnages peuvent rebondir

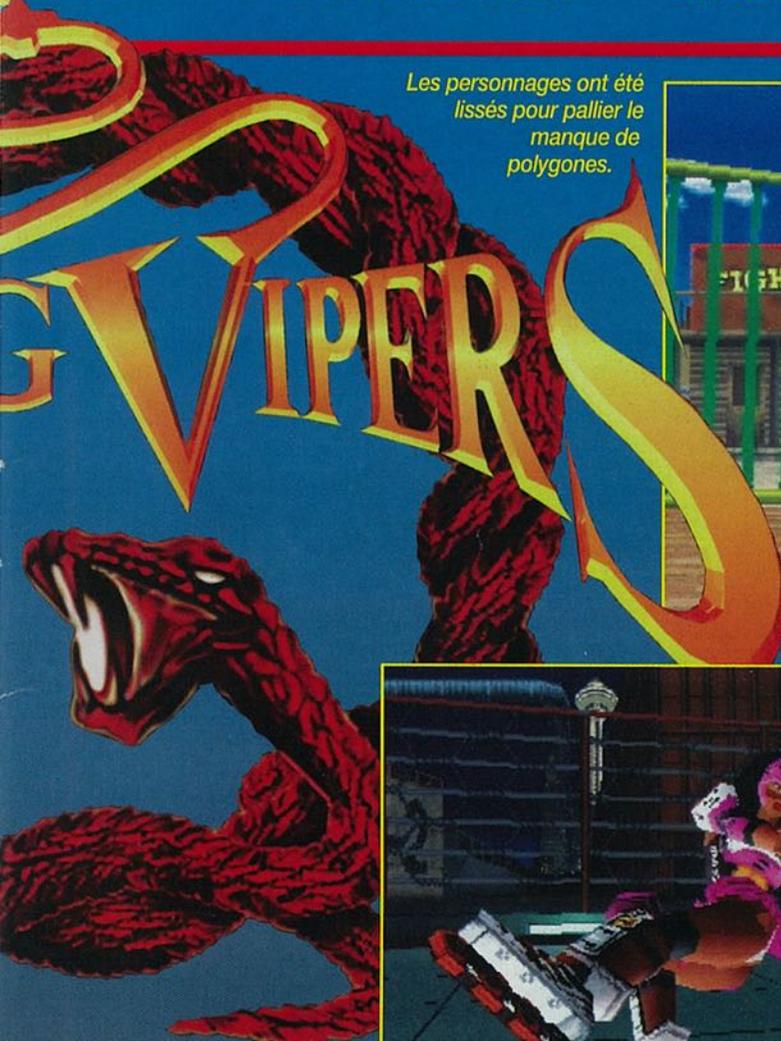


Fighting Vipers n'a que peu de chose en commun avec Virtua Fighter. En effet, sa philosophie est radicalement opposée. Pas question de faire dans le technique et le raffiné, Fighting Vipers est là pour défouler! L'accent a donc été mis sur la vitesse et la violence des coups. Le principe séculaire des Ring Out a été mis de côté au profit de celui de la cage. Il est ainsi possible d'interagir sur le décor, en s'aidant de la cage ou en la détruisant! Il est à noter que ce concept est désormais utilisé par Sega dans toutes ses nouvelles productions (VF 3 et Sonic the Fighter).

Lissés pour plus de rapidité

FV bénéficie du fameux OS2, qui avait rendu le miracle VF 2 possible sur Saturn. Du coup, le jeu est annoncé pour tourner à 60 images par seconde et en haute résolution. Pour pallier la différence du nombre de polygones affichables entre la Saturn et une carte Model 2, les personnages ont été lissés.

Tokio est l'un des personnages les plus spectaculaires du jeu grâce à ses enchaînements.



Les personnages ont été lissés pour pallier le manque de polygones.



Ban est l'Akira de Fighting Vipers avec une palette de coups empruntée à Virtua Fighter 2.

Tous les modes et personnages originaux ont été conservés et rien n'a encore filtré sur d'éventuelles nouveautés, mais faites confiance à l'AM2 pour nous concocter des surprises! A la manière de VF 2 Saturn, qui regroupait la version 2.0 et 2.1, FV devrait aussi se distinguer par une difficulté plus élevée. Côté sonore, l'AM2 annonce un mode original et un autre remixé.

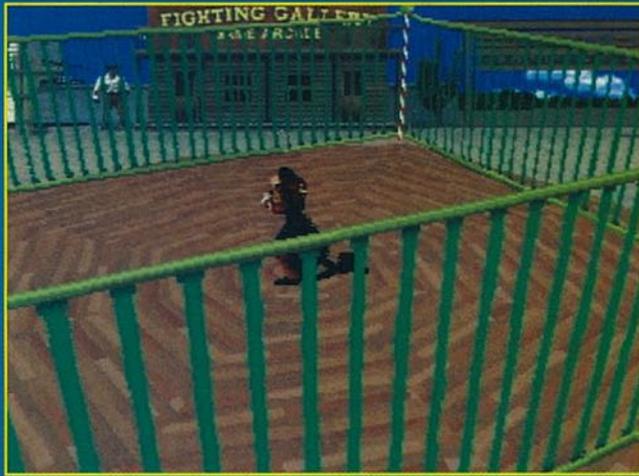
Le jeu en est à 40% de son développement, et devrait sortir dans les délais annoncés, car les outils de programmation existent déjà depuis VF 2 Saturn. Avec son design rappelant Tekken 2, Fighting Vipers devrait bénéficier d'une sortie mondiale simultanée en fin d'année. Encore un Noël qui s'annonce chaud!

Grace n'est peut-être pas habile de ses mains mais elle possède des jambes redoutables.



LE JAPON EN DIRECT

LE JAPON EN DIRECT



Les décors sont une réplique fidèle de ceux de la version arcade.



La plupart des personnages combattent à mains nues.



Chaque combattant possède une armure, qui lui permet d'encaisser les coups, avant qu'elle ne finisse en morceaux.



Un Replay en plein match vous montre sous trois angles différents les coups les plus puissants.



RACINGROOVY

レーシングルーヴィー

LE JAPON EN DIRECT

Racingroovy pourrait bien être un outsider de poids dans le domaine des jeux de course automobile 3D. Imaginez une pointe de Sega Rally, une bonne dose de Rave Racer ainsi qu'un zeste de Out Run. Secouez le tout, et vous obtiendrez Racingroovy! En effet, le jeu reprend l'interface de Namco, et propose des voitures aussi bien modélisées que dans Rave Racer. Les décors s'inspirent quant à eux d'Out Run pour l'Alpine Course, et de Sega Rally pour la Jungle Course. Tout comme Sega ou Namco, Mizuki a misé sur un choix de trois circuits (Alpine, Highway, Jungle) plus un circuit caché... Et le joueur a droit, pour chacun de ces circuits, aux désormais classiques modes Entraînement, Championnat ou encore Time Trial. L'option Rétroviseur et un mode 2 joueurs en Link avec deux consoles ont aussi été inclus. Cerise sur le gâteau, Mizuki a même repompé le système de Ridge Racer Revolution: au fil des courses remportées, on accède à un parc de huit voitures avec, en plus, trois voitures cachées. Et les innovations? On note les possibilités de configurer la nature de son téléviseur selon trois modes (normal, 16/9, full), ainsi que de sauvegarder ses configurations de jeu. Enfin, les circuits comportent pas mal de curiosités. Ainsi dans la Jungle Course, tunnels, rochers, et vestiges incas constituent autant de pièges et d'obstacles à



bien négocier! En ce qui concerne la bande musicale, Racingroovy mise sur la diversité, puisque les nombreux thèmes du jeu, bien rythmés, vont du funk à la techno. Cependant, le jeu est loin d'être terminé. Il faudra encore à l'équipe de développement régler quelques problèmes dans les collisions... Mais on peut d'ores et déjà juger qu'un peu plus d'innovations auraient été les bienvenues.

Le jeu propose deux vues: extérieure et intérieure. Faites votre choix!

Huit voitures sont disponibles, sans parler des boss du jeu!



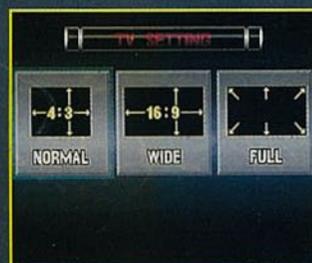
L'Alpine Course, avec ses moulins, rappelle un peu Out Run.

DES OPTIONS DE LUXE

Réglez le jeu sur votre téléviseur pour un plaisir optimal.



Réglage du son: le jeu propose des options complètes.



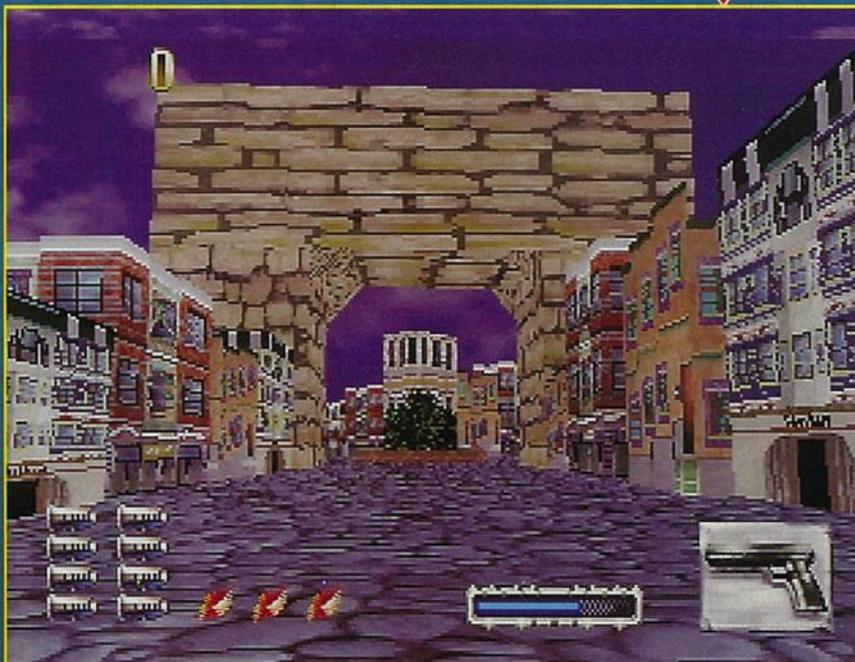
L'écran des options.

Death Crime Zone

ECOLE/SATURN



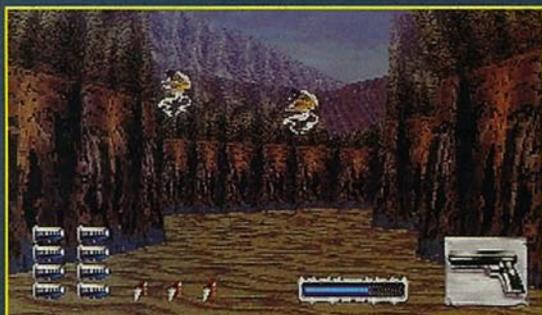
Le succès de *Virtua Cop* est venu confirmer la viabilité d'une extension comme le *Virtua Gun*. Alors même que *Virtua Cop 2* est en préparation (sortie prévue pour la fin de l'année), les éditeurs tiers ont compris que le genre pouvait donner naissance à de grands hits... Ecole, nouvel éditeur pour Sega, se lance à son tour dans l'aventure *Virtua Gun*.



La ville a l'air très calme, mais elle va vite se transformer en un horrible coupe-gorge.



Un groupe de goblins se dirige vers vous? Tirez dans le tas!



Le niveau du canyon comporte des monstres redoutables.



Le château est l'un des niveaux les plus difficiles du jeu.

Tout commence en 1995 en Europe (glups!). Une mystérieuse organisation, seulement connue sous le nom de KOT, pratique en secret des expériences génétiques. Les seules informations qui ont filtré permettent juste de savoir qu'il existe un lien entre la KOT et l'armée. Mais voilà, l'expérience dérape, et une armée de monstres surgit et sème la pagaille un peu partout! Et, bien sûr, seule une équipe de Super Rambos est assez balèze et assez folle pour se charger de rétablir l'ordre. Pas de chance, vous en faites partie! Il y a des jours comme ça... Certes, le scénario n'atteint pas vraiment des sommets, mais quand il s'agit de tirer avec un flingue, l'histoire importe peu...

Chic, un Doom-like

Bref, nous voilà donc avec le tout premier jeu utilisant le fameux *Virtua Gun* de Sega développé par un éditeurs tiers! Tout d'abord, le jeu reprend en gros le concept de *Virtua Cop*, avec le viseur qui change de couleur au fur et à mesure que la menace se fait pressante. Vous êtes guidé par le jeu, et ne devez tirer que sur l'écran! Le jeu est entièrement réalisé en 3D, ennemis compris. On pourrait l'apparenter à un *Doom*, du fait de son aspect gore et de l'utilisation d'armes qui varient du simple pistolet au canon laser. Près de cinq armes diverses sont ainsi à collecter

au cours du jeu. De plus, votre armement introduit une dimension mystique en vous offrant la possibilité de recourir à des pouvoirs magiques. Rien à voir avec Virtua City...

Visite touristique, mais non guidée...

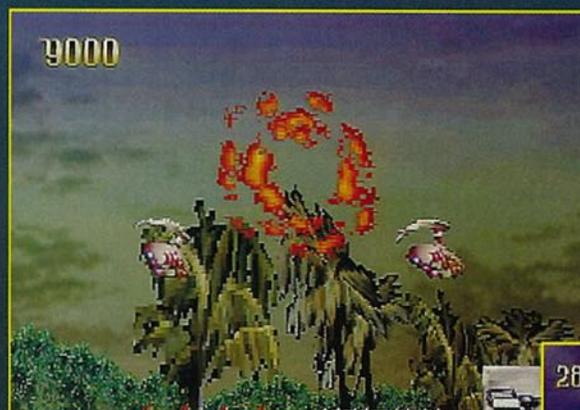
Vous allez évoluer dans des décors divers (jungle, ville, château...), qui baignent dans une ambiance inspirée de l'univers des Incas. Les menaces sont variées et nombreuses (aériennes ou terrestres), et le challenge à relever est très différent du jeu de Sega. Comme pour la série des Virtua Cop, le jeu vous propose trois niveaux, eux-mêmes divisés en quatre sous-niveaux et une confrontation avec un boss. Chaque sous-niveau vous conduit dans un pays différent. La musique et les bruitages n'étant pas encore achevés, il faudra donc patienter pour juger de l'ambiance sonore.

Force est donc de constater que la magie du Virtua Gun fonctionne toujours. En attendant Virtua Cop 2, Death Crime Zone est un bon jeu qui vous fera passer, seul ou à deux, un bon moment. Le jeu n'est achevé qu'à 60%, et il faudra attendre le 7 août prochain pour pouvoir s'éclater. Alors, tous à vos Virtua Guns! La poudre va encore parler!



Rien de mieux qu'un bon fusil à pompe pour faire le ménage.

Le troisième niveau vous donnera l'occasion de visiter les pyramides incas.



La menace peut aussi arriver du ciel.

En plein dans le mille! Bravo!



Seul ou à deux, nettoyez le monde de toute la racaille qui y traîne.



En détruisant certains éléments du décor, vous aurez parfois le plaisir de récolter de précieux items.



A l'instar de Virtua Cop, le jeu est entièrement en 3D.

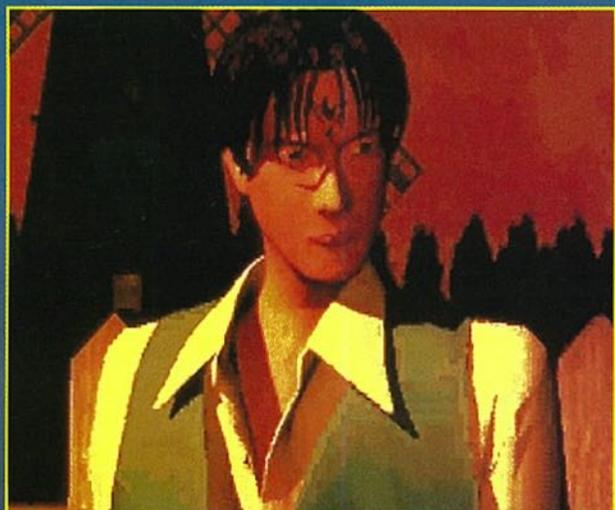
Gekka Mugenkan Torico

Quel secret renferme donc Torico? A vous de le découvrir!

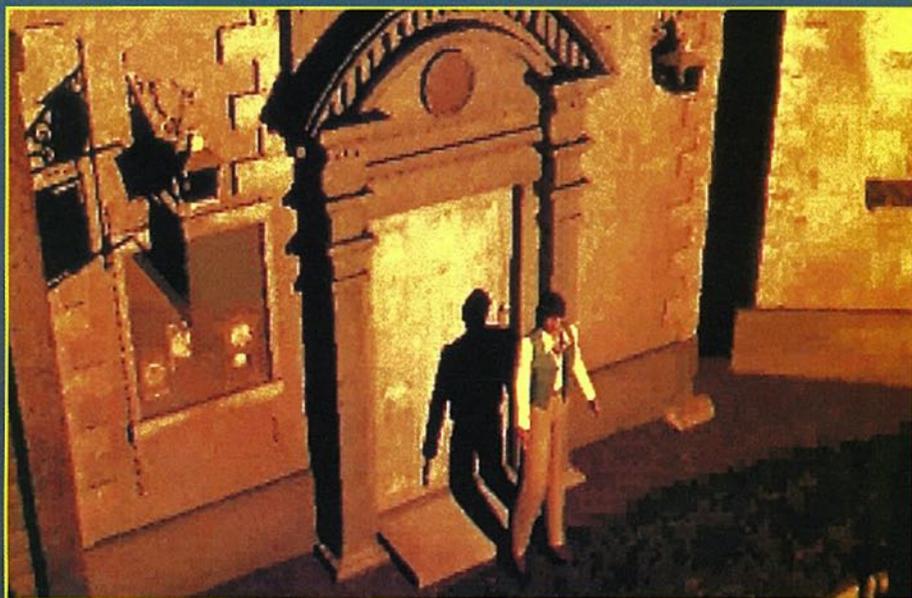
Nous vous avons déjà brièvement parlé de ce nouveau jeu d'aventure de Sega dans Consoles+ n° 54 (p. 46). Il est aujourd'hui sur le point de sortir. Reprenant le concept de Yumemi Mansion, Torico va vous plonger dans un monde obscur, duquel il faudra sortir vivant!

Depuis Yumemi Mansion, la qualité Cinepack a été améliorée.

SEGA/SATURN



Fred, c'est vous, avec votre marque sur le front!



La qualité de la modélisation des personnages les rend presque réels!

Petit rappel du scénario: vous incarnez un jeune homme, Fred. Votre vie se déroule sans histoire, jusqu'au jour où une étrange marque apparaît sur votre front. C'est alors que commencent vos ennuis. En effet, une très ancienne légende affirme qu'une cité mystérieuse du nom de Torico apparaît sur la Lune, lorsque certaines conditions bien particulières sont réunies. Ceux qui veulent se rendre dans cette cité ne disposent que d'un certain laps de temps avant que celle-ci ne disparaisse de nouveau. Et malheureusement pour Fred, les seules personnes censées connaître le chemin pour s'y rendre sont justement celles qui ont cette marque sur le front. Car la légende affirme que les aventuriers qui se sont risqués à Torico sont mystérieusement frappés d'amnésie, et en reviennent avec ce signe indélébile. Le roi Godon est persuadé de la véracité de cette légende, et veut utiliser Fred pour s'y rendre, car on y trouverait la vie éternelle.

Le premier jeu en True Motion?

Qualifié de psycho-thriller, ce jeu d'aventure propose énigmes et rebondissements multiples. A la manière de Yumemi Mansion, on se déplace suivant des séquences précalculées. Ces dernières sont nombreuses: plus de deux cents séquences d'animation ont ainsi été réparties sur les deux CD-Rom du jeu! Et ce n'est pas tout,



Selon vos choix et vos actions, les dialogues changent.

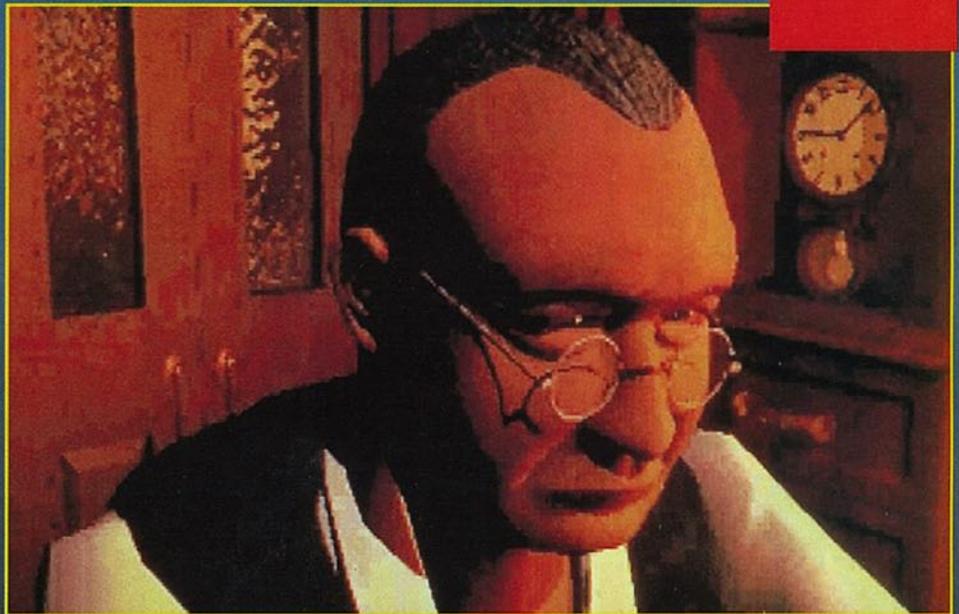
car Sega inaugure avec Torico un nouveau système: l'histoire se construit au fur et à mesure de vos choix et des scripts différents pour une même situation. Du coup, sa durée de vie s'en trouve grandement rallongée! Ne comptez donc pas le terminer en une seule fois! Enfin, le jeu pourrait être le premier chez Sega à exploiter la True Motion (MPeg), qui se généralise chez les éditeurs tiers. Rien n'a encore été confirmé cependant, et les images et les démonstrations qu'il m'a été donné de voir étaient toutes au format Cine-pack. Bref, l'aventure commence dès ce mois-ci: le 28 juin plus précisément!



Torico, c'est une foule d'actions pour découvrir de précieux indices.



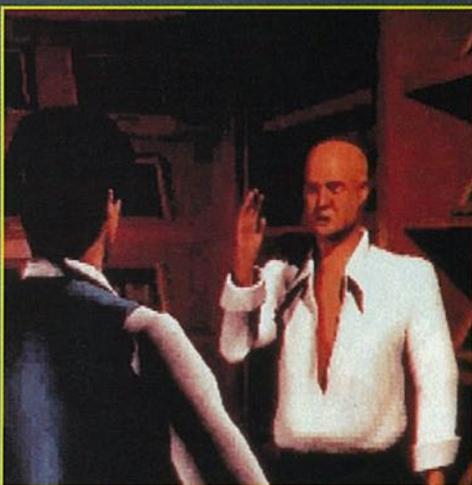
Tiens? Une clef! Cela va certainement pouvoir vous débloquer.



Cet homme mystérieux cache sûrement quelque chose, non?



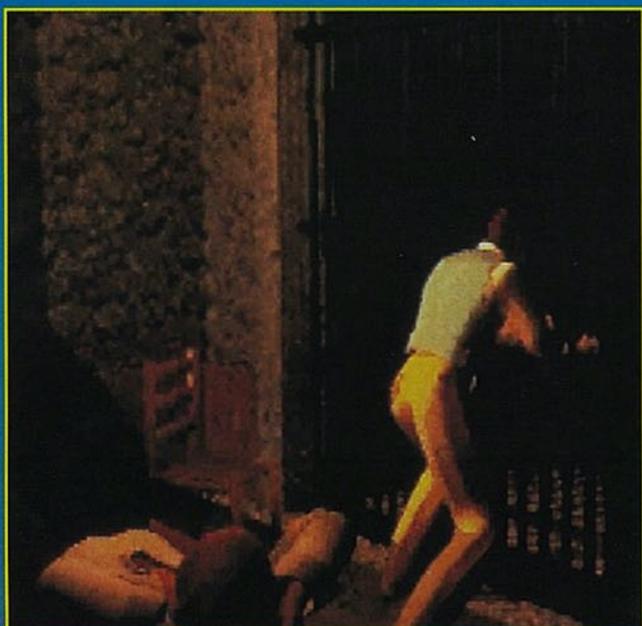
Voilà quelqu'un qui ne vous apprécie guère.



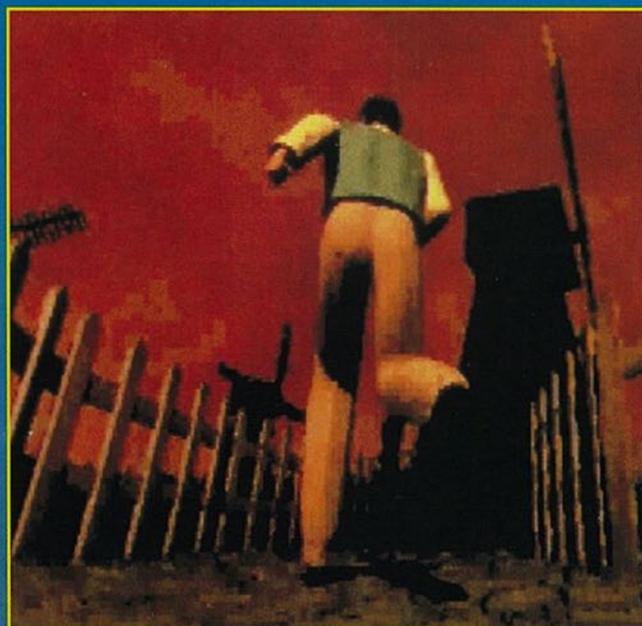
Essayez de ménager les susceptibilités de chacun ou vous risqueriez de le regretter.



Une apparition! La légende de Torico serait donc réelle?



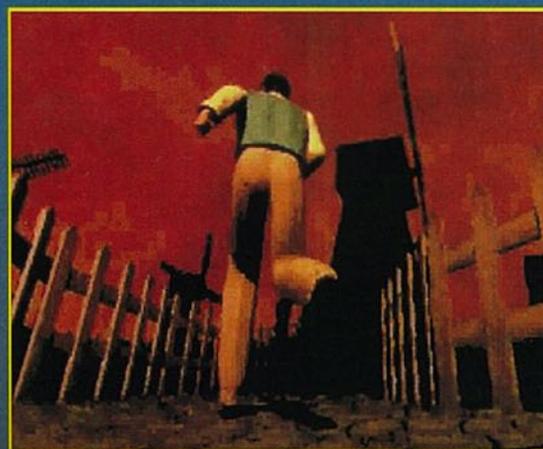
Et vous voilà en prison! Il s'agit d'en sortir maintenant!



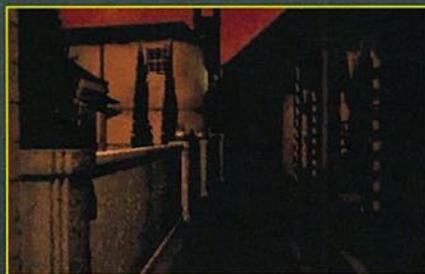
Torico offre une foule de lieux à explorer, tous plus sinistres les uns que les autres.

Faites attention à ce que vous allez lui dire.

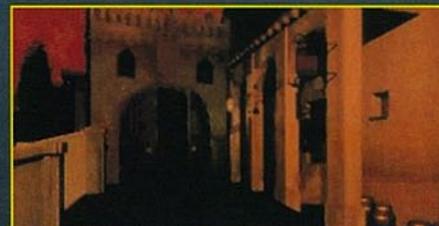
Voilà un nouvel item, qui se révélera important pour la suite du jeu.



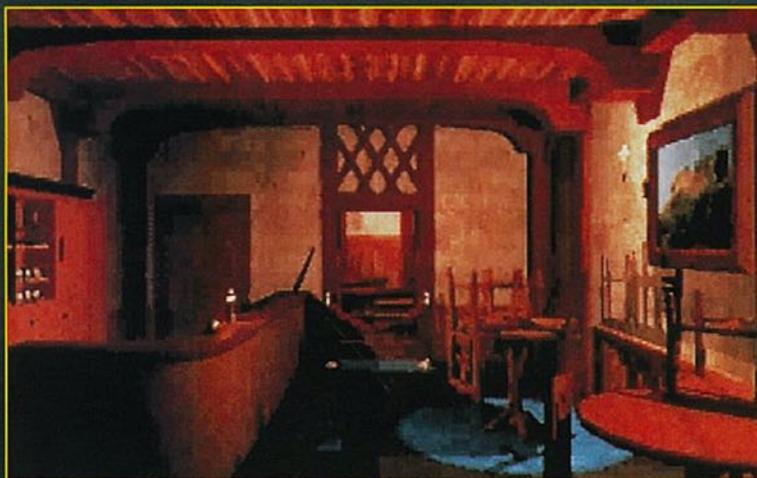
L'aspect lugubre des lieux renforce l'ambiance du jeu.



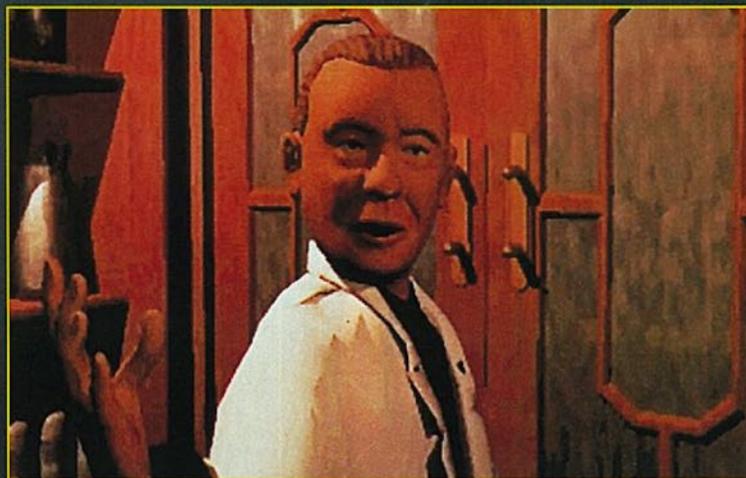
La ville et ses rues sombres. Attention à vous!



Le château du roi Godon renferme certainement de bien lourds secrets.



Un bar. Plutôt désert...



... mais le barman est toujours de bon conseil.

REDACTED

resident Evil > Toy Story > Le Roi Lion > Toy Story > Resident Evil

vil > Doom > Aladdin > Le Livre de la Jungle

Street Fighter Alpha > Toy Story > Doom > Resident Evil

Earthworm Jim 2 > Resident Evil > Le Livre de la Jungle

Resident Evil > Doom > Street Fighter Alpha > Toy Story

Criticom > Le Livre de la Jungle

Le Livre de la Jungle > Street Fighter Alpha > Doom > Toy Story

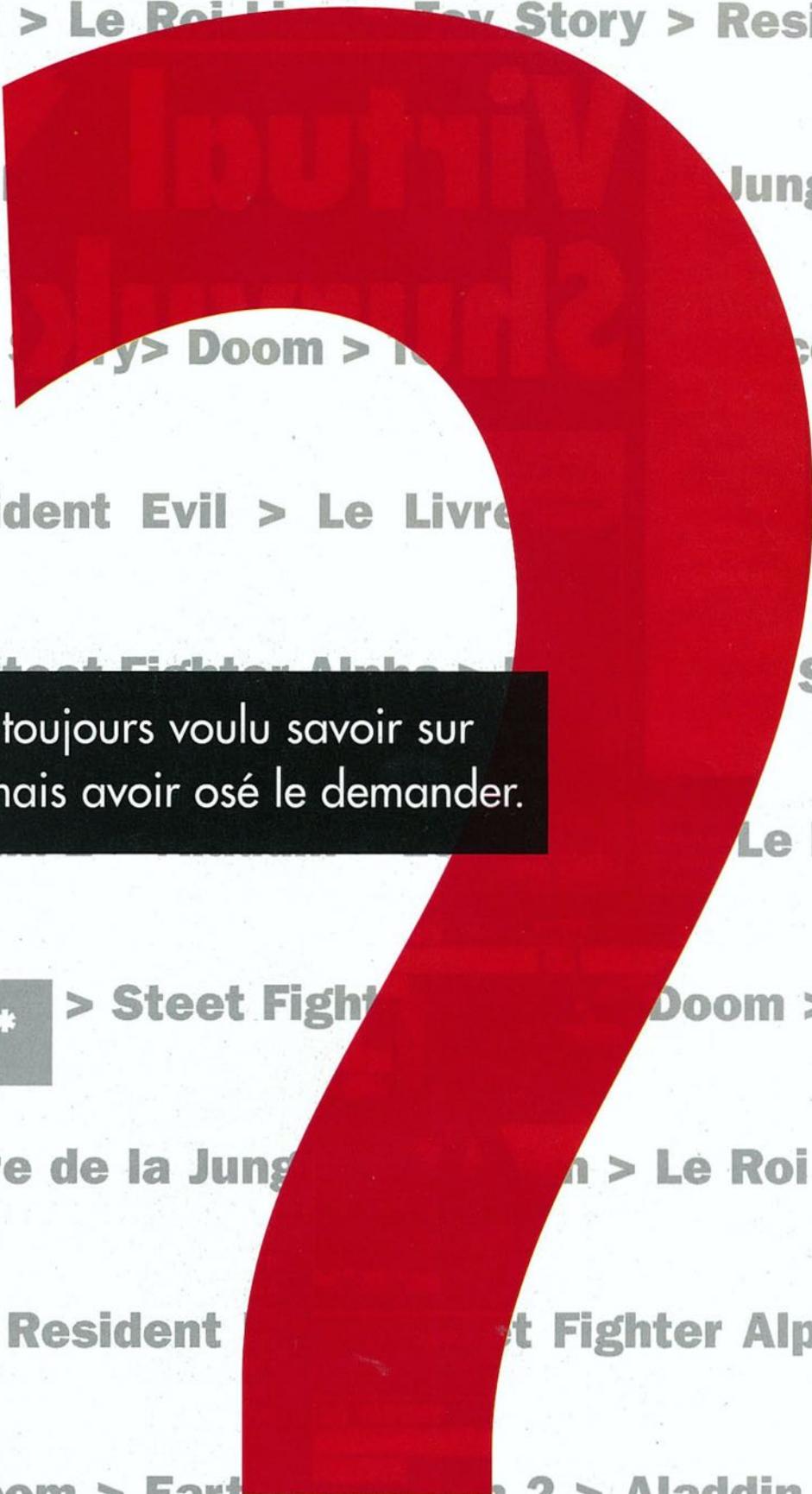
Toy Story > Criticom > Le Livre de la Jungle > Le Roi Lion

Le Livre de la Jungle > Resident Evil > Street Fighter Alpha

Doom > Toy Story > Criticom > Earthworm Jim 2 > Aladdin > Le Livre de la Jungle

Le Roi Lion > Le Livre de la Jungle > Resident Evil > Street Fighter Alpha

Street Fighter Alpha > Resident Evil > Toy Story > Criticom > Earthworm Jim 2



Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les jeux vidéo sans jamais avoir osé le demander.

36 68 94 95*

36 15

VIRGIN GAMES*

24H/24

● RÉPONSES PERSONNALISÉES

● SOLUTIONS

● ASTUCES

● JEUX CONCOURS



INTERACTIVE entertainment

© VIRGIN

*2,23 FTTC la minute

Virtual Shuryuken



Les décors sont de toute beauté, sans parler de l'effet de brouillard, très réussi!



Les décors sont gérés à la manière de Tekken avec des scrollings.

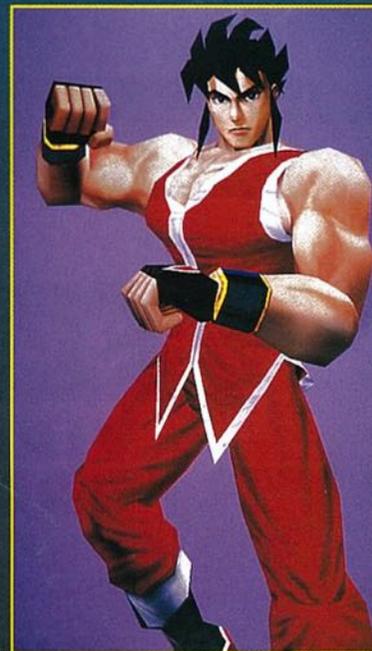
Près de dix ans après le premier épisode d'un des plus vieux jeux de combat japonais, la toute nouvelle mouture inaugure l'ère des 32 bits. Depuis 1985, Culture Brain a réalisé quinze versions de son plus célèbre jeu de baston (dont quatre en anglais), qui s'est ainsi vu décliné sur une foule de supports: arcade, Famicom, Super Famicom, Game Boy et, enfin, Playstation.



Admirez la gestion de la lumière et des ombres! C'est pas beau, ça?

Peu d'entre vous connaissent ce jeu, mais sachez qu'il a été décliné sur Super Famicom un nombre incroyable de fois. Si rien à l'époque ne lui permettait de se distinguer du lot, cette fois, Culture Brain a mangé du lion avec cette version Playstation, qui promet!

Pour vous donner une idée du jeu, quelques repères: 60 images par seconde, plus de 1 000 polygones par personnage, procédé de Lighting Texture pour le mapping, gestion de la lumière et des effets d'ombre, Motion Capture... Un monstre en gestation! Une quinzaine de personnages pour un tournoi 100% action! Culture Brain annonce même une foule de personnages cachés! Ce qui frappe en voyant le jeu tourner, c'est, entre autres, son animation, ses coups spéciaux et, surtout, la modélisation, qui le rend plus proche d'un Virtua Fighter 2 que d'un Tekken 2! Au niveau des décors, l'éditeur s'est largement inspiré de Tekken, avec des plans qui scrollent horizontalement.

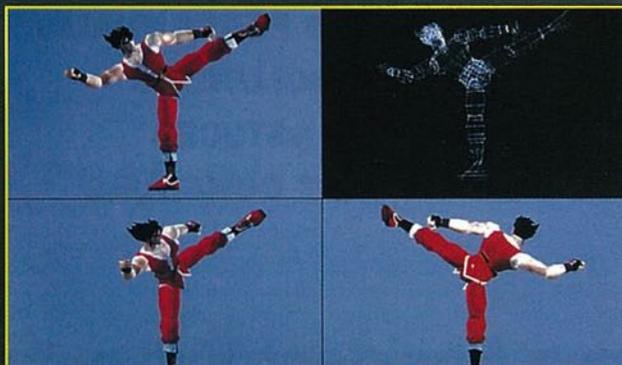


Un des deux héros du jeu: Ryuhi.



L'animation est un des points forts de Virtual Shuryuken.

Un exemple du travail de titan réalisé par les équipes de Culture Brain sur Silicon Graphics.



Cependant, la qualité est meilleure encore et certains effets, comme le brouillard, sont superbes! Le jeu effectue parfois des zooms gérés d'après la distance entre les personnages. La bande sonore n'était pas encore terminée, mais Culture Brain a toujours su trouver les thèmes adéquats pour son jeu de combat.

C'est dans les vieux pots...

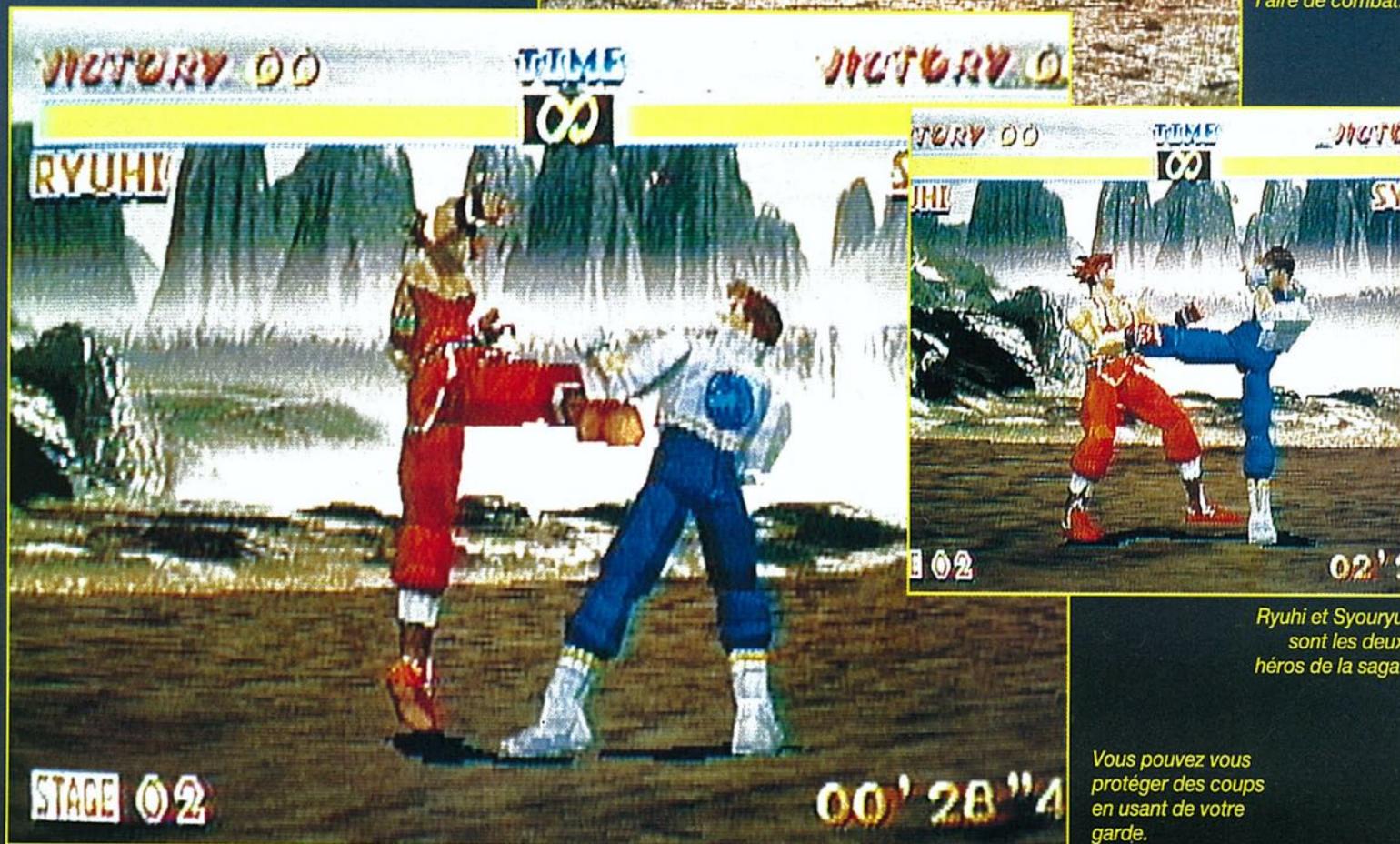
L'évolution du jeu depuis son passage sur Super Famicom est incroyable. Virtual Shuryuken a connu bien des retards, mais l'éditeur ne voulait pas manquer son coup, et il semblerait qu'il soit en passe de réussir son pari. Le jeu est des plus classiques, mais comporte quelques innovations. Tout d'abord, un mode Shuryu System vous propose d'évaluer votre performance sur le nombre de coups spéciaux décochés selon un temps imparti. En fait, Culture Brain ne sait pas encore très bien comment se présentera cette option, somme toute secondaire au regard de la programmation du jeu. Le jeu reprend les commandes de Capcom avec ses coups faible, moyen et fort (Punch et Kick). Enfin, cette nouvelle version sera principalement basée sur une discipline de combat appelée le moué-tai-boxing. Plusieurs spécialistes mondiaux de cet art ont d'ailleurs été sollicités pour filmer tous les mouvements, et les inclure dans le jeu grâce au procédé de Motion Capture. Si vous croyiez avoir tout vu en matière de jeu de combat sur Playstation, il est grand temps de réviser votre jugement, car le genre est décidément à l'honneur ces derniers temps sur la 32 bits de Sony! Après Tekken 2, Tobal n64, Culture Brain entre dans la course pour se frotter à son tour au dessus du panier, j'ai nommé Virtua Fighter 2!



Kate vient de décocher une sacrée manchette! Faible femme?



Le jeu zoome en fonction de la position des personnages sur l'aire de combat.



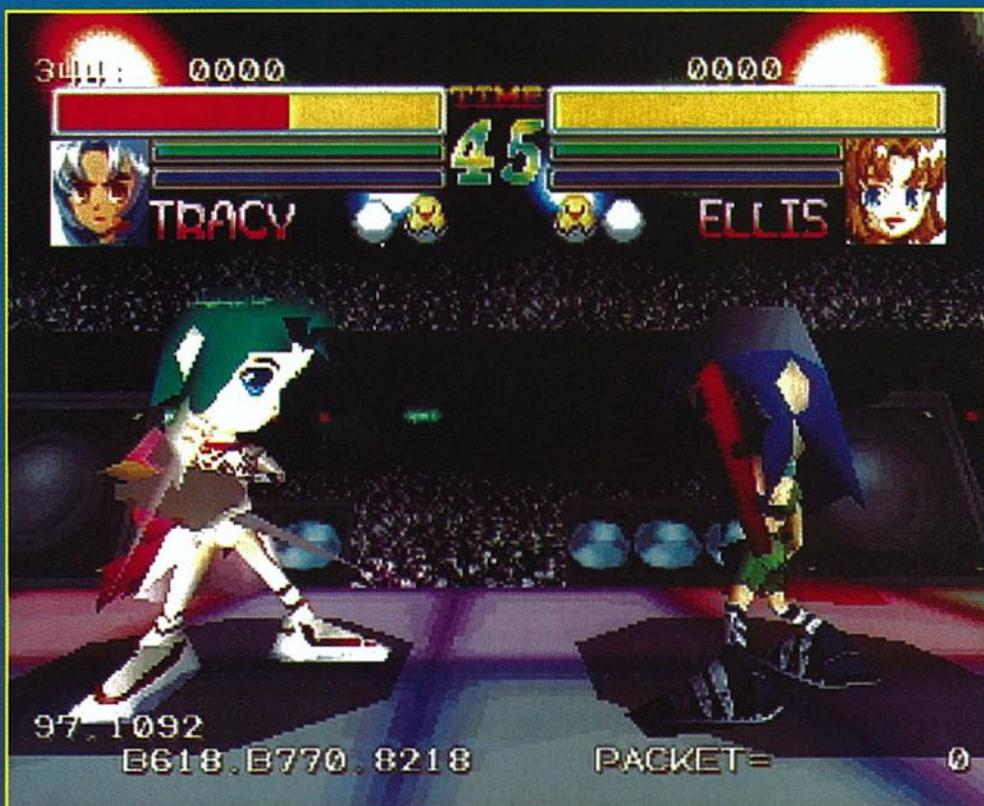
Ryuhi et Syouryu sont les deux héros de la saga.

Vous pouvez vous protéger des coups en usant de votre garde.

NiToh Shin Den

Virtua Fighter Kids ferait-il des émules? C'est au tour de Takara avec son fameux *Toh Shin Den* d'emprunter la voie de la mode SD (Super Deformed) dans les jeux de combat. Alors, simple camouflage commercial ou vrai nouveau jeu? Réponse...

Ellis et Tracy en boîte le soir. Ça risque d'être chaud!



Le jeu est ponctué d'onomatopées comiques.



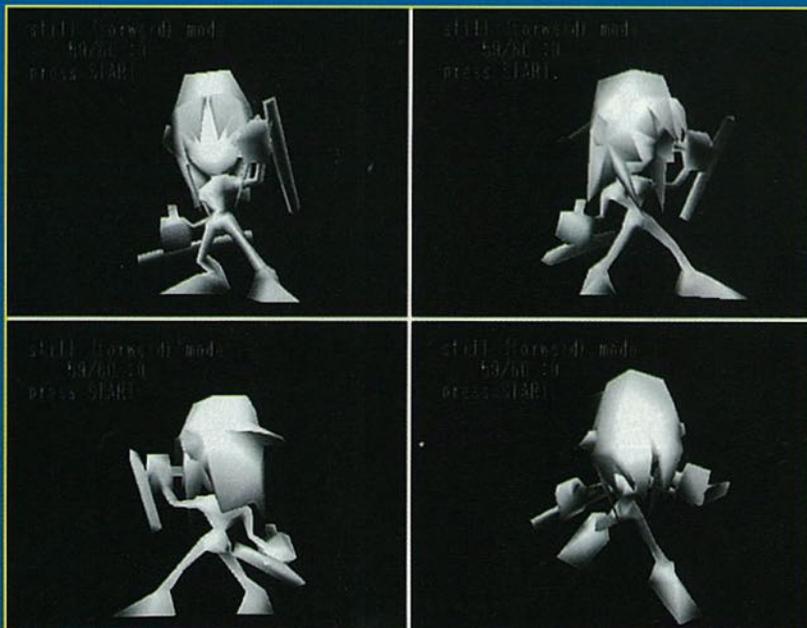
On serait tenté de croire que ce nouveau *Toh Shin Den* est un de ces jeux relookés vite fait pour gagner facilement et rapidement le maximum d'argent... Eh bien, non! *NiToh Shin Den* apporte réellement dans sa besace son lot de nouveautés, rendant du coup le jeu original. Derrière un habillage "bébé-tifant" plutôt comique, Takara a voulu apporter des éléments que l'éditeur n'avait pas pu incorporer à son *Toh Shin Den 2*. Tout d'abord, le jeu ne reprend que quatre des personnages du deuxième volet (Eiji, Ellis, Sophia et Tracy). Au total, huit personnages de base seront sélectionnables, ce qui fait donc quatre personnages nouveaux! De nouveaux coups ont de surcroît été intégrés. En effet, on peut se jeter sur son adversaire ou glisser au sol pour le faucher, et ce ne sont que quelques-unes des nouvelles manières de combattre. Les douze boutons du paddle sont utilisés, permettant un nombre de combinaisons importantes pour diriger les mouvements des personnages!

Mais qu'est-ce que les grandes ont de plus?

Takara a eu recours au morphing pour l'animation des combattants, comme dans *Sonic the Fighter* de Sega, version arcade. Les personnages se déforment sous l'impact d'un coup. C'est l'un des éléments

les plus spectaculaires du jeu. Enfin, l'humour est omniprésent, comme l'incrustation de bulles à l'écran qui traduisent les onomatopées des combattants pendant le jeu, un peu comme dans une bande dessinée. Le jeu reprend grosso modo les niveaux du deuxième volet, mais remaniés à la sauce SD (comme un certain Virtua Fighter Kids). Takara ne nous propose donc pas un remix commercial de son titre phare, mais bien un jeu novateur qui, sur beaucoup de points, se démarque de ses grands frères.

Les personnages ont d'abord été modélisés, puis lissés par la technique dite de Goureaud Shading. Il ne reste plus ensuite qu'à mapper le tout!



LE JAPON EN DIRECT



Remarquez les points de match représentés sous forme de poussins!

97.1092
B618 B770 8218

15565 1001 TIME 1011



97.1092
B618 B770 8218 PACKET= 0



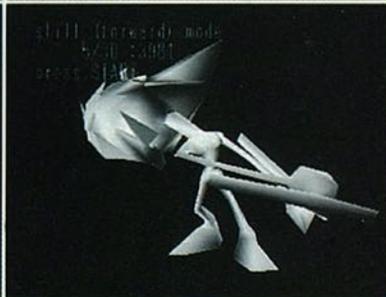
8 B770 8218 PACKET= 0

Le coup de la tornade permet à Ellis de se sortir de bien des situations!



Ellis et Tracy sont les deux premiers personnages dévoilés par Takara.

Takara a mis l'accent sur l'animation avec de superbes effets de morphing! Ces images sont celles de la version de travail. Ici, c'est Tracy qui se fait tirer les oreilles!



TOUT EN SOUPLESSE

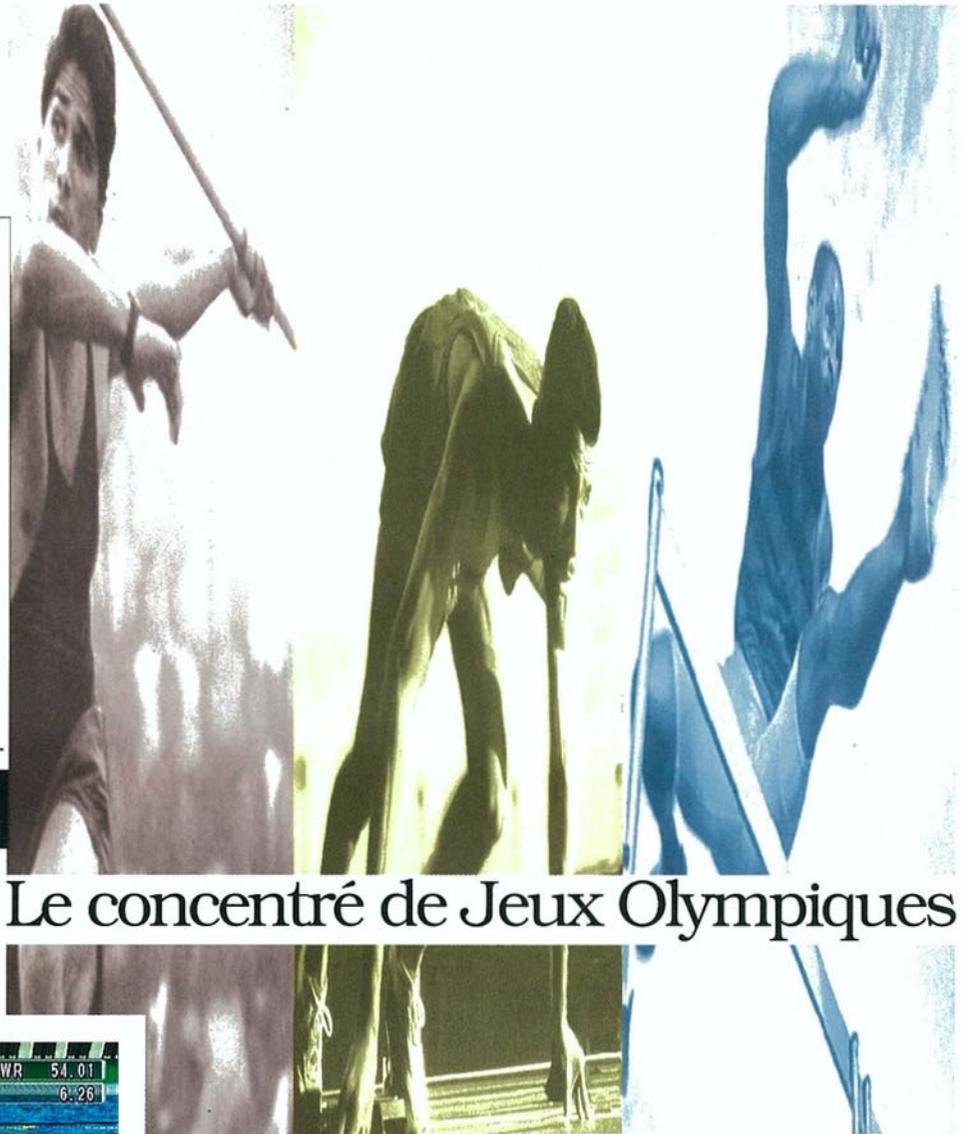
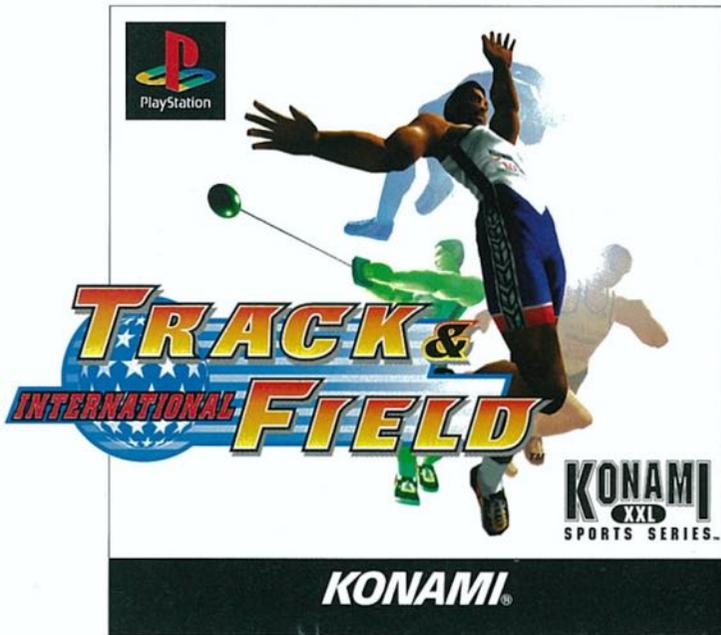
Grâce aux nouvelles commandes incluses par Takara, il est possible d'effectuer, en utilisant les douze boutons du paddle, une grande variété de mouvements !



PARIS - ATLANTA : 7 Heures de vol... Et combien d'heures de jeu ?



INTERNATIONAL TRACK & FIELD Sortie mondiale sur Playstation le 28 Juin 1996



Le concentré de Jeux Olympiques

- 1 à 4 joueurs en simultané
- 11 disciplines officielles
- Motion Capture avec de vrais athlètes
- Gameplay très réaliste qui allie à la fois vitesse, réflexe et précision



Nirgends

Tout le monde l'a peut-être oublié, mais NEC avait sorti sa propre 32 bits pour succéder à la PC Engine: la PC-FX. Le succès ne fut pas au rendez-vous. Depuis, beaucoup ont laissé tomber la machine. Mais cela n'empêche pas certains éditeurs de sortir encore des jeux pour la PC-FX.

Ainsi, après plus d'un an et demi de développement, on peut enfin découvrir les premières images de ce jeu qui tient à la fois du Role Playing Game, du wargame et de l'action. En fait, Nirgends est une sorte de clone de Gotha (sur Saturn). Ce wargame possède une histoire à rebondissements, comme tout bon RPG, et les déplacements se font librement dans un espace en 3D. PC-FX oblige, on a droit à des animations graphiques superbes. En revanche, côté 3D, même si ce n'est pas le point fort de la console, on peut constater que les programmeurs n'ont pas vraiment fait d'efforts. Dommage...

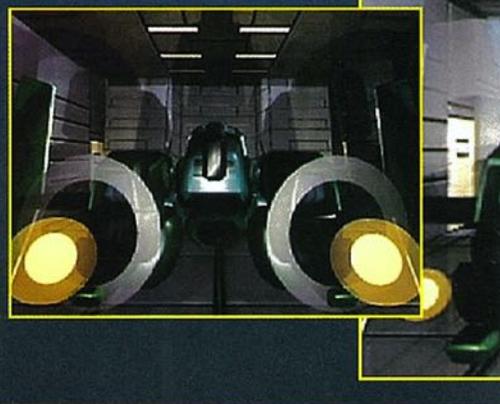
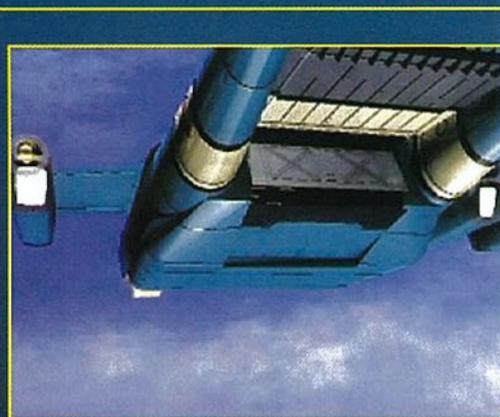
Différents modes sont sélectionnables. Le mode Combat permet de jouer à un wargame pur et dur. Le mode Story intègre une dimension RPG en plus. Vous pourrez piloter plusieurs appareils pendant le jeu. Ces derniers sont en fait des robots, capables de se métamorphoser en sorte de Goldorak pour les combats au corps à corps.

Longtemps réduite au régime "animation japonaise avec des CD-Rom peu interactifs", la PC-FX accueille enfin un jeu digne d'elle. Une bonne nouvelle pour les 50 000 personnes qui possèdent cette console au pays du Soleil-Levant.

NEC-MICRO CABIN/PC-FX

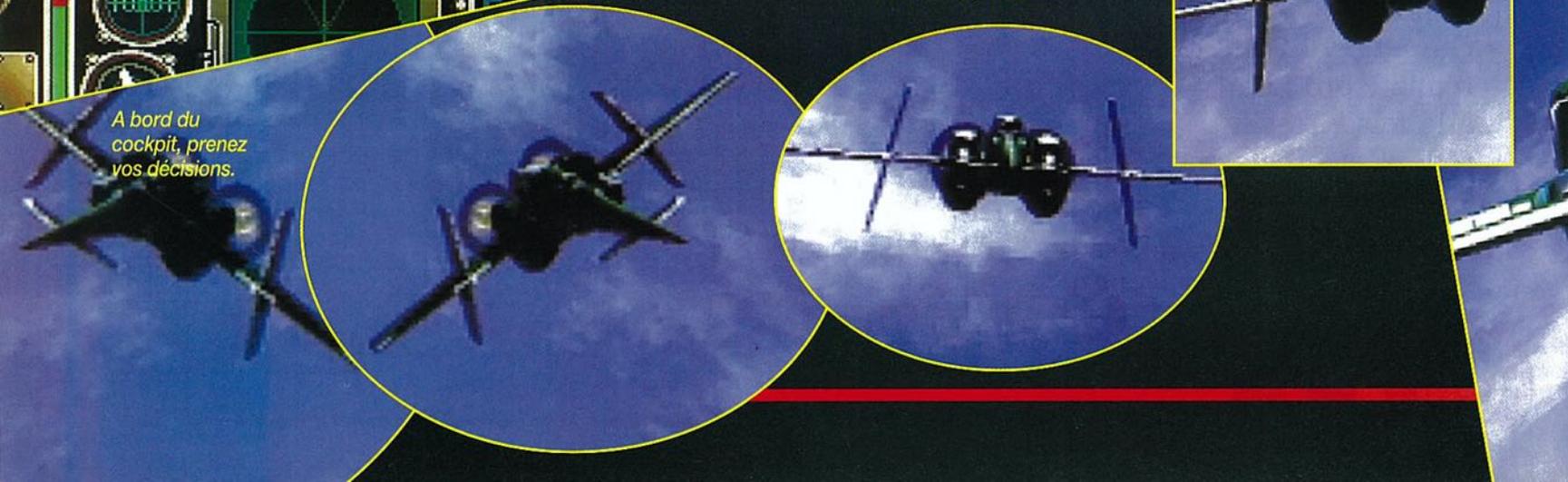


28 juin au Japon



L'histoire vous mènera dans des lieux divers tel cet avion transporteur.

A bord du cockpit, prenez vos décisions.





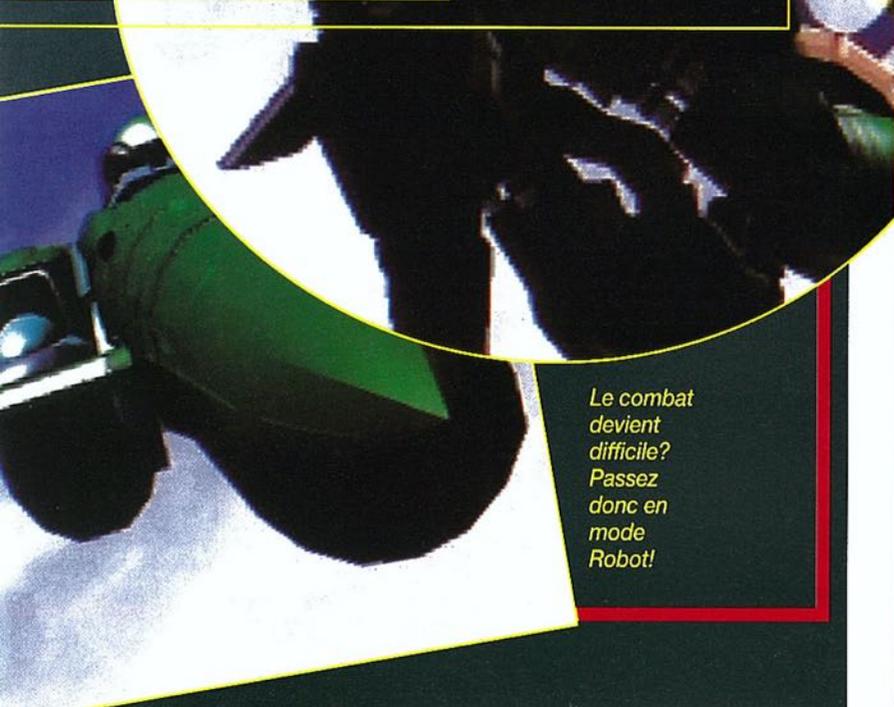
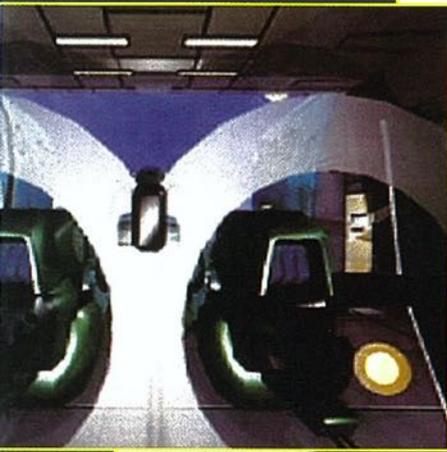
14:00
[教授]
私はワイルド=リビッシュと申します。もっとも昔からは「教授」と呼ばれていますが。

05/10 13:30
[アイル]
そうでしたか。あんなに早く来ました。アイル=エンテと申します。

Parlez avec tous les personnages. Les informations qu'ils vous donneront seront parfois d'une grande utilité.



Nirgends est ponctué de passages animés de grande qualité.



Le combat devient difficile? Passez donc en mode Robot!



4 RUE ALBERT 1^{ER}
95260 BEAUMONT SUR OISE
TEL : 30.34.26.21 FAX : 34.70.41.17



CONSOLE
1490 Frs

*ADAPTEUR JAP/US 199 F.

- PANZER DRAGOON 2 (EUR) 349 F.
- DBZ 2 (JAP) 429 F.
- COBRA (JAP) 429 F.
- LA HORDE V.F. (EUR) 349 F.
- ULTIMATE MK3 (EUR) 349 F.
- TRUE PINBALL (EUR) 349 F.
- JACK'S BACK (EUR) 349 F.
- SHELL SHOCK (EUR) 349 F.
- DESTRUCTION DERBY (EUR) 349 F.
- EURO 96 (EUR) 349 F.
- VICTORY GOAL 96 (JAP) 429 F.
- EARTHWORM JIM 2 (EUR) 349 F.



CONSOLE + 1 CD
1490 Frs

VERSION MULTIGAMES
2699 Frs

- FADE TO BLACK (EUR) 349 F.
- VAMPIRE (EUR) 349 F.
- FORMULA ONE (EUR) 349 F.
- RESIDENT EVIL (EUR) 349 F.
- OLIMPIC SOCCER (EUR) 349 F.
- OLYMPIC GAMES (EUR) 349 F.
- ROCKMAN X3 (JAP) 429 F.
- DBZ 2 (JAP) 429 F.
- RANMA 1/2 (JAP) 429 F.
- TOSHINDEN 2 (EUR) 349 F.
- ADIDAS POWER SOCCER (EUR) 349 F.



- CARTES HERO COLLECTION 2 (x10) . 20 F.
- CARTES HERO COLLECTION 3 (x10) . 20 F.
- CARTES DBZ GT (x10) 35 F.
- MANGAS DBZ N°39, 40, 41 OU 42 39 F.
- PIN'S DBZ 10 F.
- POSTER DBZ 10 F.
- BOMBAG DBZ 5 F.



TOUTE LA GAMME DES MINIATURES CITADEL WARHAMMER, NECROMUNDA, SPACE HULK...



VENTE DE CARTES A L'UNITE EN BOUTIQUE

- 4eme EDITION STARTERS (Version Française) 50 F.
- 4eme EDITION BOOSTERS (Version Française) 15 F.
- L'ERE GLACIAIRE STARTERS (Version Française) 50 F.
- L'ERE GLACIAIRE BOOSTERS (Version Française) 15 F.
- TERRES NATALES BOOSTERS (Version Française) 10 F.
- HOME LANDS BOOSTERS (Version Anglaise) 10 F.
- CHRONICLES BOOSTERS (Version Anglaise) 15 F.
- FALLEN EMPIRE BOOSTERS (Version Anglaise) 10 F.
- ALLIANCES BOOSTERS (Version Française ou Anglaise) 15 F.



- CARTES SERIE 2 (x9) 20 F.
- SERIE 2 COMPLETE 150 F.
- PORTE CLEFS 25 F.
- T.SHIRT 149 F.

CADEAUX

UNE SURPRISE ET NOTRE CATALOGUE POUR TOUTE COMMANDE

BON DE COMMANDE

A RETOURNER A : PLANETE GAMES, 4 RUE ALBERT 1ER, 95260 BEAUMONT SUR OISE

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____ Ville : _____

DESIGNATION	PRIX
PORT	30 F.
TOTAL A PAYER	

Mode de Paiement :
 CHEQUE MANDAT
 C. REMB. (+ 35 Frs)

NOS NOUVEAUTES
AU : 34.70.39.33.

Signature :

FATAL FURY 3

ROAD TO THE FINAL VICTORY

Après *The King of Fighters'95*, c'est au tour de *Fatal Fury* de débarquer sur la Saturn. Avant-dernier épisode de la saga, sa conversion sur 32 bits doit confirmer la réussite de son illustre prédécesseur. Alors, mission accomplie? Suivez le guide...

SNK/SATURN



Sorti sur Neo Geo voilà un an, *Fatal Fury 3* s'est vu appliquer les techniques employées pour convertir *King of Fighters'95*. Une cartouche est incluse dans la boîte du jeu: elle servira à réduire le temps de chargement du CD. Hormis les graphismes, un poil plus fins et colorés, le jeu est identique trait pour trait à la version Neo Geo CD.

Le scénario n'a pas changé. Il vous faudra venir à bout cette fois-ci des mystérieux enfants terribles de South Town.

Cherchez la surprise

De nouveaux personnages sont apparus, aux dépens d'anciens. Seuls Terry, Andy, Higashi, Mai et Geese ont été conservés. *FF 3* reprend le déplacement en fond d'écran inauguré par *KoF'94* avec, en plus, la possibilité de se déplacer au premier plan. Un nouveau système de notation des matchs a été conçu, basé sur des lettres (S, A, B...) selon votre maîtrise des combats. A noter que diverses fins vous seront proposées selon vos performances.

Alors, aucune nouveauté? Si, il y en a une tout de même, mais il faut aller la chercher dans les options: il s'agit de la



Ça commence à chauffer pour la pauvre Blue-Mary!



Bougez du premier à l'arrière-plan pour éviter les attaques.



Fatal Fury 3, c'est aussi des coups beaucoup plus meurtriers.



Yamazaki est un demi-boss qui viendra vous provoquer lors du jeu. Là, il fait semblant de chercher une cigarette dans sa poche.



Shokaku est certainement le personnage qui dispose des attaques les plus originales!

possibilité de reconfigurer soi-même son paddle. Cette option est utile pour les joueurs qui possèdent un ou plusieurs des modèles, fort nombreux, de manette d'arcade. La musique a directement été tirée de la version CD-Rom du jeu sur Neo Geo. Pas de grande révolution donc par rapport à cette dernière version, mais cette conversion risque de remporter un succès considérable! Une fois de plus, SNK s'est surpassé pour offrir à la Saturn une excellente mouture. La concurrence en matière de jeu de combat 2D devient forcenée sur cette machine, mais on ne s'en plaindra pas, surtout si la qualité est au rendez-vous!



Bob vient de faire une rencontre inattendue. Il susraute de surprise!



Mai contre Mai pour un combat au sommet!



Certains coups projettent l'adversaire vers le premier plan avec un effet fantastique!



De nouveaux coups viennent étoffer une palette déjà importante!

MAIS OÙ EN EST LA PLAYSTATION?

Alors que le deuxième jeu SNK va sortir sous peu sur Saturn, KoF'95 n'est toujours pas disponible sur Playstation. La date de sortie du jeu a une nouvelle fois été repoussée (au 28 juin). La conversion sur la console de Sony s'est en fait révélée beaucoup plus ardue que prévu, à cause, en particulier, d'une mémoire vidéo trop faible et de temps de chargement trop longs. Cela dit, les prochains titres Saturn sont déjà bien avancés (Samurai Spirits 3 et Real Bout), mais SNK fait tout pour combler le retard accumulé sur la 32 bits de Sony. Allez, que les fans de la Playstation se rassurent, plus que quelques jours encore à tenir!

PAD CONFIGURATION

PLAYER1	PAD	TYPE1	PLAYER2	PAD	TYPE2
WEAK PUNCH	-	X	WEAK PUNCH	-	A/X
STRONG PUNCH	-	A	STRONG PUNCH	-	C/Z
WEAK KICK	-	Y	WEAK KICK	-	B/Y
STRONG KICK	-	B	STRONG KICK	-	L/R
SWAY BACK	-	C	SWAY BACK	-	A+B
SWAY FORWARD	-	Z	SWAY FORWARD	-	B+C
PUSH START			RETURN MENU		

Vous pouvez désormais configurer votre paddle.

CONFIGURATION

LEVEL: 1 2 3 4 5 6 7 8
 VERY EASY

GAME TIME: 45 60 90 63

PAD CONFIGURATION

EXIT

On retrouve les configurations classiques de la Neo Geo.



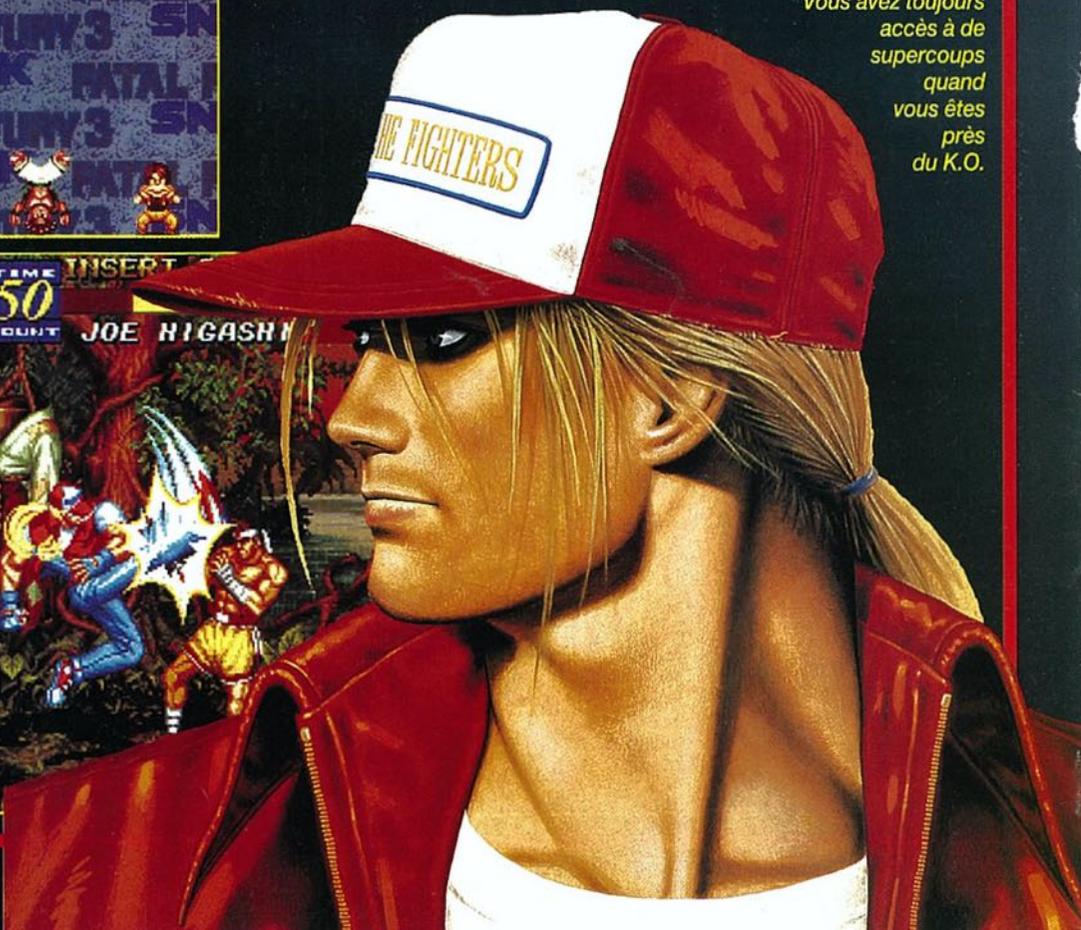
Bob rappelle sous certains aspects feu Duck King, non?



Vous avez toujours accès à de supercoups quand vous êtes près du K.O.



Dans ce nouvel épisode, la qualité des graphismes a encore été accrue.



DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

Des surprizz plein les Boolzz

Les Boolzz Dragon Ball Z existent en 2 tailles. Les grandes contiennent des personnages d'environ 8 cm de haut et les petites des personnages de 5 cm de haut. Surprizz des surprizz! Dans les petites, l'une des Boolzz contient 2 personnages! A toi de les découvrir! Vite! Les Boolzz sont disponibles dans les maisons de la presse, les magasins de jouets et les vidéo-clubs.



"Petites Boolzz"



NOUVEAU

Le classeur de rangement
Carddass Dragon Ball Z
vient de sortir!

Muni d'une poignée de "transport",
il comprend 6 intercalaires avec 6 poches
de chaque côté. Tu peux donc ranger 72 cartes!



CARDDASS (à suivre...)

Tu vas enfin pouvoir compléter ta collection. Les nouvelles pochettes Carddass Dragon Ball Z sont enfin disponibles. Après les noires et les vertes, voici les bleues. Chaque pochette contient 5 cartes.



BAN
DAI

Vandalhearts

Six mois environ après avoir publié son premier Role Playing Game sur Playstation, Genso Suikoden, Konami remet le couvert avec un nouveau jeu du même genre: Vandalhearts. Cette fois-ci, fini les Parodius, les Twin Bee ou autres Goemon. On a droit à un jeu original. Alors qu'on reprochait à Genso Suikoden sa trop grande facilité, qu'en est-il de Vandalhearts?

Vous devrez regrouper un maximum d'alliés autour de vous.

Le relief est important et vous confère des points de défense supplémentaires.



Attention, un magicien est plus vulnérable au corps à corps!



Les scènes de combat sont entrecoupées de diverses animations.



Une gerbe d'hémoglobine accompagne la mort des personnages!



On peut faire pivoter le terrain dans tous les sens.

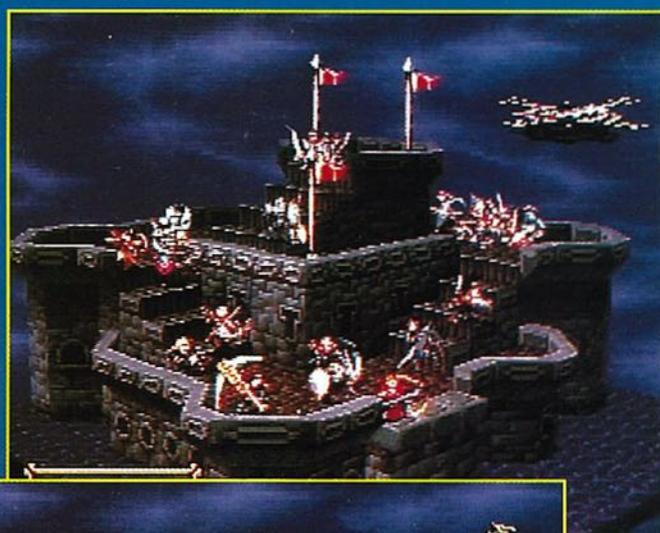
Vandalhearts est un projet qui requiert actuellement toute l'attention de Konami. Car Konami, ses sagas maison s'essouffant (Twin Bee, Parodius...), tente de jouer la carte de la diversité. La venue de ce nouveau Role Playing Game prend donc l'allure d'une bouffée d'air frais. Tout d'abord, le jeu s'apparente à un autre jeu très connu au Japon, Tactics Ogre, conçu par Quest. Ce dernier occupa le podium des toutes premières ventes de jeu en 1995. Et Vandalhearts en reprend le principe, c'est-à-dire wargame-RPG en représentation 3D. Cependant, Playstation oblige, dans le cas de Konami, le jeu est en vraie 3D. Si le jeu vous proposera toujours automatiquement le meilleur angle de vue, il sera néanmoins possible de faire tourner le terrain dans tous les sens pour essayer d'en trouver un qui vous convienne mieux. Plusieurs niveaux de zoom permettent d'avoir une vue globale ou détaillée du champ de bataille. Autre similitude avec le jeu de Quest, la balistique est gérée lors de projections (objets, flèches...), ainsi que le relief.

Ash Lambart, tel sera votre nom de guerre

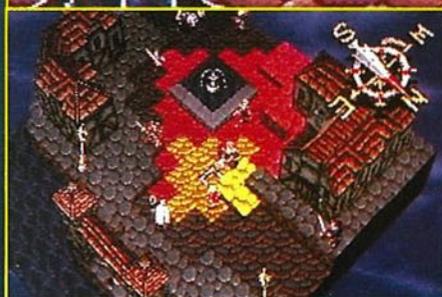
Vandalhearts, c'est aussi une multitude de petits détails qui rendent le jeu captivant. Quand un ennemi meurt, c'est au milieu d'une gerbe de sang! Glups! Une boussole dans un coin de l'écran permet de garder le nord. Et une foule de petites animations viennent renforcer l'ambiance générale du jeu lors des combats. Les sorts sont l'occasion, comme pour Genso Suikoden, d'effets spéciaux spectaculaires. Le mage possède en outre plusieurs niveaux de puissance. ➤

ROTATIONS À GOGO

L'utilisation de la 3D vous permet de faire pivoter l'aire de combat pour avoir la meilleure vue. Si l'angle de vue présentée automatiquement par la console ne vous convient pas, vous pourrez en changer à loisir. Exemples de rotations.



Domage, l'ennemi a paré votre coup. Attention à sa contre-attaque!



Ce type de déplacement est aujourd'hui classique, depuis Shining Force.

Le relief influe sur la puissance de votre magie.



La magie du feu! Votre unité vient juste de partir en fumée!



→ La partie RPG du jeu n'a pas été oubliée avec de multiples rencontres et rebondissements. L'histoire du jeu regroupe les éléments classiques du genre: vous êtes un jeune guerrier du nom de Ash Lambert. Les forces du Mal déferlent sur votre royaume, Ishutalia, et seule une ancienne légende est supposée vous apporter la clef du problème. Bref, pas d'innovations. Mais qu'importe, car la vraie richesse du jeu se trouve dans son aspect stratégique. Les lieux de combat seront très variés, comme des forêts, des châteaux, et même des bateaux... L'ambiance sonore soutient parfaitement les événements à l'écran et les bruitages sont très réalistes. Annoncé pour le mois d'août au Japon, Vandalhearts devrait transformer l'essai de Genso Suikoden. On espère que le produit final sera à la hauteur, mais ce qui nous a été dévoilé de la version en développement laisse supposer que le jeu pourrait même dépasser toutes nos espérances. Rendez-vous à la rentrée pour le test!

Votre magicien va avoir la partie difficile contre ce chevalier!



Bougez un à un vos hommes et faites attention à l'archer.

PLEIN LES YEUX

Les sorts de magie sont l'occasion d'une débauche d'effets spéciaux. Admirez plutôt.



Le sort de la lumière projette une multitude de lasers sur l'ennemi.



C'est la confusion sur votre navire. Faites donc le ménage!



Votre bateau vient d'être abordé par l'ennemi.



Dans Vandalhearts, il arrivera souvent que vous vous trouviez en position d'infériorité numérique.

Kidosenshi Gundam Gaiden



LE JAPON EN DIRECT

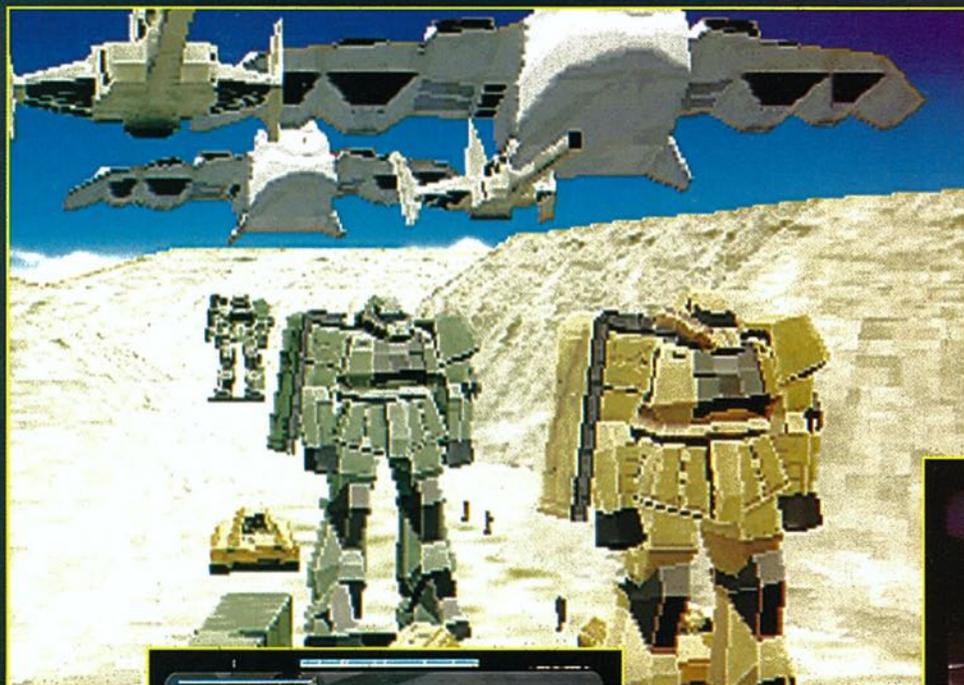
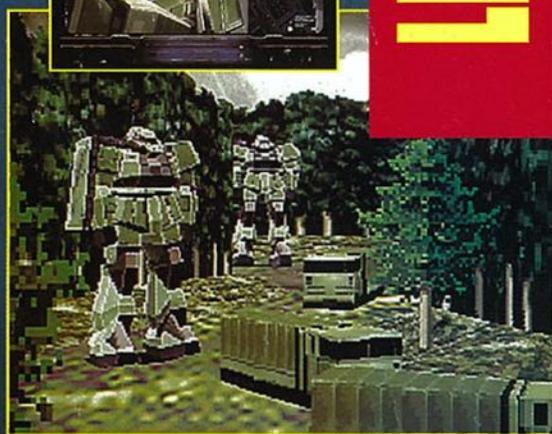
Gundam constitue, avec Dragonball, la grande saga Bandai du jeu vidéo. Il revient sur Saturn, mais en faisant table rase du passé. Pour la première fois, la série Gundam se donne les moyens de se propulser au premier rang! Le succès de Gungriffon n'a pas laissé indifférent les éditeurs de jeux. Bandai, justement, y a trouvé LE concept à adopter pour sa guerre de robots! Gundam Gaiden se présente comme un shoot en 3D très jouable avec un scénario original mis sur pied par les équipes en charge des O.A.V., qui se sont également occupées de l'animation des robots! Cerise sur le gâteau, le jeu proposera non pas un seul scénario linéaire, mais un système multiscénario qui promet une durée de vie importante!

Une guerre ravage la Terre et l'espace depuis un an. Le duché de Zion mène des combats sans merci sur Terre, et la Fédé-

ration doit lancer toutes ses forces pour espérer réduire le conflit terrestre. C'est là que vous intervenez, à bord d'un prototype de Gundam. La guerre vous mènera dans des contrées diverses (forêts, déserts...). En fait, vous retrouverez le théâtre des opérations des trois premiers films de Gundam (avis aux fans!). Vous affronterez un maximum de robots ennemis, et chaque adversaire nécessitera une technique différente. La vue du jeu a lieu depuis votre mobile suit.

Bandai s'est donc donné tous les moyens du succès pour son nouveau Gundam. Il est vrai que le modèle Gungriffon a sûrement été d'une aide précieuse, mais il faudra attendre septembre prochain pour savoir si le pari est gagné. Une dernière chose, Gundam Gaiden fera partie des jeux qui connaîtront une baisse de prix: moins de 250 francs!

Encore un Zaku qui va rejoindre la casse du coin!



Dans le désert, faites attention à ne pas faire chauffer votre robot.



Aidez-vous de vos jump-jets pour voler dans les airs.

Attention, l'ennemi est très rapide et agile!

Des animations ponctuent les moments forts du jeu.

Même la carte a été reprise à Gungriffon. Cette fois, elle pivote.



Taiyo no Shippo

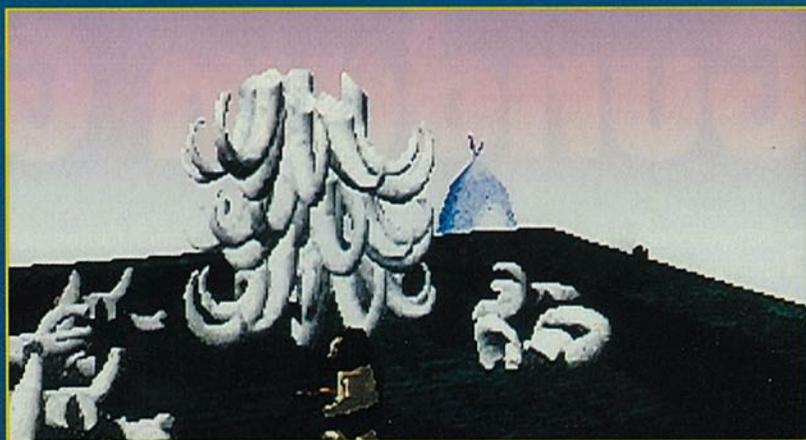
Une foule de jeux sortent au Japon et n'arrivent jamais jusqu'en France. Taiyo no Shippo en est un exemple. Art Dink, l'éditeur, s'est spécialisé, depuis ses débuts sur ordinateurs, dans les simulations mêlant à la fois le surprenant et le sérieux. Littéralement "Extrémité du soleil" ou "Queue du soleil", ce jeu vous propose d'incarner un homme des cavernes de la et de survivre dans un environnement franchement inhospitalier. Vous devrez résoudre les problèmes de votre tribu au fil des saisons afin de la faire prospérer. Dans le monde en 3D de Taiyo no Shippo, vous jouissez d'une totale liberté de mouvement. Mais attention aux rencontres désagréables, plutôt courantes! Les bêtes sauvages abondent et voient en vous un repas quatre étoiles! On ne fait pas face à tous les animaux de la même façon. Un oiseau, un mammouth ou une bande de félins vous demanderont de recourir à des techniques différentes. Vous découvrirez au fur et à mesure des outils (feu, lance, gourdin...). Enfin, il faudra aussi surveiller le sommeil de votre pauvre homme préhistorique, qui aura besoin de dormir de temps en temps.

La préhistoire, c'est aussi les balbutiements de la religion.



Carnivore ou herbivore? Qu'importe quand on a faim!

Ce jeu, peut-être sorti au Japon à l'heure où vous lirez ces lignes, n'arrivera sans doute jamais chez nous. Même s'il ne s'agit pas d'un jeu de combat ou de course automobile, ce titre propose un challenge novateur qui pourrait en intéresser plus d'un. La barrière de la langue n'est pas aussi ardue que pour les RPG. Si vous vous sentez l'âme d'un homme "primitif", Taiyo no Shippo vous ravira certainement. A noter que le jeu pourrait, comme tous les titres de cet éditeur, bientôt voir le jour sur PC.

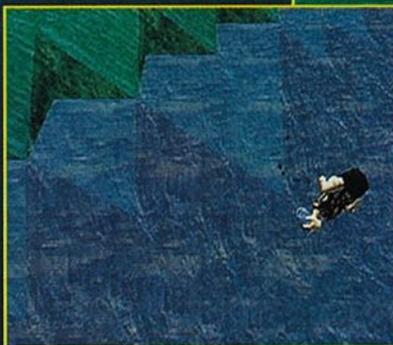


La chasse aux mammouths vous procure de nouveaux matériaux.

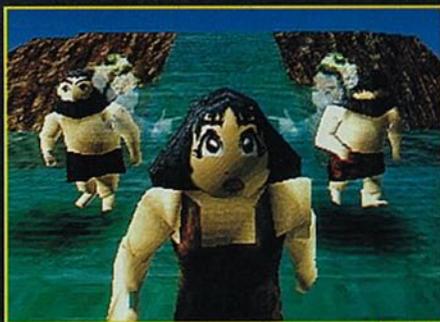


Prenez vos jambes à votre cou quand la situation l'exige!

La météo intervient durant le jeu. Ici, il pleut.

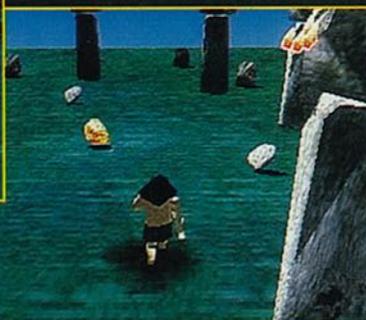


Vous pouvez nager et plonger pour vous procurer des items.



Vous vous déplacez dans un monde entièrement en 3D.

Après une dure journée de boulot, votre femme vous attend à la porte de la caverne.



Consoles+

95%

PlayStation Magazine

5/5

CD Consoles



Player One

96%

Joypad

100%



RESIDENT EVIL

LA TERREUR A UN VISAGE...

Toutes les solutions sur MINITEL*

3615
VIRGIN
GAMES

H I N T L I N E
36 68 94 95 *



CAPCOM

© CAPCOM CO. LTD. 1995, 1996. Tous droits réservés.

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

Distribué par



233 rue de la Croix Nivert
75015 Paris
Tél. : (1) 53 68 10 00

* (2.23 F. 1cc/minute)

Ogre Battle

Après la Saturn, la Playstation s'apprête à son tour à accueillir l'un des plus grands succès de la Super Famicom. Quest a en effet laissé à Art Dink le soin de convertir, dès cette année, son Ogre Battle sur la 32 bits de Sony!

A l'époque de sa sortie sur SFC, ce wargame en temps réel avait soulevé un bel enthousiasme, propulsant Quest parmi les éditeurs les plus importants au Japon. Devant ce succès, Nintendo avait même commercialisé le jeu aux États-Unis en version anglaise.

Depuis, Ogre Battle n'a pas pris une ride. Le principe du jeu ainsi que son interface n'ont pas changé. Les différentes classes de combattants ont



Le jeu est toujours en temps réel et l'interface n'a pas varié d'un pouce.



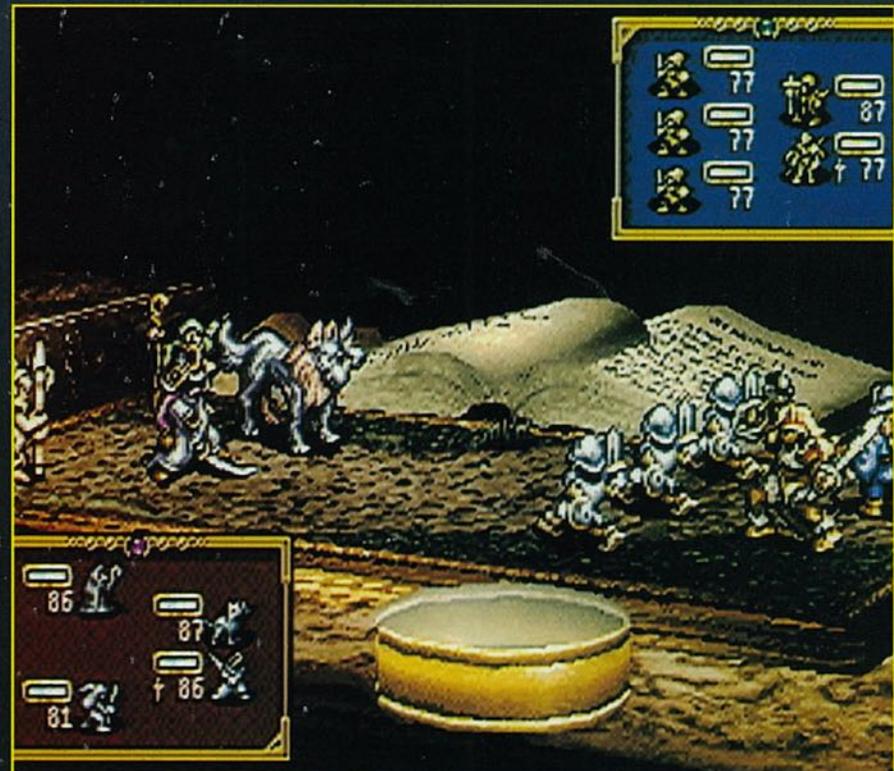
Les graphismes sont bien plus fins et colorés sur Playstation.

Il est toujours possible de composer soi-même son armée.

B クレリック	
LV: 32	HP: 87 / 87
STR: 41	CHA: 57
AGI: 54	ALI: 65
INT: 52	LUK: 49
COST: 2060 GÓTH	
NEXT LV: 100 EXP	
F: かのめさくいん	2
B: ヒーリング	2
MOVE: ぞうげん たいじ	
ITEM:	
・ユニットリーダーになれる。	

été conservées. Bien sûr, les graphismes bénéficient d'une définition et d'une palette de couleurs supérieures. Ainsi, les pouvoirs, dont la beauté avait contribué à la légende du jeu sur SFC, sont transfigurés sur Playstation, la console permettant des effets encore plus impressionnants. La représentation des batailles reste la même, mais on peut désormais faire pivoter l'aire de combat dans tous les sens. Autre

changement, la musique passe à la dimension CD, avec de nouveaux thèmes et des remix. Enfin, le scénario devrait apporter son lot de changements pour que les nombreux aficionados du jeu ne soient pas pénalisés. Bref, on peut s'attendre à un grand titre pour cette fin d'année. La légende des ogres n'est pas finie, et son arrivée sur 32 bits marque le début d'une nouvelle génération.



3D oblige, on peut faire pivoter l'aire de combat dans tous les sens.

UN PROBLÈME DE LICENCE?

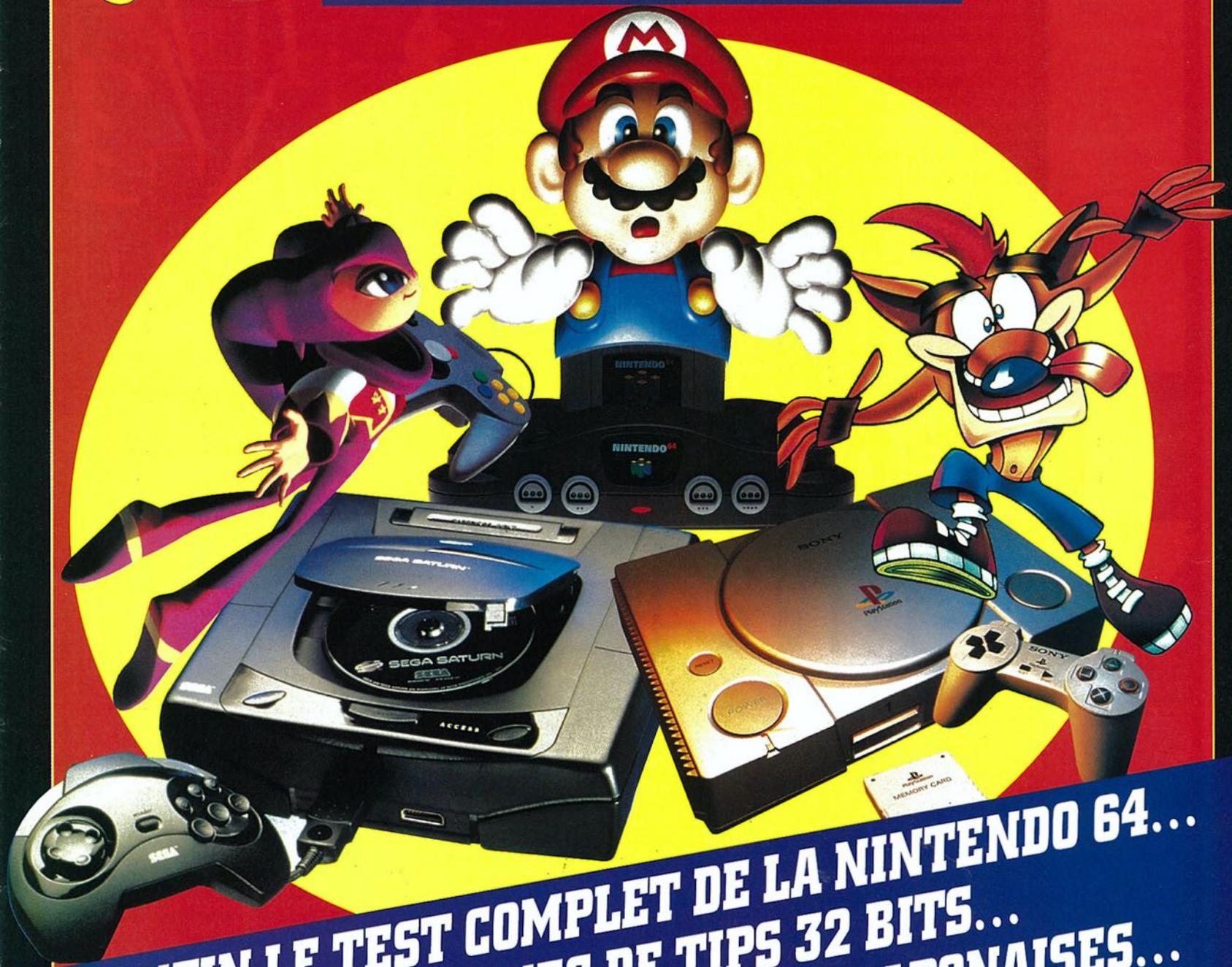
Si la Playstation accueille Ogre Battle, la Saturn peut déjà compter sur sa suite, Tactics Ogre, l'une des plus grosses ventes sur SFC pour l'année 1995. Pourquoi pas sur Playstation? Quest a accordé la licence à Art Dink pour la Playstation et à Riverhill Soft pour la Saturn. Y aurait-il donc un problème de licence entre toutes ces sociétés? Espérons que les possesseurs de Playstation ne seront pas privés de l'un des meilleurs jeux de l'année dernière, consacrés à plusieurs reprises par les joueurs et les professionnels au Japon.

CONSOLES

hors série

CONSOLES

LA GUERRE DES CONSOLES VOL.2



...ENFIN LE TEST COMPLET DE LA NINTENDO 64...
...DES TONNES DE TIPS 32 BITS...
...LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS JAPONAISES...
...TOUS LES HITS DE LA RENTRÉE...

TOUS A VOS KIOSQUES DÉBUT AOÛT

サイキックフォース

PSYCHIC FORCE

TAITO/PLAYSTATION



Présenté lors du dernier AOU'96 à Tokyo, ce jeu est sorti en arcade depuis un peu plus d'un mois sur l'archipel nippon. Cette fois, c'est sur Playstation que le combat va se poursuivre. Le développement du jeu n'en est qu'à ses débuts, mais en bon espion, j'ai réussi à vous dégoter les toutes premières images de la conversion en cours! Autant dire que c'est une exclusivité! Le principe du jeu n'a pas changé depuis la version d'arcade. Les deux combattants sont enfermés dans un cube transparente. Le combat se déroule en occupant entièrement l'espace contenu dans le cube (360°) avec une débauche de pouvoirs spéciaux impressionnants. La conversion devrait être achevée vers la fin de l'année. On pourra alors se rendre compte de sa qualité ainsi que des ajouts éventuels apportés à la version console. D'ici là, comptez sur moi pour vous tenir au courant!



Votre jauge de pouvoir remplie, vous pouvez faire parler vos pouvoirs spéciaux!

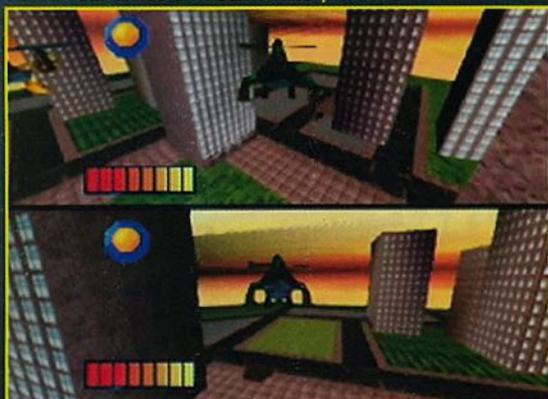
Blade and Barrel

KEMCO/N64



Selon l'engin utilisé (tank ou hélicoptère), les tactiques de combat sont très différentes.

Les graphismes ne perdent rien de leur qualité quand l'écran est divisé en deux ou en quatre.



Enfin du nouveau au Japon sur le front de la N64! Kemco vient de dévoiler les premières images de son projet secret sur la 64 bits de

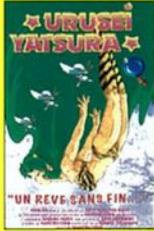
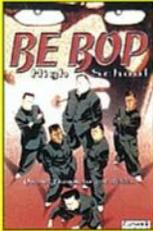
Nintendo! Sur fond de scénario à la "Venus Wars" (pour les fans d'animation), Blade Barrel propose une confrontation entre des tanks et des hélicoptères. En plus des modes Scénario et Entraînement classiques, il existe un mode Versus. Quatre joueurs peuvent prendre en même temps part à l'action sur un écran splitté en quatre, à la manière de Mario Kart N64.

Chacun peut choisir le tank ou l'hélicoptère, aux techniques de combat radicalement différentes! Sachez que le jeu proposera en plus un mode 12 joueurs en reliant plusieurs machines! Eh oui, il semblerait bien que le câble soit d'ores et déjà à l'ordre du jour, avec la possibilité de gérer un nombre important d'écrans splittés.

N64 oblige, le jeu propose des vues multiples, dont une depuis le cockpit. Le niveau Débutant propose de diriger votre machine avec la croix de direction classique, alors que le mode Expert utilise le joystick analogique pour des effets 3D garantis! Selon le niveau de difficulté et de commande choisi, vous accéderez à différents scénarios. Ainsi aux niveaux les plus difficiles, vous aurez droit à des engins secrets! Enfin, le jeu de Kemco vous proposera d'évoluer dans des décors variés, et de livrer un combat urbain des plus impressionnants! A seulement 40% de son développement, Blade and Barrel devrait arriver à point nommé pour combler nos appétits de nouveauté!

En plus du mode 4 joueurs avec écran splitté, Blade and Barrel permet de jouer à douze en reliant plusieurs consoles!





Toutes les nouveautés
Nombreuses références PAL/SECAM



Table listing various anime titles and prices under K7 VIDEO and K7 INT-18 ANS categories.

CADEAUX
UNE
SURPRISE
et le catalogue
de tous nos produits
pour toute commande*
*Offre valable jusqu'au 30/09/96

CD ORIGINAUX, ART-BOOK, GOODIES, JEUX DE RÔLES, X-FILES. Includes a coupon for a 30€ discount on the next order.

DRAGON BALL Z. Trading collection, Hero collection, Cardass, Power level, Pogs, Rami Card, Laser Card, Mangan, Mangan Japon, Laser Card's par 10.

PROMOS. Magic homeland, Power Level, Cardass DP, Pogs, Mangan Japon, Mangan Japon 1 à 12.



EROTIQUES INT-18 ANS
COPIE CARTE D'IDENTITÉ OBLIGATOIRE

Table listing erotic manga titles and prices under MANGAS and ART BOOKS categories.



Table listing anime comic titles and prices under ANIME COMICS and EROTIQUES FRANÇAIS categories.

MANGAS JAPONNAIS
Nombreuses références

Table listing various Japanese manga titles and prices.

MANGAS FRANÇAIS

Table listing various French manga titles and prices.

REVENDEURSCONTACTEZ NOTRE SERVICE PROFESSIONNEL :
VIDEO SERVICE DISTRIBUTION
B.P.14 - 47301 VILLENEUVE SUR LOT CEDEX - TEL/FAX 53 70 17 20
Catalogue K7 ; gadgets ; cartes Magics ; Goodies ; Tradings ; Mangas ; Art Books.

Movies Card's Diffusion - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex - Tél/Fax 53 40 21 93
Revendeurs : Tél/Fax 53 70 17 20

Bon de Commande form with fields for designation, price, payment mode, name, address, and signature.

REJOINS NOUS SUR MOVIE'S CONNECTION*
36 69 07 74
Code Média: []
Les Infos, les nouveautés
Des Centaines de Mangas à GAGNER!

Tokyorama

UNE MANETTE POUR NIGHTS

Sega va sortir en même temps que son jeu Nights, le 5 juillet prochain, une nouvelle manette comportant un joystick analogique, comme pour la Nintendo 64. Cette nouvelle extension permettra aux joueurs de tirer au maximum parti du jeu.



PROGRAMMEURS EN HERBE

Le CD-Ring est un petit CD-Rom de 8 cm qui se charge avant tous jeux. Il s'agit en fait d'un System Disk qui permet de faire tourner n'importe quel jeu sur votre Saturn, et même les jeux en version bêta sur CD-Rom! Vendu discrètement moins de 100 francs, il permet déjà à des développeurs en herbe de réaliser leurs propres programmes sur la 32 bits de Sega.

SONY SOULÈVE LE TOLLÉ DANS LE MONDE DE LA DISTRIBUTION

Sony impose désormais auprès des revendeurs et grossistes une série de mesures pour "pénaliser" les sociétés qui ne respecteront pas certaines règles.

- 1- interdiction de vendre des produits Playstation à l'étranger pour limiter l'export.
- 2- interdiction du marché de l'occasion.
- 3- interdiction de faire des rabais ou des promotions sur les prix.

Ce sont ces deux dernières règles qui ont soulevé la révolte d'un nombre assez important de revendeurs. Il est vrai que Sony contrôle une très grande partie de son circuit de distribution. Les revendeurs indépendants, grands et petits, sont exposés de fait à des mesures pénalisantes. Le 9 mai dernier, ils se sont tous regroupés pour porter plainte et mener l'affaire en justice. Dans le même temps, le prix des jeux a été bradé pendant une journée en mesure de protestation, et on a ainsi pu trouver des jeux neufs à moins de 50 francs, les nouveautés étant vendues à moins de 100 francs! Le rapport de force est engagé.

UNE PLAYSTATION POUR LES DÉVELOPPEURS

De couleur noire, elle coûtera près de 6 000 francs. Mais il s'agit en fait d'un set de développement qui permettra à tout le monde de développer ses propres jeux et applications sur Playstation. Le set se compose de la machine et d'un câble de liaison pour PC. On note aussi la présence de 2 CD-Rom: un pour le système de la Playstation et l'autre pour le PC. Un service sur Internet permettra de mettre régulièrement à jour sa librairie de codes et routines de programmation.



VINGT HEURES D'AUTONOMIE POUR LA GAME BOY COULEUR!

Nintendo vient de diffuser de nouvelles précisions au sujet du projet Atlantis (Game Boy couleur). La société anglaise chargée de développer le processeur ARM vient d'en mettre au point une version spéciale pour Nintendo, qui réduirait la consommation de piles, et permettrait à la portable d'acquiescer une autonomie de fonctionnement comprise entre quinze et vingt heures. Du jamais vu!

LA SATURN FAIT DES PETITES

Une nouvelle Saturn est née: la V-Saturn Mark 2. La différence? Sa couleur! Il s'agit du même modèle que la Saturn blanche sortie depuis quelques mois, mais de couleur gris clair. Son prix: 20 000 yen environ (soit 1 000 francs).



LA MODEL 2 BIENTÔT MINIATURISÉE?

Virtua Fighter 3

La Saturn possède un port cartouche, et c'est tant mieux! En effet, l'AM2 pense déjà à une éventuelle conversion de Virtua Fighter 3 sur la 32 bits. Pour ce faire, Sega utiliserait une carte réalisée par Looked-Marieta. Cette carte aurait dû sortir pour le PC. Elle est en fait une version miniaturisée de la carte d'arcade Model 2, mais sans la Rom. Elle devrait prendre place dans une extension du type Super 32X. On n'en est pas encore là. Attendons déjà le jeu en arcade.



DES NOUVELLES DE SAMURAI SPIRIT

Alors que Samurai Spirit est très attendu au Japon, sa conversion sur Saturn est envisagée (peut-être pour la fin de l'année) avec un scénario repensé. La version Neo Geo CD sortira enfin le 28 juillet prochain!

SEGA PRIVATE SHOW

Fin mai s'est déroulé, dans le sud de Tokyo, à Otaku, un mini-salon exclusivement dédié à Sega, où l'éditeur présentait ses derniers produits d'arcade. L'attraction principale était l'AM3, venue présenter une version plus avancée de son Last Bronx, son premier jeu de combat en 3D. L'AM2 dévoilait également son Sonic the Fighter, quand l'AM1 montrait pour la première fois son nouveau jeu, une surprise nommée Dead Line!

Dead Line, dont la sortie est prévue pour juillet, est en fait un Street of Rage en 3D! On retrouve le concept original du jeu, mais transposé dans un monde en 3D polygonale! Une action frénétique et un support sonore excellent confèrent au jeu une seconde jeunesse! Dead Line est basé sur une carte ST-V qui annonce donc une conversion Saturn pour la fin d'année! Andy, Blase et les autres sont de retour! Welcom to the next level!

Par ailleurs, Sega présentait les derniers produits de l'AM6, qui s'occupe des attractions de type casino et autres. Bref, ce petit salon a donné l'occasion de prendre la température du

marché de l'arcade chez Sega. Une dernière répétition avant le Tokyo Toy Show de juin et, surtout, avant le Jamma Show de septembre.

Dead Line, ou la vraie surprise de ce salon!



L'occasion pour Sega de répéter avant le grand rendez-vous d'arcade du mois de septembre.



EN BREF...

- Namco se lance dans le cinéma. Enfin, presque, puisque la firme va mettre en commun toutes ses célébrités dans un film en images de synthèse qui devrait sortir cet été en VHS et LD.
- Namco, toujours lui, se lance également dans l'aventure de la réalité virtuelle, pour ses attractions de parcs à thèmes. Après Sega, l'autre géant de l'arcade nippon, Namco commercialise donc le nouveau casque HMD. Ce casque, fruit de la collaboration Namco-Olympus, gère entièrement l'espace environnant à 360°.
- L'ensemble des salles d'arcade de Taito vont être reliées entre elles par un réseau. On pourra désormais jouer avec une autre personne dans une salle d'arcade Taito, à l'autre bout du Japon. Sega a installé le même procédé dans toutes ses salles.

LA GAME BOY SUR LE NET?

Nintendo projette d'avaliser un projet cette année qui permettra au Japon de jouer en Link via une liaison téléphonique! En effet, il suffira de brancher sa Game Boy sur un PHS (norme de téléphone portable japonais très bon marché) pour jouer avec un ami à distance. Et le Bi-Bop?

PIPPIN: PAIX À SES PUCES

La Pippin a été retirée des rayons de beaucoup de magasins. Ce n'est pas vraiment un secret: la machine n'a rencontré aucun succès au Japon. On doit désormais la commander, et Apple assure la livraison à domicile...

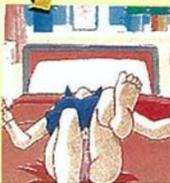


LE VIRTUA GUN CHEZ KONAMI

Konami sera très certainement le deuxième éditeur tiers à adopter le Virtua Gun de Sega à l'occasion de son jeu Snatcher, qui comporte des phases de tir.

LA CHASSE AUX SORCIÈRES

Sega a fait entendre que l'édition de jeux érotico-pornographiques, qui avait été autorisée jusqu'à maintenant, va être interdite dès le mois de juillet. Bien sûr, cette annonce a soulevé les protestations chez les éditeurs concernés. Du coup, les joueurs se sont rués sur la dizaine de titres déjà disponibles. Cette interdiction touche aussi les sociétés qui s'étaient spécialisées dans les jeux de Majhong.



ARRIVAGE NINTENDO 64... ARRIVAGE NINTENDO 64.

ALLO
GAMES

(1) 44 53 97 93

13, RUE CONDORCET
75 009 PARIS

M° : POISSONNIERE OU ANVERS

DU LUNDI AU SAMEDI : DE 10h30 à 19h00

ARRIVAGE MASSIF DE JEUX PSX
ET SATURN D'OCCASIONS

PSX SONY	
ADIDAS POWER SOCCER :	279 F
TEKKEN 2 :	319 F
DOOM :	239 F
FIFA SOCCER 96 :	189 F
RIDGE RACER :	189 F

SATURN SEGA	
EURO 96 :	279 F
STREET FIGHTER ALPHA :	279 F
D :	229 F
VIRTUA FIGHTER 2 :	249 F

LE SPECIALISTE DE L'ECHANGE :

SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE :
25 FRS/échange
(jeux de même valeur)

PLAYSTATION
SEGA SATURN :
25 FRS/échange
(jeux de même valeur)

ECHANGE / VENTE PAR CORRESPONDANCE

PRIX INDIQUES + FRAIS DE PORT (NOUS TELEPHONER)

CART MAGIC ET CHRONICLES EN DEPOT

TOUTES LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS.
PRIX REVISABLE SANS PREAVIS. RCS PARIS A 398 157 230

ARRIVAGE NINTENDO 64... ARRIVAGE NINTENDO 64...

LA BOUTIQUE TOON®

CET ÉTÉ, TOONETTE FUTÉE VOUS CONSEILLE



69F La vidéo VF Samouraï Shodown + 1 sachet «samouraï Spirit». Oui, c'est neuf !

99F La vidéo VF Macross le film

49F 59F La vidéo si vous les prenez par 4 (196F les 4)
À l'unité : 59F Offre valavie pour : Watt Poe (STF) Slow Step (3 vol., STF) You're Under Arrest 1 (STF) Borman OAV (STF) et Film (STF)



JAPANIMATION...

- V. VF 3x3 eyes 149F
- V. STF Ah! My Goddess 3 vol. 119F
- V. VF Akira le film M. F. Akira 14 tomes 139F
- M. F. Akira 14 (Nouveau) 97F
- V. VF Applesed le Film M. F. Applesed 4 tomes 139F
- M. F. Applesed 5 (10/7) 75F
- V. VF Armitage III 3 vol. 119F
- V. VF Armitage III 4 (Nouveau) 119F
- M. F. Asatte Dance 2 tomes 77F
- V. VF Babel II 2 vol. 99F
- V. VF Baoh M. F. Bastard!! T.1 (13/8) 40F
- V. VF Be bop Hi school M. F. Bubblegum Crisis 77F
- V. STF Bubblegum Crisis 4 vol. 139F
- M. F. City Hunter 4 tomes 25F
- V. VF Cobra 10 vol. 149F
- V. VF Cobra le film CD Cobra 1 «Génériques» 149F
- CD Cobra 2 «Musiques» (Nouveau) 47F
- Livre F. Crying Freeman «Le tournage» M. F. Crying Freeman 2 tomes 99F
- V. VF Cyber City 3 vol. 99F
- M. F. Cyber Weapon Z.T.1 79F
- V. VF Dancougar (Nouveau) 169F
- V. STF Deus «Le secret des Voiles» 119F
- V. VF Dominion 2 vol. 139F
- M. F. Dr Slump 6 tomes 149F
- M. F. Dr Slump 7 (13/8) 119F
- V. VF Eight Man 2 vol. 139F
- V. VF Final Fantasy 2 vol. 97F
- V. STF Final Fantasy Coffret Collector M. F. Fly (Dragon Quest) 4 tomes 97F
- M. F. Fly (Dragon Quest) 4 tomes 97F
- M. F. Gon 2 tomes 75F
- V. VF Gunm 119F
- M. F. Gunnm 5 tomes 77F
- M. F. Gunnm T.6 (Nouveau) 77F
- V. VF Guyver 4 vol. 99F
- BD F. HK T.1 «Avalon» (nouveau) 99F
- M. F. Ikkyū T.1 40F
- V. STF Iria 1-3 vol. 109F
- V. VF Kamui 77F
- V. VF Ken le Film 139F
- V. VF Ken TV T.1 4 vol. 25F
- V. VF Ken TV Pack 4 149F
- V. VF Kishin Heidan 3 vol. 149F
- V. VF Kōjirō! I 2 vol. 49F
- V. VF Kōjirō! II 2 vol. 149F
- V. STF Kōjirō! le film (nouveau) 99F
- Livre F. L'Univers des Mangas 47F
- V. VF La Cité Interdite 99F
- V. VF Les Ailes d'Honneur 79F
- M. F. Les Élémentalistes 2 tomes 169F
- V. STF Loddos 1 119F
- V. STF Loddos 2-6 139F
- V. STF Love city 39F
- V. VF Macross II 1 vol. 39F
- V. VF Macross II.2 (nouveau) 99F
- V. VF Macross le film 119F
- V. VF Macross Plus 2 vol. 299F
- V. STF Maps 2 vol. 25F
- V. VF Max et Compagnie le film 79F
- V. VF Max et Cie OAV 4 vol. 139F
- V. VF Megalopolis 4 vol. 38F
- V. VF Moldiver 3 vol. 139F
- V. VF Monster city 40F
- M. F. Mother Sarah 2 tomes 40F
- V. VF Nicky Larson 4 vol. 139F
- V. VF Nicky Larson TV Pack 4 95F
- V. VF Ninja Scroll 57F
- M. F. Noritaka 2 tomes 139F
- M. F. Noritaka 3 (nouveau) 169F
- V. STF Nuku nuku 1 (nouveau) 149F
- M. F. Orion T.1 2 tomes 85F
- M. F. Outlanders 3 tomes 300F
- V. VF Patlabor 2 vol. 139F
- V. VF Plastic Little 149F
- A.C.F. Porco Rosso 4 tomes 149F
- V. VF Porco Rosso 149F
- Art. Book F. Porco Rosso 119F
- 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 vol. 77F
- M. F. Ranma 1/2 8 tomes 149F
- V. VF Ranma 1/2 TV 4 vol. 139F
- V. VF Reincarnations 139F
- V. STF Rêves d'Enfants T.3 139F
- V. VF RG Veda OAV 99F
- M. F. RG Veda 2 tomes 149F
- M. F. Riot 1 99F
- M. F. Riot 2 (nouveau) 149F
- V. VF Roujin-Z 139F
- M. F. Sailormoon 7 tomes 119F
- M. F. Sailormoon 8 (nouveau) 139F
- V. VF Sailormoon TV 4 vol. 149F
- V. VF Sailormoon TV Pack 89F
- V. VF Saint Seiya Film 4 vol. 85F
- A.C. Jap. Saint Seiya 4 tomes 300F
- V. VF Saint Seiya TV 4 vol. 139F
- V. VF Saint Seiya TV Pack 4 40F
- V. VF Samouraï Shodown+1 sachet 40F
- M. F. Sanctuary T.1 139F
- V. VF Street Fighter II 77F
- M. F. Street Fighter II 4 tomes 77F
- V. VF Tenchi Muyo 3 vol. 149F
- V. STF The Cockpit 99F
- V. VF The Hard 57F
- M. F. Tōkyō Babylon 2 tomes 139F
- V. VF Urotsukidōji 1 169F
- V. VF Urotsukidōji II 139F
- V. VF Urotsukidōji III 3 vol. 139F
- V. STF Ushio to Tora 3 vol. 149F
- M. F. Vaelber Saga 2 tomes 39F
- V. VF Venus Wars 85F
- M. F. Version T.1 300F
- M. F. Video Girl Ai 11 tomes 135F
- M. F. Video Girl Ai 12 (nouveau) 79F
- CD Audio Video Girl Ai Cd 1 139F
- V. STF Yohko 3 vol. 47F
- V. VF Yoma 77F
- V. STF Yū Yū Hakusho Film 77F
- V. VF Yugen Kaisha 4 vol. 99F

BANDES DESSINÉES

- BD F. 666 3 tomes 75F
- BD F. Aquablue 5 tomes 85F
- BD F. Caste Méta-Barons 3 tomes 300F
- BD F. Lobo 3 tomes 139F
- BD F. Royo 2 tomes 49F
- BD F. Slaine 4 tomes 85F

MAGAZINES

- Mag. F. Anime Land 17, 20, 21 35F
- Mag. F. Anime Land 18/19 (double) 49F
- Mag. F. Anime Land 22-23 139F
- Mag. F. Kameha Relié 8 tomes 47F
- Mag. F. Manga Player 7 Mag. 139F

FILMS

- V. VF Coffret Alien I+II+III 139F
- V. VF X Files 1 «Le dossier secret» 49F
- V. VF X Files 2 «Tooms» 149F
- V. VF X Files 3 «Enlèvement» 149F
- V. VF X Files 4 (Sept. 96) 149F
- Pack X Files 2 vidéos+1 sachet 79F
- Pack X Files Les 3 volumes 85F
- V. STF Tex Avery Intégrale 8 vol. 149F

POSTERS À LA PELLE!

- Poster Cobra 1 Cobra+Dom. dans Cimetiére 25F
- Poster Cobra 2 Cobra sur moto 25F
- Poster Cobra 3 Cobra+Dominique sur moto 25F
- Poster Cobra 4 Cobra+Homme de verre 25F
- Pack 4 posters Cobra 80F
- Poster DBZ Beaucoup de visuels! 25F
- Pack 4 posters DBZ 80F
- Poster Sailor Moon Beaucoup de visuels! 25F
- Poster X Files 1 Mulder & Scully 35F
- Poster X Files 2 Faces 35F
- Poster X Files 3 Mulder 35F
- Poster X Files 4 Liquid X 35F
- Poster X Files 5 Anasazi 35F
- Poster X Files 6 Eye 35F
- Poster X Files 7 180F
- Jeu VF Doom 349F
- Jeu VF Earthworm jim 2 349F
- Jeu VF Fade to black 385F
- Jeu VF Formula one (nc) 399F
- Jeu VF Total NBA 96 369F
- Jeu VF Jack is back 369F
- Jeu VF Loaded 369F
- Jeu VF Magic Carpet 369F
- Jeu VF NBA Live 96 369F
- Jeu VF Need for Speed 369F
- Jeu VF Resident Evil (nc) 369F
- Jeu VF Ridge Racer Revolution 359F
- Jeu VF Skeleton warriors 369F
- Jeu VF Space Hulk 385F
- Jeu VF Street Fighter Zero/alpha 385F
- Jeu VF Tekken 399F
- Jeu VF Thoshinden 2 (nc) 399F
- Jeu VF View Point 369F
- Jeu VF Wipe Out 369F
- SEGA SATURN 1490F
- Console Saturn+manette 1490F
- Acc. Saturn Backup Memory 369F
- Acc. Saturn Carte Video CD (Mpeg) 1299F
- Joy. Saturn Joypad Explorer 129F
- Joy. Saturn Joypad Standard Sega 199F
- Joy. Saturn Volant Arcade Racer 469F
- Jeu VF D (The D) 385F
- Jeu VF Destruction Derby 399F
- Jeu VF Fifa Soccer 96 299F
- Jeu VF Magic Carpet 369F
- Jeu VF Need for Speed 369F
- Jeu VF Road Rash (19 juillet) 369F
- Jeu VF Sega Rally 369F
- Jeu VF Sim City 2000 349F
- Jeu VF Street Fighter Zero/Alpha 389F
- Jeu VF Tōshinden Remix 359F
- Jeu VF Virtua Cop+Gun 549F
- Jeu VF Virtua Fighter 2 369F
- Jeu VF Wipe Out 399F

JEUX VIDÉOS

395F 369F

1490F

SONY PLAYSTATION

Console PlayStation+manette 1490F

Acc. PSX Carte Mémoire 169F

Joy. PSX Manette Negcom 369F

Joy. PSX Manette Standard Sony 199F

Joy. PSX Fighter stick (arcade) 399F

Jeu VF Adidas Power Soccer 369F

Jeu VF Alien Trilogy 369F

Jeu VF Arcade classics 280F

Joy. VF Chronicles of the sword (nc) 369F

Jeu VF D (The D) 369F

Jeu VF DBZ Ultimate 22 395F

Jeu VF Destruction Derby 369F

Jeu VF Doom 1490F

Jeu VF Earthworm jim 2 169F

Jeu VF Fade to black 385F

Jeu VF Formula one (nc) 399F

Jeu VF Jack is back 369F

Jeu VF Loaded 369F

Jeu VF Magic Carpet 369F

Jeu VF NBA Live 96 369F

Jeu VF Need for Speed 369F

Jeu VF Resident Evil (nc) 369F

Jeu VF Ridge Racer Revolution 359F

Jeu VF Skeleton warriors 369F

Jeu VF Space Hulk 385F

36 15 TOON

3615 PSX

Pour l'une...

Entrez dans le Paradis des Joueurs...

Astuces - Soluces - News - Previews - Tests - Sos

Gagnez :

2 Consoles par mois + 1 Jeu par jour !

3615 S32

...et pour l'autre!

36 15 DBZ

- Infos, Scoops
- Les 16 séries TV
- Les 19 films
- Les 42 mangas
- Les 187 personnages
- Les 187 combats
- Les 17 Artbooks
 - Les 19 CD
 - Le Glossaire
- Questions/Réponses
- Tous les fans

Tous ces services minitel sont conçus et édités par Pixtel. 3615 TOON, DBZ, RPG : 1,29F/mn. 3615 PSX, S32 : 2,23F/mn. Accès minitel rapide pour PSX : 3623 PSX (prix identique), si vous disposez d'un Magis Club.

L'ITINÉRAIRE PRIX ROUGES: DES PROMOS ESCAGASSANTES!

69F
L'Anime Comic (Couleur-Japonais) DBZ (15 volumes parus)

Manga F. Dragon Ball 21 vol.
Manga F. Dragon Ball 22 8/96
M. Jap. Dragon Ball (31-42)
Art Book Jap. 7 tomes
Anime Comic Jap. 15 tomes

109F
La vidéo Dragon Ball Z au choix + 1 Sachet PP Card 27 (34 cartes + 1 laser)

38F/vol SP1-Badack SP2-Trunks story 1-Garlic 2-Dr
38F Willow 3-Thalès 4-Super Namec 5-Cooler 6-
35F/tome Metal Cooler 7-Cyborgs 8-Broly 9-Bojack 10-
199F/tome Retour Broly 11-Bio Broly 12-Gojeto 13-Tapon
69F/tome Calendrier Jap. DBZ 10è anni. 36x53cm 119F

199F
Le pack DBZ comprenant: 2 figurines, 1 sachet de 34 PP Card 27, Un manga Dragon Ball Français (1 à 21), Un manga DBZ japonais (31 à 42), 1 Anime Comics DBZ jap (1 à 13)

DBZ: DES PRIX, DES PACKS!

99F
La vidéo Dragon Ball ou Dragon Ball Z au choix + 1 manga DBZ japonais au choix (volume 31 à 42)

179F
Le Pack d'une Vidéo Dragon Ball Z VF au choix, un manga DBZ 42 et le Sweat-Shirt DBZ (taille unique)

69F
Le film, soit 197F le coffret des 3 films Dragon Ball VF: «La légende de Shenron», «Château du démon», «Aventure mystique»

79F
La vidéo Dragon Ball Z VF (11 volumes) ou Dragon Ball VF (3 volumes)

CHERS, LES LD? VOUS ÊTES SÛR?

169F
Urotsukidōji

169F
Dragon Ball Z Broly le Super Guerrier

249F
Porco Rosso

199F
KEN DRAGONBALL Z
Laser Disc Pal VF Akira 199F
Laser Disc Pal VF DBZ 8 Broly 169F
Laser Disc Pal VF Ken le film 169F
Laser Disc Pal VF Porco Rosso 249F
Laser Disc Pal VF Saint-Seiya Film 4 169F
Laser Disc Pal VF Urotsukidōji I+II 299F
(LD Urotsujidōji interdit aux -18 ans)

49F
DBZ PP Card 27 34 cartes+laser
19F
DBZ Hero Col. 3 Sachet de 10
19F
DBZ Hero Col. 4 Sachet de 10
299F
DBZ Hero Col. 4 20 Sachets+Poster
12F
Samouraï Shodown Sachet de 7
90F
Samouraï Shodown Boîte 10 sachets
18F
X-Files Season 2 Sachet de 9
145F
X-Files Season 2 9 Sachets
499F
X-Files Season 2 Boîte 36 sachets

LA FOLIE DES CARTES

AVEZ-VOUS VU LE PRIX DES FIGURINES? HEIN?

169F
Vraiment géante cette figurine 40cm, non? (La vraie a des proportions normales!)

10F **10F** **10F** **10F** **10F** **10F**

169F/figurine
1-Gokū Super Guerrier 2-Gokū Hyper Guerrier 3-Janemba jaune 4-Gokū normal 5-Son Goten 6-Bou Fig. à monter Gogeta
99F
Fig. 13cm articulée
99F/figurine
1-Gohan 2-Goten 3-Trunks 4-Végéta 5 Janemba rouge 6-Gokū Hyper Guerrier Coffret 6 Super Guerriers 8 coffrets - **79F/cof.**
Figurine 5cm DBZ à l'unité **10F**
Figurine 5cm DBZ les 24: **8F** la figurine! **192F**
Figurine 5cm DBZ les 96: **6F** la figurine! **590F**
Il existe 48 figurines 5cm différentes (dites Super Guerrier), à l'unité ou par 24, elles sont en vrac. La boîte de 96 contient les 48.

GRATUIT!

Une PP Card DBZ offerte pour chaque article commandé (Si vous commandez 5 articles, 5 cartes!). Les packs comptent pour un seul article. Offre valable jusqu'au 15/9/96.

GRATUIT!

Une figurine DBZ offerte avec chaque commande jusqu'au 15/9/96.

EXCLUSIF! LA TOONETTE A SON TEE-SHIRT!

139F
90F
Tee-Shirt Boutique Toon M, L ou XL **90F**
Tee-Shirt Cobra XL **99F**
Tee-Shirt HK M, L ou XL **99F**
Tee-Shirt X Files XL (préciser dessin) **139F**
Sweat-Shirt DBZ M **79F**
Sweat-Shirt Cobra L ou XL **149F**
Casquette Cobra **99F**
Casquette DBZ **59F**
Casquette X Files **139F**

90F
59F
139F

99F
99F
149F
99F

GRATUIT!

Le poster HK (une exclusivité de LA BOUTIQUE TOON), offert avec chaque commande jusqu'au 31/7/96.

3615 RPG
RPG=Role Playing Jume=Jeux de Rôle sur console
3615 RPG? Préviews - Solutions - Fiches techniques et...
Achète tes jeux en direct du Japon!

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 «CP0796».
- N'hésitez pas à vous renseigner sur les dates de disponibilité par téléphone ou minitel.
- Chronopost: commandez de préférence par téléphone ou minitel afin de vérifier la disponibilité.

Catalogue, commande, Informations, Livraison, Service après vente:
(16.1) 49.76.19.63
Lu-Ve: 10-19h Sa: 10-18h
3615 BOUTIQUETOON
24h/24 7j/7 2.29 F/mn

INFORMATIONS JURIDIQUES Conformément à l'article 27 de la loi «Informatique et Libertés» du 6/1/1978, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre commande par LA BOUTIQUE TOON. Vous disposez d'un droit d'accès et de modification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, votre adresse peut être transmise à des tiers. Vous pouvez ainsi être amené(e) à recevoir des propositions commerciales d'autres organismes ou sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-le nous en précisant votre code client. LA BOUTIQUE TOON / CNIL - BP 249 - 94102 SAINT-MAUR Cedex. Siège social: 44, rue Garibaldi / 94100 SAINT-MAUR / Sari à 500000F / RCS Créteil B353078140.

BON DE COMMANDE

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

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1	
2	
3	
4	
5	

CADEAUX Le poster HK + 1 Figurine DBZ !
Si je commande au moins un article avant le 31/7/96 (HK) ou 15/9/96 (Figurine)

l'ai gagné PP Card Catalogues couleur (sans obligation d'achat !)

NOM : _____
PRÉNOM : _____
ADRESSE : _____
CODE P. : _____
VILLE : _____
Téléphone : _____

Date de nais.: _____

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 : _____ F

MODE DE PAIEMENT
 Chèque (à l'ordre de «Pixtels») _____
 Mandat (à l'ordre de «Pixtels») _____
 Contre Remboursement (+39F) (France métropolitaine seulement. Pas de CR pour les jeux et consoles)
 Carte Bleue Visa Eurocard Mastercard
 Carte Aurore

N° _____
Expire à fin : ____ / ____ / ____ Signature: _____
Si mineurie(r), signature des parents

UN PRÉSIDENT ET SES 64 BITS!

Alors que la Nintendo 64 est en vente officielle depuis le 23 juin au Japon, M. Hiroshi Yamauchi, le très respecté président de Nintendo, s'est confié à l'hebdomadaire nippon "The Nikkei Weekly". Questionné sur le retard de la N64, M. Yamauchi est formel: "L'équipe de Nintendo en charge du développement de Super Mario 64 avait besoin de quelques mois supplémentaires pour peaufiner le jeu. Je leur ai accordé ce délai de manière inconditionnelle." (NLDR, un bémol s'impose: d'après une source proche de Nintendo, le jeu était fini le 12 février, et ce serait plutôt NEC - le fournisseur de 90% des chips de la N64 - qui ne semble pas respecter ses délais et serait responsable de ce retard.) Pour ce qui concerne les jeux, M. Yamauchi avance qu'il ne "recherche pas des centaines d'équipes de développement pour en sortir". Selon lui, de 50 à 60 titres devraient être disponibles chaque année. Aucune date n'a été avancée quant à la sortie officielle de la N64 en Europe, alors qu'il est à présent certain que la sortie aux Etats-Unis se situera entre les mois de septembre et octobre.

MALIN COMME UN RENARD

Déjà présenté lors du salon de l'E³ de Los Angeles, Crash Bandicoot est annoncé en version officielle pour septembre prochain. Que dire de plus, si ce n'est qu'il est très attendu et qu'il devrait combler les amateurs de jeux de plateformes en 3D. En effet, le personnage principal (qui s'apparente à un renard) évolue dans des mondes tout en 3D. Vue de face ou de profil suivant les niveaux, les graphismes en ont impressionné plus d'un à la rédaction. Mais ce n'est pas tout, Sony Europe proposera également à la rentrée prochaine une simulation de tennis, Smash Court Tennis, qui s'annonce très prometteuse. Profitez bien de vos vacances!



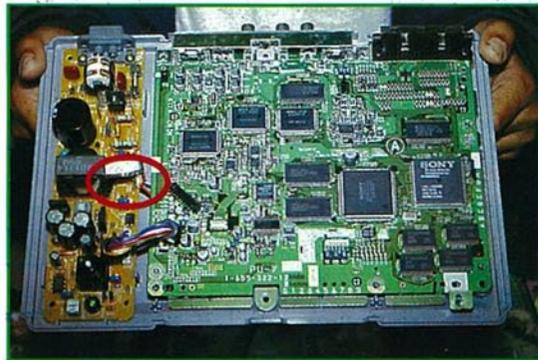
L'univers de Crash Bandicoot est tout en 3D, et le personnage peut se déplacer librement dans un couloir de jeu délimité.

MICROMANIA PARTOUT EN FRANCE

C'est à Toulon et dans la banlieue sud de Paris que vont s'ouvrir durant l'été (juin pour le premier, juillet pour le second) deux nouveaux magasins Micromania. Bien évidemment au fait des dernières nouveautés en matière de jeux Playstation, PC ou Saturn, Micromania reste cependant toujours très centré sur les portables et les 16 bits, qui portent encore nombre de très beaux jeux à des prix raisonnables. Le centre de Belle-Epine sera le plus grand magasin de jeux vidéo de la région parisienne (250 m² de surface exploitable) et, comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, des opérations promotionnelles spéciales seront organisées. A Toulon, le magasin se trouve au centre commercial Grand-Var. Consoleux dise!

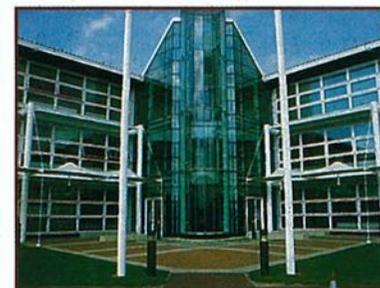
TA MÈRE LA PUCHE DANS LA PLAYSTATION

Alors que tout le monde attendait un adaptateur universel pour la Playstation, c'est une puce électronique qui arrive. La petite bête se soude sur la carte mère de la console et rend ainsi votre Playstation, qu'elle soit américaine, française ou japonaise, compatible avec tous les jeux du marché. Pour l'instant, deux boutiques à Paris s'occupent de l'installation en un minimum de temps. Vous apportez votre console le matin, et elle vous est rendue dans l'après-midi, au pire le lendemain matin. Les prix généralement constatés, pour l'achat de la puce et sa mise en place, varient entre 220 et 350 francs environ. Mais attention! sachez que cette installation fait sauter la garantie de votre console. Sony ne prendra pas en charge les Playstation trafiquées défectueuses. Au dire des boutiques concernées, l'installation de la puce ne constitue pas un danger pour les consoles et ne peut être à l'origine d'une éventuelle panne. Pour tous renseignements sur cette "magic puce", contactez à Paris: La Bécane (distributeur exclusif pour la France), 96, rue du Faubourg-Poissonnière, 75010 Paris, tél.: 42 80 10 39, fax: 42 80 61 46, ou le magasin Game Station, 10, rue de la Grange-aux-Belles, 75010 Paris, tél.: 42 45 63 63, fax 42 45 66 66.



SONY S'APPRÊTE À REVENDRE PSYGNOSIS

Le mariage n'a pas été consommé que le divorce se profile. Sony vient en effet de lancer un appel d'offre pour revendre Psygnosis au plus offrant. C'est en mai 93 que Psygnosis est devenue partie intégrante de Sony Corporation of America, et, depuis cette date, bien des choses ont changé au sein de cette société de Liverpool. Les équipes de développement se sont étoffées (l'entreprise compte à présent plus de 300 personnes), le nom de la société a été modifié (souvenez-vous du pétillant Sony Interactive!), et les bénéfices ont explosé en quelques mois (100 millions de dollars de vente sur les six derniers mois). Pour les explications, c'est vers la finance qu'il faut se tourner, puisque Sony devrait réaliser un bénéfice bien juteux en revendant une société aussi prometteuse (même si Sony n'a jamais dévoilé le montant du rachat de Psygnosis à l'époque). Tout le monde, surtout Sony, s'accorde pour dire que c'est un bon moment pour vendre... Vendez donc, mais que l'on ne s'y trompe pas: Psygnosis continuera ses développements sur la bécane de Sony, mais également sur PC, Saturn et, qui sait, peut-être sur Nintendo 64.



Les locaux de Psygnosis à Liverpool.

ELFQUEST, ÉPISODE 22

Les amateurs de la série BD "Elfquest" seront heureux d'apprendre que le vingt-deuxième épisode est enfin en vente sur Terre. Tous les personnages qui ont fait le succès de la série aux Etats-Unis sont présents, et leur aventure au cœur de la montagne Bleue continue de plus belle. "Les Captifs du Mal", éditions Vent d'Ouest, 44 pages, 49 francs. Disponible.



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
 Dranguignan (53) / 94-68-92-55
 Evreux (27) / 32-62-54-09
 Ferney Voltaire (01) / 50-40-43-43
 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
 Lons le Saulnier (39) / 84-24-41-59
 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
 Nancy (54) / 83-30-45-67
 Nantes (Orvault) / 40-59-53-00
 Neuilly (92) / 47-45-17-97
 Nice (06) / 93-92-99-88
 Nimes (30) / 66-36-26-77
 Nogent (94) / 48-75-76-32
 Paris 12 (75) / 43-41-65-00
 Paris 17 (75) / 47-64-15-96
 Paris 19 (75) / 42-02-08-08
 Paris 3 (75) / 42-77-91-32
 Perpignan (66) / 68-35-54-98
 Pontoise (95) / 30-75-17-61
 Rouen (76) / 35-88-52-35
 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
 Vannes (56) / 97-47-40-78
 Verdun (55) / 29-86-14-41
 Villemomble (93) / 48-55-21-69

Nouveau :
 Avignon.
 Chambéry.
 Gap.



Difintel-Micro

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

Acheter, revendre, collectionner, tester...

52 magasins en France pour vous satisfaire

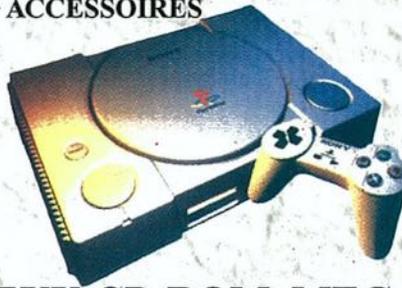
- Des milliers de jeux d'occasion, de jeux neufs,
- Des milliers de cartes, posters et figurines
- Des milliers d'offres exceptionnelles

PLAYSTATION*

AQUANAUT'S HOLIDAY	TEL
BEST A MOVE	219,00 F
BUBBLE BOBBLE	219,00 F
CHRONICLE OF THE SWORD	349,00 F
DBZ (VF)	TEL
DBZ 2 (JAP)	499,00 F
FADE TO BLACK	369,00 F
FRANCK THOMAS BIG HURT	389,00 F
GUNSHIP	369,00 F
IRON MAN	349,00 F
MOTOR TOON 2 (JAP)	TEL
MUSEUM VOL 1	TEL
NEED FOR SPEED	369,00 F
NFL QUATERBACK 97	349,00 F
ROGING SKIES	TEL
SPACE HULK	369,00 F
TIME COMANDO	369,00 F
TOP GUN	369,00 F
TOSHINDEN 2	359,00 F
TRANSPORT TYCOON	369,00 F
+ ACCESSOIRES	

SATURN*

ALIEN TRILOGY	389,00 F
BUBBLE BOBBLE	229,00 F
EURO 96	379,00 F
FRANCK THOMAS BIG HURT	389,00 F
GUARDIAN HEROES	359,00 F
IRON MAN	349,00 F
NEED FOR SPEED	369,00 F
NFL QUATERBACK 97	349,00 F
PANZER DRAGON 2	369,00 F
RISE 2	389,00 F
ROAD RASH	369,00 F
SHOCKWAVE	369,00 F
SPACE HULK	369,00 F
STRIKER 96	389,00 F
TRUE PINBALL	379,00 F
ULTIMATE . MK. 3	369,00 F
VIRTUAL OPEN TENNIS	389,00 F
WORMS	349,00 F
WRESTLE MANIA	389,00 F
X-MEN	389,00 F
+ ACCESSOIRES	



NINTENDO 64
 MARIO, PILOT WINGS
 ET LES AUTRES ...
 TELEPHONEZ NOUS



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

JEUX DE CARTES ...



Ligne V.P.C Dragon Net :
 Appelez votre boutique la plus proche
 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!

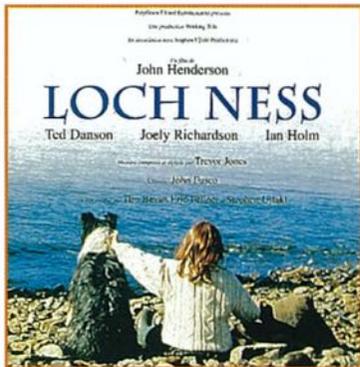
** (Hors consoles, paiement en bons d'achat). Certaines offres peuvent varier selon les magasins

ON CASSE LES PRIX!

L'E³ a été l'occasion de voir Sony et Sega baisser irrémédiablement le prix de leur console. Si ces baisses ont été directement effectives sur le marché français pour Sony et sa Playstation, nous avons toutes les inquiétudes quant au prix de la Saturn en France. Mais le tir a été ajusté, et voilà qu'après un an d'existence la Saturn tombe sous la barre des 1 500 francs sans jeu, et réduit son prix de vente de moitié depuis sa première apparition sur le territoire français. Bien évidemment, ces annonces simultanées ont permis aux grands pontes de s'en donner à cœur joie à propos des stratégies de leur rival respectif: "Ils ont peur", "Ils paniquent"... Le fait est que ces deux consoles se vendent aujourd'hui au même prix! Nintendo a regardé le tout d'un œil amusé (mais certainement inquiet, puisque les prix de la Saturn et de la Playstation sont à présent plus bas que le prix de vente annoncé pour la sortie officielle de la N64 en Europe: environ 1 500 francs). On n'aura de cesse de vous dire de continuer, messieurs... Moins les consoles sont chères, plus nous sommes ravis!

NESSIE AU CINÉ

Vous rêvez de vous délasser sur les bords du loch Ness pour le prix d'une place de ciné? C'est le voyage que vous propose le film "Loch Ness", sorti en salle le 26 juin. Le zoologue John Dempsey se rend sur les bords du loch Ness pour prouver une bonne fois pour toutes que le monstre n'est que fantôme. Son périple et ses études vont l'amener à rencontrer une jeune aubergiste et sa fille, avec lesquelles il apprendra bien des choses et peut-être même la vérité sur ce monstre légendaire.



PIRE QUE LES SIMPSONS!

Ne les cherchez pas à la télévision, car c'est sur Playstation que les Dumps vont débarquer. Cette famille d'extraterrestres délirants s'écrase enfin sur Terre... au fin fond d'une gigantesque décharge publique! Leur but: retrouver les pièces de leur vaisseau spatial afin de regagner leur planète d'origine. Créé par une équipe française, Down in the Dumps est un jeu d'aventure qui vous propose à travers quatre cartoons de faire connaissance avec le monde hostile et puant des décharges publiques. Images de synthèse magnifiques, gags à gogo et dialogues en français seront de la partie. Sortie prévue en octobre... Préparez-vous au pire!

Dans la famille Dumps, je voudrais le fils. Insolent, parfois vulgaire mais toujours débrouillard... un vrai Bart Simpson!



L'une des premières missions: s'emparer de cette pièce de vaisseau spatial qu'un rat vous a dérobée. Un sacré casse-tête!

PSYGNOSIS MET LES GAZ

A l'occasion de la sortie de Formula One, Psygnosis a invité les journalistes les plus téméraires (ou les plus inconscients) à une initiation de formule Renault sur le célèbre circuit de Nevers-Magny-Cours. Marc et Panda y sont allés et, miracle, sont revenus indemnes malgré quelques frayeurs. C'était l'occasion pour eux de découvrir combien Formula One est réaliste. Depuis, ils ne font plus un seul tête à queue.

Marc avant le départ, tout fier. On vous épargne son arrivée.



DERNIÈRE MINUTE: NINTENDO BLOQUE L'IMPORT DE LA NINTENDO 64!

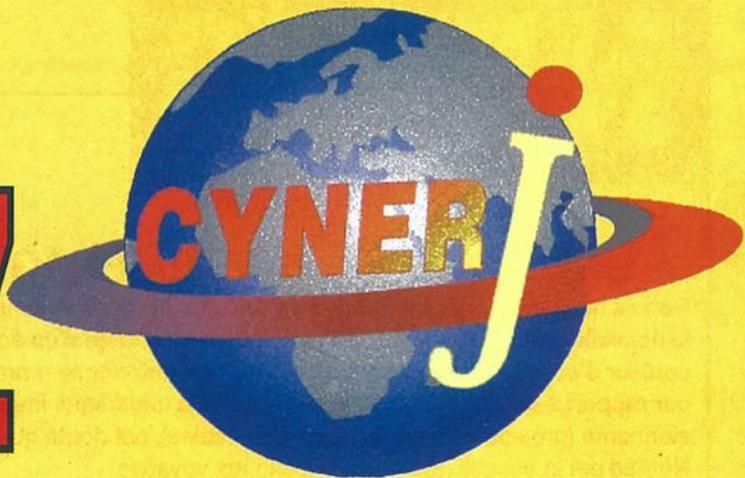
La nouvelle est tombée alors que nous étions en plein bouclage: Nintendo va TOUT faire pour bloquer l'importation de la Nintendo 64 sur le territoire français. C'est dans trois articles du code de la Propriété intellectuelle que Nintendo trouve ses armes et se permet de nous signaler que "l'importation et la mise sur le marché en France de produits portant la marque Nintendo, sans accord ni autorisation préalables du titulaire de la marque, constituent des actes de contrefaçon, même si les produits importés étaient considérés comme licites et authentiques dans le pays de provenance, au cas où ce pays serait situé en dehors de l'Union européenne." En clair, Nintendo interdit toute importation française de la totalité des produits de sa gamme japonaise. Tout contrevenant s'expose bien évidemment à des sanctions qui dépendront de l'ampleur des importations effectuées. Attendez-vous donc à ne pas trouver de Nintendo 64 en version jap' ou américaine dans vos magasins chéris. Dura lex, sed lex...

MANX TT ARRIVE SUR SATURN

La fin de l'année s'annonce explosive sur Saturn avec l'adaptation de Virtua Cop 2 et Manx TT Superbike. Cette simulation de moto, considérée par beaucoup comme la meilleure en arcade, semble très réussie. D'ailleurs, Sega Europe place de grands espoirs dans ce jeu, au point d'être partenaire de la course de l'île de Man (que l'on retrouve dans ManX TT) et d'y engager deux motos. Elles seront pilotées par deux champions chevronnés qui devraient faire honneur au hérisson bleu. Le jeu ne sortira pas avant la fin de l'année.



achetez vendez



aux meilleurs prix

CYNER J Des professionnels du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports ...
Près de chez vous !

	• DIEPPE>	OPEN GAMES	103, rue de la Barre - 76200	☎ 35 84 47 18
Nouveau	• LA ROCHELLE>	CYNER-J	24, rue du Minage - 17000	☎ 46 50 56 96
	• MARSEILLE>	CALCULS ACTUELS	49, rue de Paradis - 13006	☎ 91 33 33 44
	• MULHOUSE>	ORDILAND	43, rue du Nordfeld - 68100	☎ 89 64 45 85
	• POITIERS>	CYNER-J	8, rue de l'Eperon - 86000	☎ 49 41 77 45
	• ROUEN>	OPEN-GAMES	103, rue du Général Leclerc - 76000	☎ 35 98 38 99
Nouveau	• ROYAN>	CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	☎ 46 38 81 00
	• ROCHEFORT>	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	☎ 46 99 81 25

... ET BIENTOT UN NOUVEAU MAGASIN A ORLEANS !!!

VIVEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul,
ou vous souhaitez ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant : Daniel PINSON,
Service Développement au **32.86.00.06**

PLAYSTATION
RESIDENT EVIL

369 F →



CD ROM PC
CHRONICLES OF THE
SWORD

349 F →



SATURN
NIGHTS

NC →



CYNER J

UNE CONSOLE QUI DÉMÉNAGE

Depuis quelque temps, les joueurs américains peuvent s'éclater sur la nouvelle console portable de Sega, la Nomad. Dotée d'un écran couleur d'excellente qualité, bénéficiant d'une autonomie renforcée par rapport à la Game Gear et disposant d'une logithèque impressionnante (près de cinq cents titres disponibles), nul doute que la Nomad est la console idéale pour les longs voyages.

Niiico

A l'heure actuelle, Sega ne pense pas distribuer la Nomad en Europe, pas plus qu'au Japon! Seul le continent américain dispose officiellement de la nouvelle portable de Sega. Alors que son prix aux États-Unis est très attractif, puisqu'elle y est vendue 140 dollars (700 francs environ), la Nomad devient un produit de luxe dès lors qu'elle est importée en France. Le prix généralement constaté dans les boutiques d'import avoisine en effet les 1 500 francs, le prix d'une Saturn...

Une portable très classe

Observons à présent, point par point, les possibilités de la dernière-née de chez Sega. Commençons par l'image. L'écran de la Nomad est sensiblement de même taille que celui de la Game Gear, mais il se démarque par une qualité bien meilleure et une visibilité quasi parfaite. Un bouton situé en-dessous de la console permet de régler la luminosité. Quant au son, il se révèle d'une qualité tout à fait satisfaisante, et les grésillements sont inexistantes. Il est en outre possible de régler le volume et de brancher un casque, histoire de ménager son entourage. Maintenant que vous pouvez distinctement voir et entendre, il va falloir jouer. Là encore, la Nomad ne réserve que des bonnes surprises. Le pad directionnel situé sur la face avant gauche est très souple.

Un maniement instinctif

C'est sans doute la manette la plus sensible que Sega ait jamais construite. Mais la finesse de l'instrument n'enlève rien au plaisir de jouer, bien au contraire, elle permet un maniement plus instinctif. Dès que l'on prend la console en main, le pouce se pose de lui-même sur le pad. Un agencement très bien pensé, donc.

Sur la face avant droite, on retrouve les six boutons (A, B, C, X, Y et Z) qui équipent les manettes Saturn et certains paddles Megadrive. Les fans de jeux de baston seront comblés. En outre, une prise manette supplémentaire permet de brancher une souris ou n'importe quel pad Megadrive afin de jouer à deux. La console fonctionne avec six piles qui offrent trois heures d'autonomie, soit deux fois plus que la Game Gear! Voilà qui permet de bénéficier d'une console de qualité partout.

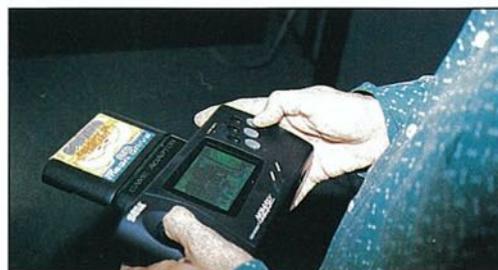
Mais s'il vous vient l'envie de transformer votre Nomad en console sédentaire, libre à vous: ses dessous offrent des possibilités assez complètes. Ainsi, il est possible de brancher la Nomad sur le secteur, et même sur un téléviseur. Mais attention, le signal de sortie est aux normes NTSC et les câbles ne sont pas fournis. Sachez cependant que les câbles péritel et d'alimentation de la Megadrive 2 se connectent sans problème sur la console.



Et la compatibilité dans tout ça ?

Ne parlons pas des jeux américains qui, bien évidemment, fonctionnent sans problème. La plupart des jeux français que nous avons essayés tournaient parfaitement sur la Nomad. Cependant, ils nécessitent obligatoirement l'usage d'un adaptateur. Attention, sachez que les jeux en version française des éditeurs Konami et Virgin ne tournent pas sur la Nomad même avec un adaptateur.

Les jeux japonais fonctionnent quant à eux avec un adaptateur classique du fait de la forme spéciale des cartouches japonaise. Quoi qu'il en soit, avec plus de 500 titres disponibles sur le marché (neufs ou d'occasion), la Nomad se révèle être un achat des plus intéressants. Et si la possibilité de faire un voyage aux États-Unis se présente à vous cet été, ramenez donc un souvenir...



A.H.L. en pleine partie. Pour les jeux français, il faut un adaptateur. L'ensemble Nomad + adaptateur + cartouche est imposant, mais pas bien lourd.

AVIS

oui!



AHL

J'ai craqué lorsque je suis tombé sur la Nomad dans une boutique de Los Angeles. Enfin une portable de la qualité de la légendaire GT de NEC! La Nomad n'est pas chère (aux USA!), et c'est vraiment une affaire pour ceux qui disposent d'une belle ludothèque Megadrive. On regrettera que la Nomad ne soit pas distribuée officiellement en France, même si les raisons de cette décision sont évidentes. En effet, le lancement de la Saturn l'année dernière a été nettement handicapé par le fait que Sega se battait sur une trop large gamme de consoles, alors que Sony concentrait tous ses efforts sur la Playstation avec le succès que l'on connaît. Le seul défaut de cette portable, c'est d'arriver un peu tard, car elle aurait sûrement fait un carton deux ans plus tôt.

La Nomad n'est pas trop grosse, l'écran est de très bonne qualité, on peut la brancher sur la télé ou jouer à deux, la consommation en piles est très inférieure à celle des autres portables couleur, et elle dispose dès sa sortie d'une ludothèque impressionnante. Cette portable est un petit bijou, et je ne peux que la conseiller à tous les possesseurs de Megadrive, surtout s'ils ont l'occasion de se la procurer aux USA. Personnellement j'en suis très content et je n'envisage plus de voyager sans une Nomad dans mon sac.



Si vous avez un moyen d'accès à Internet, visitez le site non officiel consacré à la Nomad. Il est l'œuvre d'un passionné, et répondra à toutes vos questions (en anglais).

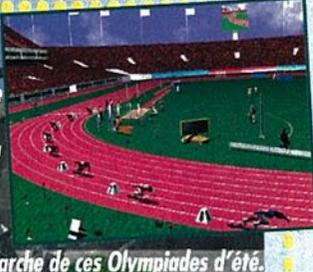
MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

IMPORTANT : LA GARANTIE MICROMANIA !
 Si vous avez acheté chez Micromania une PlayStation depuis le 1er mars 96 à un prix supérieur à 1490 F, passez avec votre preuve d'achat dans votre Micromania pour bénéficier d'une offre spéciale !!

**La PlayStation
 + 1 Manette 1490 F**

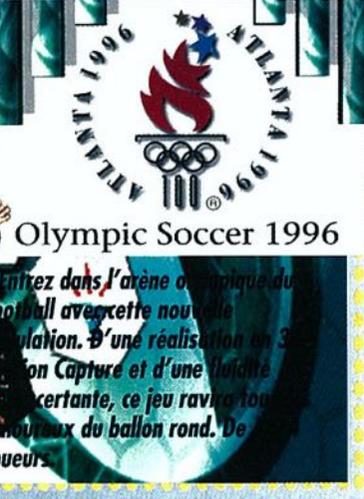


Nous voilà aux Jeux d'Atlanta ! US Gold sort le plus beau jeu multi-sports de l'année, d'une qualité et d'une conception 3D hors du commun. Il vous faudra participer à plus de 15 disciplines et y exceller pour parvenir sur la plus haute marche de ces Olympiades d'été.



NEW

NEW



Olympic Soccer 1996

Entrez dans l'arène olympique du football avec cette nouvelle révolution. D'une réalisation en 3D par Motion Capture et d'une fluidité inégalée, ce jeu ravira tous les amoureux du ballon rond. De nouveaux joueurs.

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



Le catalogue PlayStation n°3
 24 pages tout en couleurs, disponible chez Micromania !!

NEW

TOH SHIN DEN 2

Des zooms et une 3D hallucinants, de nouveaux décors, de nouveaux combattants, de nouvelles armes et de nouveaux boss ! Voilà ce que vous allez affronter dans ce superbe jeu.



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 !



HIT

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

adidas power soccer



2 MICROMANIA POUR L'ÉTÉ !!

MICROMANIA GRAND VAR
 Centre Commercial Grand Var
 83160 La Valette-du-Var
 Tél. 94 75 32 30

MICROMANIA BELLE ÉPINE
 Centre Commercial Belle Epine
 Niveau Bas - 94320 Thiais

Éprouvez les véritables sensations de pilote avec le Madcatz !!

- Véritable volant analogique
- 8 boutons digitaux
- Pédales d'accélérateur et de frein analogiques
- Levier de vitesse digital 2 positions
- Pad 8 positions
- 4 ventouses de fixation



RIDGE RACER REVOLUTION



HIT
 De nouveaux circuits, une conduite fluide et surtout la possibilité de jouer à deux ! Ce jeu est tout simplement devenu démoniaque.

Tunnel B1

Ce jeu, conçu pour un joueur, vous entraîne dans un univers futuriste où les explosions sont légion. Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous devez trouver la sortie d'un labyrinthe de tunnels tout en respectant un timing plus ou moins serré selon les niveaux. Les graphismes du jeu et la fluidité de l'animation font penser à WipEout mais ici, nul concurrent à battre! Les obstacles qui entravent votre progression sont divers et variés (des ennemis, des portes fermées, des générateurs à faire exploser, des mines, des fûts radioactifs et autres charmantes brouilles...). Doté de multiples armes, et d'une jouabilité complexe, votre vaisseau dégomme tout ce qui obstrue son chemin tout en glanant des options et en actionnant l'ouverture des portes. Chaque tir est l'occasion de superbes explosions et d'effets de lumière sur les parois réalisés sous Silicon Graphics pour un rendu de toute beauté.



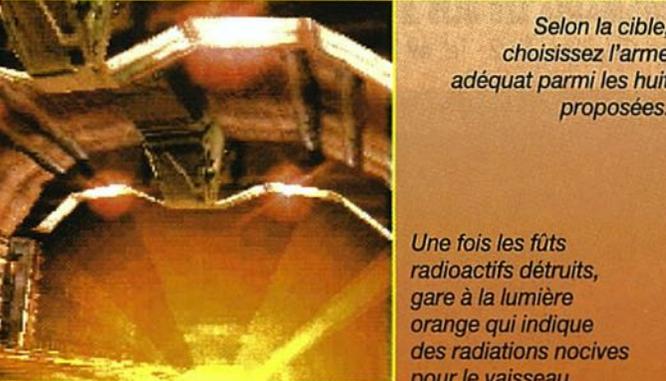
La seule vue proposée est subjective.



Des flèches vous indiquent les générateurs à détruire.



Selon la cible, choisissez l'arme adéquat parmi les huit proposées.



Une fois les fûts radioactifs détruits, gare à la lumière orange qui indique des radiations nocives pour le vaisseau.



Des explosions d'un réalisme saisissant!



Dans certains niveaux, le timing est très serré.

OCEAN/PLAYSTATION
SHOOT'EM UP
septembre



Si vous traversez les cercles dans l'ordre, les points accumulés seront plus nombreux.

SEGA/SATURN
VIREVOLTE EN 3D
septembre



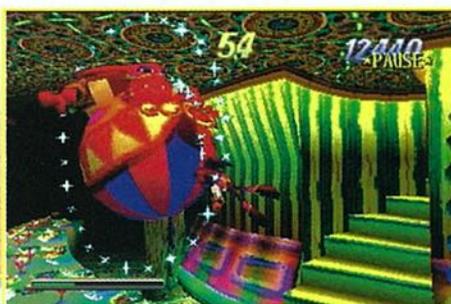
Après être passé dans ce "transformer", vous pourrez diriger Nights dans les airs.

Nights

Nights... Rien qu'à la lecture de ce nom, je vois déjà frémir les poils de vos barbichettes, amis saturniens! N'ayez crainte, la version import ne saurait tarder (on parle d'une sortie le 5 juillet au Japon). Quant à l'officielle, Sega table sur une sortie au mois de septembre. Dans la version que nous avons testée, seuls quatre niveaux étaient jouables... mais le plaisir de jeu et la beauté des images étaient déjà immenses! Selon que vous choisissez d'incarner le garçon ou la fille, les niveaux sont différents, mais le but reste le même: vous devez récupérer vingt boules bleues pour détruire un objet contenant une des quatre perles du pouvoir. Lorsque vous avez les quatre perles en votre possession, vous passez au niveau suivant. Le personnage de Nights n'apparaît que lorsque votre personnage pénètre dans un "transformer". A ce moment, vous quittez le plancher des vaches pour virevolter dans les airs aux commandes de cet espèce de Sonic aérien pour récupérer moult boules bleues et dénicher la bulle contenant la perle. Quand il l'aura détruit, il passera à la suivante, puis à la suivante... Grâce à des manipulations précises, Nights pourra accélérer son vol ou effectuer diverses acrobaties et, à la vitesse où cela va, vous aurez l'étrange impression de véritablement voler. D'autant que Sega compte sortir un pad analogique qui permettra de déplacer Nights avec beaucoup plus de souplesse et d'aisance.



Vous devrez attraper la mâchoire de ce



Pour détruire les murs, servez-vous donc de cette cantatrice!



C'est en détruisant ces machines que vous récupérez les perles convoitées.



Tout comme dans Sonic 3, vous passerez certaines zones dans des tuyaux. Les bonus à récupérer y sont nombreux.



Au sol, vous devez vous hâter de trouver le "transformer", car une minuterie se met alors en marche. Si vous tardez trop, vous retournez au début du niveau.

Pitball

Très vaguement inspiré du basket-ball, Pitball oppose deux équipes de deux joueurs pour des combats sportifs d'un genre futuriste. Tout se déroule dans des arènes creusées sur le sol de différentes planètes, lieux de lutte sans pitié pour s'emparer de la balle à grands coups de poing, de pied, de balayage... Douze concurrents sont proposés, chacun possédant sa propre technique de com-

bat et cinq coups spéciaux. De Blade le cybersportif à Bubba l'homme de boue, humains, extra-terrestres et robots veulent tous tâter de la balle à n'importe quel prix! Les gains des victoires servent à acheter du matériel tel que des bottes à réaction ou des gants spéciaux, et les joueurs les plus talentueux accèdent à un niveau de bonus d'un genre très particulier... Une vue panoramique à 360° et un zoom permettent de visualiser tous les détails de l'animation des combattants et leurs actions. Dernier détail, et non des moindres, vous pouvez jouer à quatre avec le Multitap!

WARNER INTERACTIVE/
PLAYSTATION
SPORT FUTURISTE
septembre



L'intro du jeu, à la façon d'un dessin animé, présente les combattants en action.



Vous pouvez jouer à quatre simultanément, à deux contre une équipe gérée par l'ordinateur ou en mode Versus.



N'oubliez pas qu'il s'agit d'un sport! Marquez des paniers!



Gérez un même personnage pendant quatorze saisons en améliorant ses performances grâce à l'argent gagné.



Vous pouvez zoomer pendant l'action.



Les graphismes en mettent plein la vue!

AMICROPUCE

CONSOLES+

CONCOURS

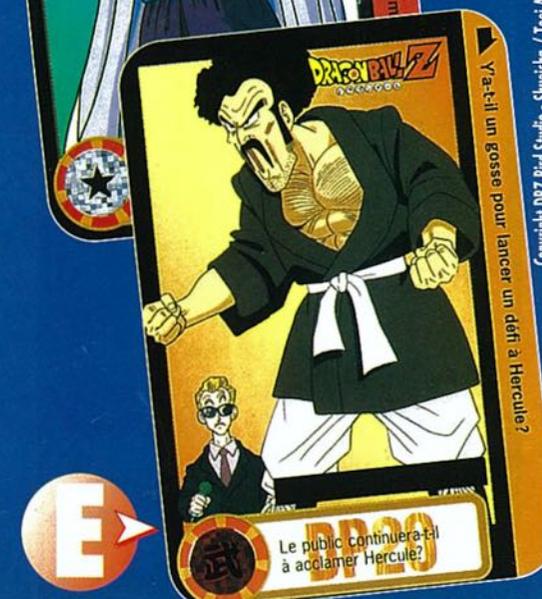
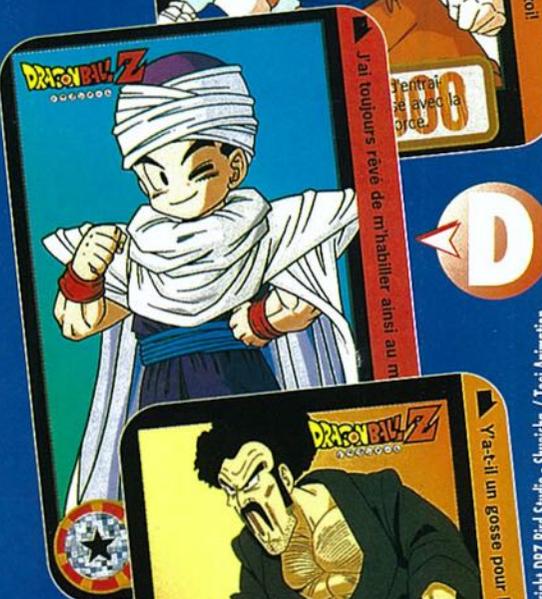
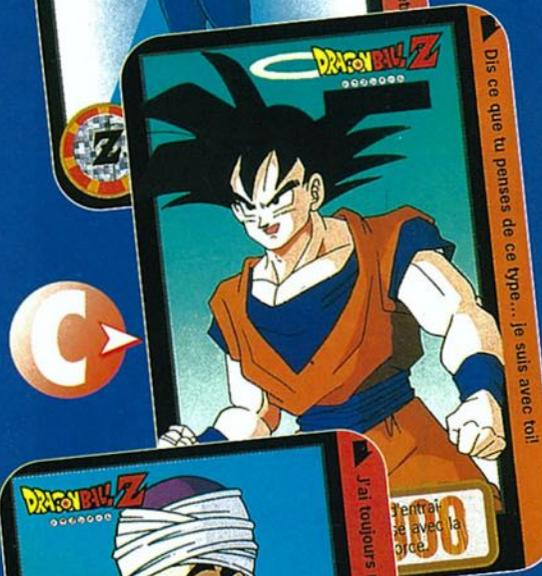
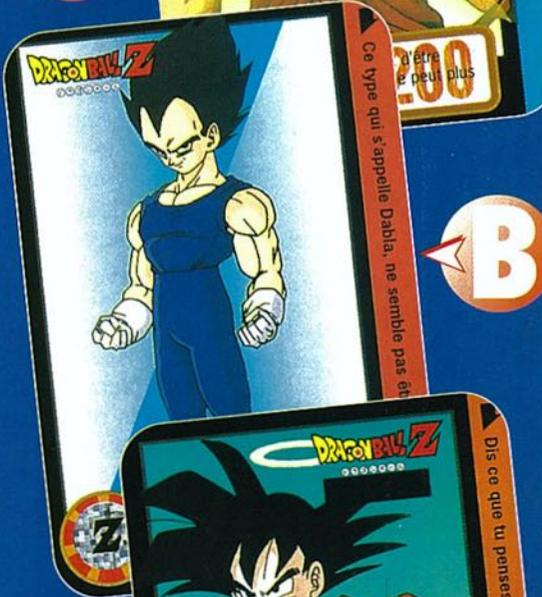
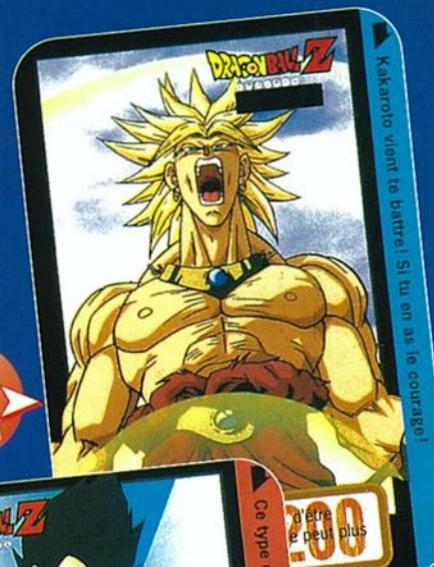
DRAGON BALL Z

Eteins ta télé, envoie ta maman faire des courses et dis à ta petite soeur d'aller dans sa chambre... Concentre-toi ... Si tu parviens à relier chaque personnage à son nom, à toi les cadeaux...!!

- 1 Broly
- 2 Hercule
- 3 Végéta
- 4 Songoku
- 5 Krilin

- ▲ 1^{er} lot :
1 bon d'achat Amicropuce d'une valeur de 3 000,00F
- ▲ 2^{ème} lot :
la série complète des K7 vidéo DBZ en version Française (11 K7)
- ▲ 3^{ème} lot :
la série complète des Art Book Japonais DBZ (7 vol.)
- ▲ 4^{ème} lot :
les 6 figurines DBZ (40cm de haut)
- ▲ 5^{ème} lot :
la série complète de BD DBZ en version Française (21 Vol.)
- ▲ du 6^{ème} au 30^{ème} lot :
1 K7 vidéo + 1 Art Book DBZ
- ▲ du 31^{ème} au 38^{ème} lot :
1 boîte de figurines DBZ (5 cm de haut) + 1 Art Book DBZ
- ▲ du 39^{ème} au 104^{ème} lot :
1 Art Book DBZ

Envoie tes réponses uniquement sur carte postale (sans enveloppe), avant le jeudi 29 Août 96 à minuit (le cachet de La Poste faisant foi) à : Amicropuce - Concours DBZ - 19 rue Sainte Catherine - 45 000 Orléans. Chaque candidat recevra en cadeau un Cropuce et une plaquette DBZ. N'oublie pas d'indiquer tes nom, prénom, adresse et numéro de téléphone. Règlement du jeu déposé en l'étude Simonin-Conty (Paris) et disponible auprès des Consoles+ / Service Marketing. Jeu sans obligation d'achat et sélection des gagnants par tirage au sort.



Motocross

WARNER INTERACTIVE/
PLAYSTATION
MOTOCROSS
septembre

A depte de sensations pures, comme plonger dans le pétrole, déraper sur le verglas, faire des rebonds qui cassent le dos, etc., vous allez être servi avec cette simulation de motocross en 3D! Choisissez votre mode de jeu en premier lieu: Course contre la montre, Compétition, Single Race ou Practice. Côté options, vous pouvez définir la puissance de votre moto (125 ou 250 cm³), la conduite (automatique ou manuelle), choisir le conducteur et son équipement... Si vous en avez les moyens, vous pouvez customiser la moto avec l'argent gagné lors des courses. Une fois tous les paramètres définis, faites le choix de votre circuit parmi les 32 pistes proposées sur 4 continents, ou dessinez vos propres pistes selon vos préférences. Ça speede pas mal, les raccourcis sauvages en dehors de la piste sont autorisés, les paysages sont variés et vous pourrez vous adonner aux joies du motocross à deux en écran splitté ou en Link.



Le nombre de concurrents et de tours peut être défini.



Collision de rigueur...



La piste glacée de l'Arctique.

Un bouton sert à déraper... sur le pétrole des bas-côtés.



Tous les hors-piste sont possibles.

Départ de course.



DES PRIX RENVERSEMENTS

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 château du démon 69 F
 - K7 L'aventure mystique 69 F
 - Pack 3 K7 Dragon Ball 147 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 21 Vol
 - Vol 2 Métal Kourat 21 Vol
 - Vol 3 Baddack 21 Vol
 - Vol 4 Les cyborgs 21 Vol
 - Vol 5 Trunk Story 21 Vol
 - Vol 6 Broly 21 Vol
 - Vol 7 Bojack 21 Vol
 - Vol 8 Super namek 21 Vol
 - Vol 9 Garlic 21 Vol
 - Vol 10 Docteur Willow 21 Vol
 - Vol 11 Le retour de broly 21 Vol
 - Vol 12 Garlic 21 Vol
 - Vol 13 Bio Broly 21 Vol
 - Vol 15 Tapion 21 Vol

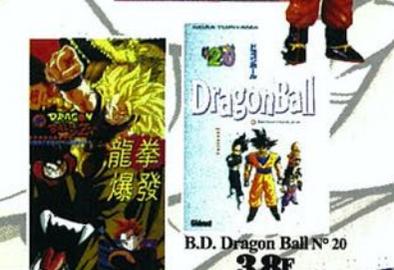
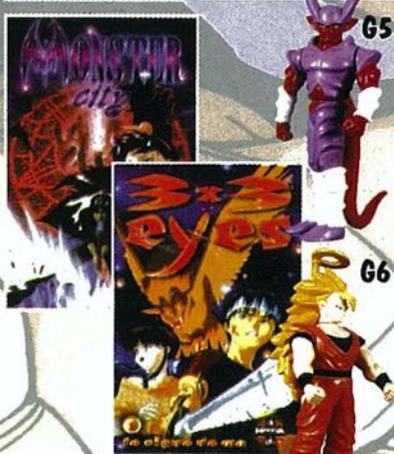
Bandes dessinées Françaises

- B.D. Dragon ball 21 Vol 38 F**
- Art Book Japonais 129 F**
- Art Book Power Level Perfect 129 F
 - Art Book Collector Dragon Ball Z 129 F
 - Vol 1 Complete 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 Specials 129 F
 - Vol 7 Dragon Ball 129 F

Mangas Français Bandes dessinées

- Akira 14 Vol 96 F
- Applesseed 4 Vol 76 F
- Bastard 1 Vol 40 F
- Crying freeman 2 Vol 46 F
- Art book Crying Freeman 99 F
- Born To Kill 55 F
- Cyber Weapon Z 2 Vol 75 F
- Docteur slump 6 Vol 38 F
- Dragon ball 21 Vol 38 F
- Fly (Dragon quest) 4 Vol 25 F
- Ghost in the shell 78 F
- Gon 2 Vol 38 F
- Gunnm 6 Vol 40 F
- Mother Sarah Vol 1 92 F
- Mother Sarah Vol 2 78 F
- Nicky Larson (City Hunter) 4 Vol 25 F
- Ranma 1/2 8 Vol 38 F
- Red Hawk 45 F
- RG Veda 3 Vol 45 F
- Riot 78 F
- Sailormoon 8 Vol 38 F
- Street fighter II 4 Vol 46 F
- Takeru Couteur 75 F
- Tokyo Babylon 2 Vol 45 F
- Video girl ai 12 Vol 30 F

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



Figurines de 40 Cm à 145F/fig

Figurines

- Super Battle Collection avec accessoires amovibles
- 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 Goten 65 F
 - Vol 16 Trunks 65 F
 - Vol 17 Super sayian Son Gokou 3 65 F
 - Vol 18 Gotenks 65 F
- 65 F**
- Super guerriers
- G 1 Son Goten 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
- 69 F**
- Kit à monter 15 cm Gozita 1 Fig 199 F
 - Kit Monté 18 Cm GOKU ULTRA 2 Fig 199 F
 - Kit Monté 35 Cm 2 Fig 145 F
- Figurines de 40 Cm 6 Fig 123456
Boîte de 6 figurines de 5 cm 8 Boîtes 75 F

Goodies DRAGON BALL Z

- 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 ancienne série 45 F
- Sachet de 35 PP cards Série GT 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 Power Level 17 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 Baredes 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

Tous les prix de nos articles sont unitaires

K7 Vidéo Version Originale PAL

- DRAGON BALL Z TAPION 99 F**
- Bandes Dessinées Japonaises**
- INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS
- B.D. Street Fighter X 1 Vol 69 F
 - B.D. Dragon Ball X 99 F
 - B.D. Dragon Ball BOX 110 F
 - B.D. Safformoon X 110 F
 - B.D. Fobia 1 Vol 65 F
 - B.D. Visionnary 10 Vol 65 F
 - B.D. Conspiracy 5 Vol 65 F
 - B.D. Erotique 5 Vol 90 F
 - B.D. V.I.C.E. 2 Vol 120 F
 - B.D. Virtual Angel 120 F

Tous les prix de nos articles sont unitaires

K7 Vidéo SECAM 90 % de nos K7 à 115 F

- NEW 3 x 3 eyes 125 F
- NEW Ah My Goddess 3 Vol 110 F
- NEW Armitage 3 4 Vol 115 F
- Babel II 2 Vol 99 F
- Blackjack 3 Vol 115 F
- Borgman 2 Vol 115 F
- Borgman le film 115 F
- Bubblegum Crisis 4 Vol 115 F
- NEW Cobra 10 Vol 135 F
- NEW Cobra le film 135 F
- NEW Dancoougar 149 F
- NEW Eight Man 2 Vol 99 F
- NEW Golden boy 139 F
- NEW Guyver 4 Vol 115 F
- NEW Hard Chasseur de primes 115 F
- Humming bird 115 F
- Kamui 135 F
- Iria 115 F
- Ken le survivant le film 3 Vol 115 F
- Kishin Heidan 4 Vol 115 F
- NEW Kōjira 5 Vol 135 F
- Lamu 130 F
- Les ailes d'Honneur 115 F
- Macross le film 115 F
- NEW Macross 2 2 Vol 139 F
- NEW Macross Plus 2 Vol 115 F
- Max & cie le film 115 F
- Max & Cie OAV 115 F
- Megalopolis 4 Vol 99 F
- Moldiver 3 Vol 119 F
- NEW Monster City 139 F
- Ninja Scroll 135 F
- Nom de code : Love city 115 F
- Orange road 2 Vol 115 F
- NEW Patlabor 2 Vol 139 F
- NEW Porco Rosso 139 F
- Ran la légende Verte 3 Vol 115 F
- Ranma 1/2 3 Vol 115 F
- Ranma 1/2 le film 2 Vol 115 F
- Reincarnation 115 F
- NEW Rō Veda 115 F
- NEW Salamander 130 F
- Street fighter 2 115 F
- Tenchi Muyo 3 Vol 115 F
- The cockpit 115 F
- NEW You're Under Arrest 2 Vol 115 F
- NEW Yoma les fanabres 115 F
- Yugen Kaisha 4 Vol 99 F
- Yuyu Hakusho 130 F

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

K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale

- INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS
- K7 Shin Angel N° 1 139 F
 - K7 Shin Angel N° 2 à 5 110 F
 - K7 Esolaves et soumises 79 F
 - K7 Fantômes Charnels 79 F
 - K7 L'odyssée du plaisir 79 F
 - K7 Possessions diaboliques 79 F
 - K7 Extrêmes limites 129 F
 - NEW La poupée du vice 129 F
 - NEW K7 Urotsukidoji I 135 F
 - NEW K7 Urotsukidoji II 135 F
 - NEW K7 Urotsukidoji III N° 1 135 F
 - NEW K7 Urotsukidoji III N° 2 135 F
 - NEW K7 Anges des Ténèbres 2 Vol 135 F
 - NEW K7 Twin Dolls 2 Vol 135 F
 - NEW K7 Mademoiselle Météo 2 Vol 135 F
 - NEW K7 Ma sorcière Rei Rei 2 Vol 135 F
 - NEW K7 Magical Twilight 119 F

Bandes dessinées Françaises

- INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS
- B.D. Tropical Eyes 1 Vol 79 F
 - B.D. Angel 4 Vol 45 F
 - B.D. Cammy X 69 F
 - B.D. Dark Wirbel 69 F
 - B.D. Ogenki Clinic 69 F

Art Book Japonais

- INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS
- Art Book Candy Moon Moon 129 F

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	
Participation aux frais de port et d'emballage	
Total à payer	
N°	
Expire à fin :	
Signature des parents pour les mineurs	
Nom	
Prénom	
Adresse	
Tél	
Code Postal	Ville

Important
A votre première commande si celle-ci comporte un ou plusieurs articles interdits aux moins de 18 ans il est impératif de joindre un document photocopié attestant de votre majorité

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

Toutes les commandes sont livrées par colisimo entreprise dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont disponibles dans la limite du stock disponible. Prix variables sans préavis. Toutes marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

La SNIN à l'honneur

Titus promet une joyeuse rentrée pour les possesseurs de Super Nintendo: cinq jeux sortiront dès septembre chez cet éditeur! Aventure, plates-formes, shoot'em up... Demandez le programme!

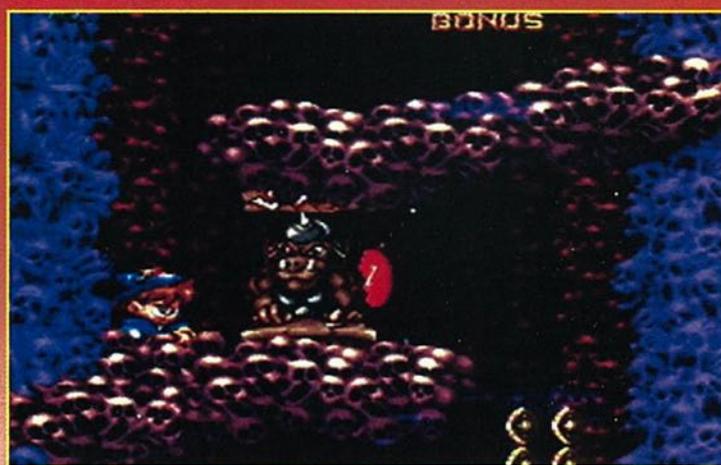
Commençons par Incantation, un jeu d'action/aventure aux graphismes séduisants. Zmira, fille de magicien, doit retrouver le livre de sorcellerie suprême, malencontreusement dérobé par l'empereur des Ténèbres. Pour y parvenir, elle pourra user de neuf tirs spéciaux et de pouvoirs magiques, et devra parcourir une vingtaine de niveaux grouillant de créatures malfaisantes, boss et passages secrets.

Autre jeu d'aventure, autre style d'animation, avec Prince de Perse II, ses cinq mondes exotiques, ses combats

au sabre, son intrigue soignée et ses treize niveaux de bonne difficulté.

L'aventure continue avec Whizz et ses nombreuses énigmes à résoudre en temps limité! A mi-chemin entre l'aventure et la plate-forme, le lapin/héros évolue dans des décors en 3D isométrique et cherche le trajet le plus rapide pour atteindre la sortie.

Avec Oscar, c'est de la plate-forme pure et dure. Traversant les plateaux de cinéma, Oscar cherche, bien sûr, à décrocher les fameux "oscar" en



Dans Incantation, vous devrez explorer les niveaux et ferez souvent de mauvaise rencontres... un rhinocéros est tapi dans la grotte.

incarnant tour à tour un vampire, un cow-boy, etc., dans quatre mondes hollywoodiens.

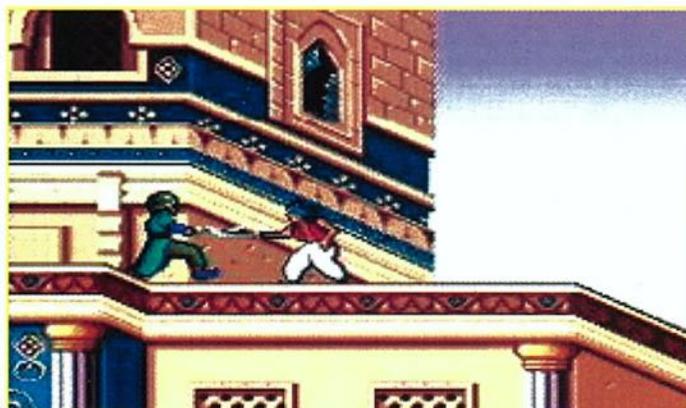
Pour finir, Realm est un shoot'em up qui vous transporte dans un univers cyber-punk futuriste (en 5069!). Vous êtes un soldat bionique doté d'un arsenal impressionnant et vous devez sauver la planète. Mince affaire?

Disons-le tout net: la Super Nintendo a encore de beaux jours devant elle...

Pause sur un nénuphar... L'univers d'Incantation est enchanteur.



Realm promet une action trépidante! Les boomerangs de plasma font des ravages...



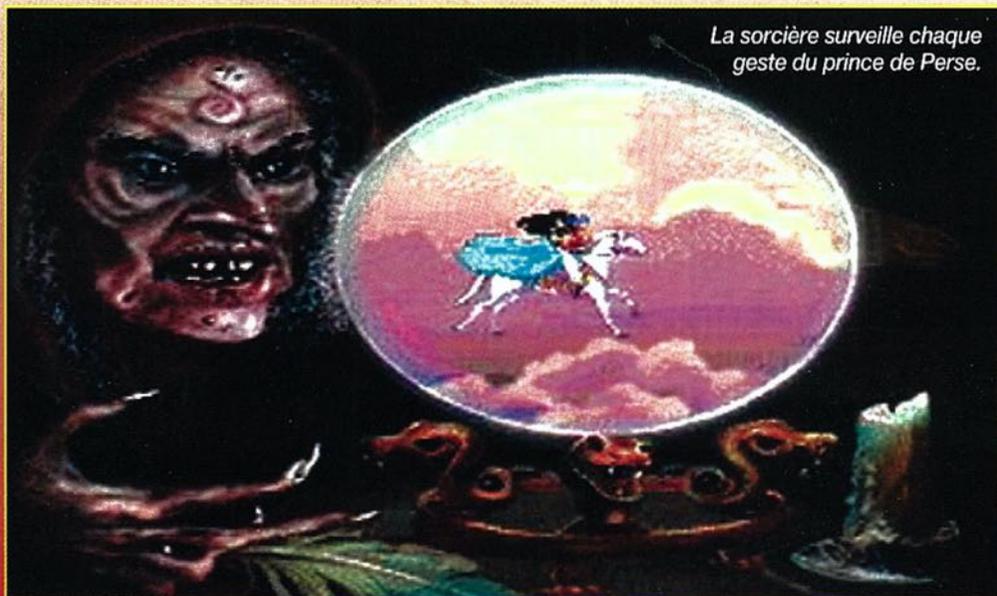
C'est au fil du sabre que les princes se taillent des empires (vieux dicton perse).



Oscar a toujours le beau rôle. Le voici en cow-boy solitaire dans l'Ouest impitoyable...



La 3D isométrique de Whizz est du plus bel effet, mais vous n'aurez guère le temps de l'admirer: timing serré de rigueur.



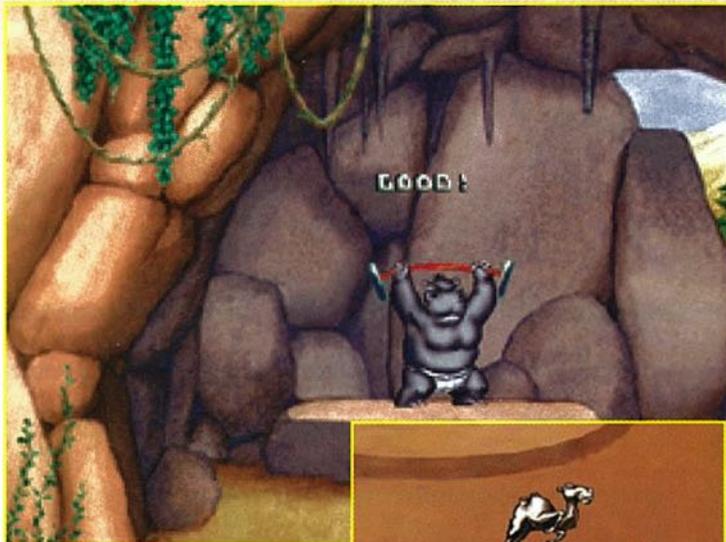
La sorcière surveille chaque geste du prince de Perse.

Wild

TITUS/PLAYSTATION-SATURN
BESTIAIRE OLYMPIQUE
juillet

Animal'ympics

A l'occasion des Jeux olympiques, de nombreux éditeurs sortent des simulations sportives reprenant les épreuves des J.O. Entre l'option réaliste et la fantaisie totale, Titus a fait son choix. En effet, Wild Animal'ympics propose une interprétation animalière des Jeux aux graphismes très cartoon. Si les onze disciplines sont réalistes et basées sur les véritables records, les sportifs, eux, n'ont pas la mine des athlètes que nous connaissons... Le léopard, l'autruche, la girafe, la tortue, le yéti, le tigre, l'ours polaire... chacun y va de sa spécialité. Au total, vingt-deux espèces animales sont représentées, chacune participant à deux épreuves. Le délire semble au rendez-vous, d'autant plus que le mode multijoueur permet de s'affronter à quatre pour le titre!



L'hippo s'essaie à l'haltérophilie



Le saut en longueur.



Le chameau et l'autruche s'affrontent sur le 110 m haies.



Pour l'épreuve de natation, quoi de mieux qu'un dauphin ou une pieuvre?

AMICROPUCE

19 RUE STE CATHERINE 45000 ORLEANS
Tél 38.68.15.50 Fax 38.54.87.14
82 RUE DU COMMERCE 37000 TOURS
Tél 47.20.56.81 Fax 47.20.54.80
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS



X FILES (Aux frontières du réel)

POSTER X FILES 6 Modèles différents 90 x 60 Cm
Le poster au choix P1 P2 P3 P4 P5 P6 40 F
les 3 posters au choix 99 F
Trading Cards US Season 2 le sachet 15 F
Trading Cards US Season 2 la boîte 468 F
Trading Cards US Season 3 le sachet 17 F
Trading Cards US Season 3 la boîte 540 F

Pour tout achat d'une boîte X Files
un poster X Files de votre choix GRATUIT

Cartes Master Vision Grand format 15 F
Tee shirt XL 3 Modèles différents
Le tee shirt au choix T1 T2 T3 129 F
Les 3 tees shirts 297 F
K7 Vidéo Le dossier secret (Inédit) 145 F
K7 Vidéo TOOMS 145 F
K7 Vidéo L'enlèvement 145 F

Roman X Files Les gobelins (Inédit) R1 25 F
Roman X Files Tornade (Inédit) R2 25 F

De nombreux autres articles X Files importés
des USA disponibles sur notre dépliant X FILES



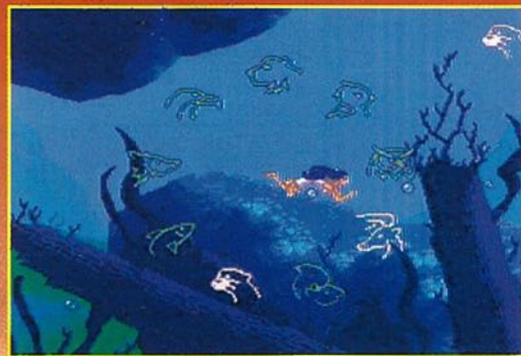
BON DE COMMANDE à envoyer à AMICROPUCE 19 Rue Ste Catherine 45058 ORLEANS Cedex
A chaque commande, nous vous envoyons gratuitement le dépliant X Files ou sur simple demande avec une enveloppe Timbrée

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
Participation aux frais de port et d'emballage		Modalités de règlement
total à payer		<input type="checkbox"/> Chèque à AMICROPUCE
Nom		<input type="checkbox"/> Carte bancaire
Prénom		<input type="checkbox"/> Contre remboursement
Adresse		<input type="checkbox"/> Carte bancaire 16 Numéros
Code Postal	Ville	N°
		Expire à fin : ____ / ____
		Signature des parents pour les mineurs
		Votre N° de téléphone pour vous joindre en cas de rupture d'un article

Pocahontas

Avec Disney, pas de surprise: un film, un jeu. Pocahontas a donc droit à son adaptation ludique, mais dans un genre différent de la plate-forme classique auquel on pouvait s'attendre. Le jeu est en effet axé sur la réflexion, avec deux héros: Pocahontas et son raton laveur. L'équipe s'entraide pour progresser dans les niveaux, car vous maniez tour à tour les deux protagonistes en les intervertissant quand bon vous semble. Vous aurez de petites énigmes à élucider, du style: com-

ment faire traverser la rivière au raton laveur qui refuse de se mouiller (!). Si les décors ne sont guère impressionnants, l'animation des deux personnages principaux est, quant à elle, particulièrement soignée. La décomposition des mouvements de Pocahontas rappelle bien des jeux d'aventure, et la princesse indienne acquiert de nouveaux pouvoirs en aidant les animaux en difficulté, d'où une animation progressive et réaliste, mais qui semble bien poussive à l'usage...



Après avoir aidé les otaries, Pocahontas sait plonger et nager.



Rencontre avec le père de la princesse au milieu du jeu.



Première "énigme": comment faire grimper le raton laveur à cet endroit?



DISNEY/MEGADRIVE
RÉFLEXION
septembre

Passage au village avant la rencontre avec l'étranger blond.

Pinocchio

Quand la fée lui allonge le nez à la fin d'un niveau, vous pouvez être sûr que Pinocchio n'a pas atteint son quota culturel, à savoir ramassé un nombre suffisant de livres sur le niveau en question! C'est dur d'acquérir des connaissances comme l'honnêteté, la bravoure ou l'humilité, mais c'est le prix à payer pour devenir un vrai petit garçon. Tout comme dans le film, Pinocchio va à l'école, se perd dans l'île aux Plaisirs et dans le

ventre d'une baleine. Les niveaux du jeu sont autant d'occasions de voguer accroché à la nageoire des poissons, de faire des montagnes russes, d'apprendre à danser ou de s'élancer sur les toits de la ville. Jimmy Lee le Cricket combat des lucioles sur un réverbère lors d'un niveau. L'animation est soignée et les niveaux variés, comme dans tout jeu de plates-formes qui se respecte. Sa "difficulté" le réserve aux plus jeunes.



Reproduisez les mouvements des danseurs à l'aide des boutons du paddle. Si vous ratez, on vous lancera des tomates.

DISNEY/MEGADRIVE
PLATES-FORMES
septembre

Sur la route de l'école, Pinocchio utilise les pancartes pour se propulser sur les toits.



Jimmy Lee affronte les lucioles avec son légendaire parapluie.

Tekken 2

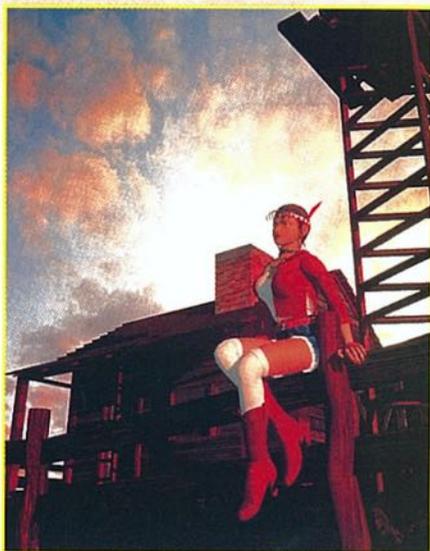
SCEE/PLAYSTATION
BASTON
octobre

Un conseil, reposez-vous bien durant ces longues vacances d'été, car vous aurez besoin de toutes vos forces pour la rentrée. En effet, Sony se prépare à lancer en octobre la version officielle de Tekken 2. Inutile de vous présenter l'un des jeux de baston les plus percutants de la Playstation, vous en savez déjà tout autant que nous sur ce jeu. Testé en version japonaise en long en large et en 3D dans Consoles+ n° 54, Tekken 2 version française n'a rien perdu de son

Jack 2 est un nouveau personnage. Sans aucune moralité, il n'hésite pas à frapper ses adversaires au sol. Michelle est en train d'en faire les frais.



Les images de synthèses sont monnaie courante. Présentes lors de l'introduction du jeu, mais également à la fin de celui-ci. Admirez et rêvez...



Au départ, "seulement" dix personnages sont à votre disposition. En terminant le jeu avec l'un d'entre eux, un nouveau combattant entrera en compétition.



mordant. Les personnages sont toujours aussi nombreux (on en dénombre pas moins de vingt-cinq) et les graphismes toujours aussi délicieux. Les coups spéciaux sont légion, et leur panoplie est complète: Combos, coups spéciaux, enchaînements de coups de poing, de pied, de tête, et autres projections sont de la parade. Quant aux séquences d'introduction et de fin, elles ont été réalisées en images de synthèse et sont certainement les plus belles à ce jour sur Playstation. La bave m'en coule déjà des lèvres et le sang du nez...



C'est l'une des innovations de Tekken 2: l'éclairage des personnages se fait en temps réel suivant le point d'impact des coups. Impressionnant.

Les femmes sont à l'honneur, et leur panoplie de coups est très large. Le Perfect est presque atteint.

Lei possède quelques balayages ravauteurs. Admirez également la qualité des décors, très proche de la version arcade.



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

NINA et STEPHANIE 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

MATT GROENING

THE SIMPSONS™ & © 1996 - Twentieth Century Fox Film Corporation.



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

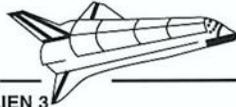
...Détruis le téléphone de ta mère!

36 68 20 10

ESPACE 3 Games

Super Nintendo

BREATH OF FIRE 2	449,00	NBA LIVE 96	399,00
DIRT RACER	199,00	NHL 96	399,00
DONKEY KONG II	499,00	NHL QUATERBACK 96	299,00
DOOM	299,00	PGA TOUR GOLF 96	449,00
FIFA SOCCER 96	399,00	SECRET OF EVEYMORE + GUIDE	399,00
FINAL FIGHT 3	449,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SOCCER SHOOT OUT	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SPIROU	449,00
SOCCER DE LUXE	449,00	SUPER MARIO KART	299,00
KILLER INTINCT	229,00	SUPER MARIO WORLD II	449,00
MEGAMAN X3	449,00	TINTIN AU TIBET	449,00
MICKEY ET MINNIE	199,00	TOYS STORY	449,00
MORTAL KOMBAT 3	449,00	WORMS	399,00
NBA GIVE N GO	349,00	WRESTLEMANIA	349,00

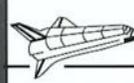


Promos

ALIEN 3	199,00	PAC MAN 2	199,00
BATMAN FOR EVER	199,00	PAGE MASTER	169,00
CHOPFLIFTER 3	199,00	PLOK	129,00
CLAYMATE	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
CRASH DUMNIES	129,00	SAILOR MOON	99,00
DIRT TRAX FX	169,00	SEPARATION ANXIETY	199,00
EQUINOX	149,00	SHAQ FU	129,00
EARTHWORM JIM 2	199,00	SIM CITY (ANGLAIS)	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	SPIDERMAN X MAN	199,00
G FOREMAN KO BOXING	129,00	STARGATE	199,00
HAGANE	149,00	STARWING	99,00
JUDGE DREDD	199,00	STUNT RACE FX	199,00
JUNGLE STRIKE	199,00	SUPER BC KID	169,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	SUPER METROID + GUIDE	199,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	SUPER PUNCH OUT	199,00
LEMMINGS 2	199,00	SYNDICATE	149,00
LORD OF THE RING	199,00	TERMINATOR 2	149,00
MARIO IS MISSING	99,00	THOMAS BIG HURT	199,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	99,00	UNI RALLY	149,00
MEGAMAN X	199,00	URBAN STRIGE	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00	VIRTUAL BART	129,00
MICKEYMANIA	169,00	VORTEX	99,00
MYSTIC QUEST	169,00	WARIO WOOD	149,00
NBA JAM TE	199,00	WARLOCK	149,00
PACK ATTACK	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	129,00

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	299,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	199,00	NHL 96 (EUR)	369,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	299,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	SPIROU (EUR)	399,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00	TINTIN AU TIBET (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	299,00	TOYS STORY (EUR)	299,00
NBA LIVE 96 (EUR)	369,00	WRESTLEMANIA (EUR)	299,00



Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
BATMAN FOREVER (EUR)	199,00	PETE SAMPRAS (EUR)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
DINO BINIS SOCCER	99,00	RISTAR (EUR)	129,00
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
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	199,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	199,00	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	169,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	149,00	STARGATE (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	SUPER HANGON + WORLD CUP ITALIA	
MORTAL KOMBAT (EUR)	129,00	+ COLUMNS	129,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	199,00	TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00
NBA JAM (EUR)	149,00	ZOOL (EUR)	99,00

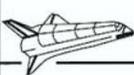
Articles DBZ

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
LUFIA 2	499,00
CASPER	499,00
GARGOYLES	499,00
SUPER MARIO RPG	499,00



Promos

SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	149,00

Jaguar

TITRES SUR DEMANDE

● 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 6 (AVENTURE)	399,00
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
EMERALD DRAGON	399,00
FEDA	299,00

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 690,00

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

Sega 32 X

→ 32X + 1 JEU 490 F
→ 32X + VIRTUA FIGHTER 690 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

→ MEMORY CARD 199 F
→ DUO + 1 JEU 1 490 F

CD LISTE DES JEUX
DISPONIBLE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

→ JOYSTICK ARCADE 490 F

→ JOYPAD 249 F

ART OF FIGHTING	299,00	KARNOV'S REVENGE	299,00
ART OF FIGHTING 3	1690,00	SAMOURAI SHODOWN II	390,00
CYBER LIP	399,00	SAMOURAI SHODOWN III	1690,00
FATAL FURY SPECIAL	490,00	SUPER SIDE KICK 3	690,00
FATAL FURY II	299,00	WIND JAMMERS	299,00
FATAL FURY III	990,00	WORLD HEROES II	299,00
FATAL FURY REAL BOUT	1690,00	WORLD HEROES II JET	399,00
GHOST PILOT	299,00		

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 ou St Paul
Tél : (1) 40 27 88 44

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
NOUVELLE ADRESSE
VANNES Ouverture le 6 juillet
30, rue Thiers
Tél : (16) 97 42 66 91



**WORK IN
PROGRESS**

HEART OF DARKNESS

Bientôt sorti de l'ombre!

Quatre ans! Cela fait quatre ans que le projet Heart of Darkness a débuté! Quatre ans de mystère et d'infos dévoilées au compte-gouttes! Depuis deux ans, à l'occasion des salons de l'E3 et de l'ECTS, la même démo est présentée à un public de privilégiés, toujours aussi alléchante... Mais le jeu a certainement beaucoup évolué, car l'équipe d'Amazing Studio peaufine son bébé dans la frénésie des derniers mois de travail. Eh oui, la version Saturn est promise pour novembre. D'ici là, ces quelques images vous tiendront en haleine...



Les deux héros de l'aventure.

A la base du jeu, des peurs d'enfant, comme l'obscurité menaçante derrière une porte de placard. Que peut bien cacher l'ombre? et quels êtres malfaisants s'y dissimulent? Le scénario a été ébauché par Eric Chahi (célèbre depuis Another World) et Frédéric Savoir (programmeur de la version Megadrive de Flashback), désireux tous deux de faire un jeu d'aventure/plates-formes d'un genre inédit. L'histoire est pourtant mignonne comme une histoire d'enfant



Des marais et quelques plantes carnivores.

SÉQUENCES



peut l'être: le héros, Andy, un petit garçon bricoleur, perd son chien Whisky lors d'une éclipse. Pour le retrouver, il monte dans son vaisseau bricolé par ses soins et part vers le monde des ténèbres. La mise en scène fait intervenir, à certains points du jeu, de nombreuses séquences cinématiques, traitées dans l'esprit de séquences cinématographiques, rapides et efficaces avec une résolution haut de gamme.

Ces mêmes intermédiaires animés guident le héros dans ses actions en le relançant dans de nouvelles péripéties, et sans interruption entre les phases de jeu!

Les images continuent d'être impressionnantes, et ce projet ambitieux, au budget colossal, n'a certainement pas fini de nous étonner!

Vivement novembre qu'on tienne enfin le paddle en main!

Mieux vaut assurer ses prises sous peine de dégringoler.



Une arme laser de très longue portée qui vient à point nommé vous aider contre les ombres.



Andy, doit éviter les plantes sous-marines pour rejoindre la sortie.



CINÉMATIQUES



QUAND LES SOURIS ACCOUCHEMENT DES MONTAGNES...

Plusieurs étapes sont nécessaires avant de finaliser une image. Du premier croquis grossier et vaguement esquissé au résultat définitif dans toute sa splendeur, voici quelques-unes de ces étapes pour une image du niveau des montagnes.



Après une première esquisse, le croquis est retravaillé en totalité avec des contours précis, avant de lui adjoindre des volumes sur ordinateur.

Tous les éléments du décor sont modélisés, c'est-à-dire mis en volume. L'image prend de la consistance.



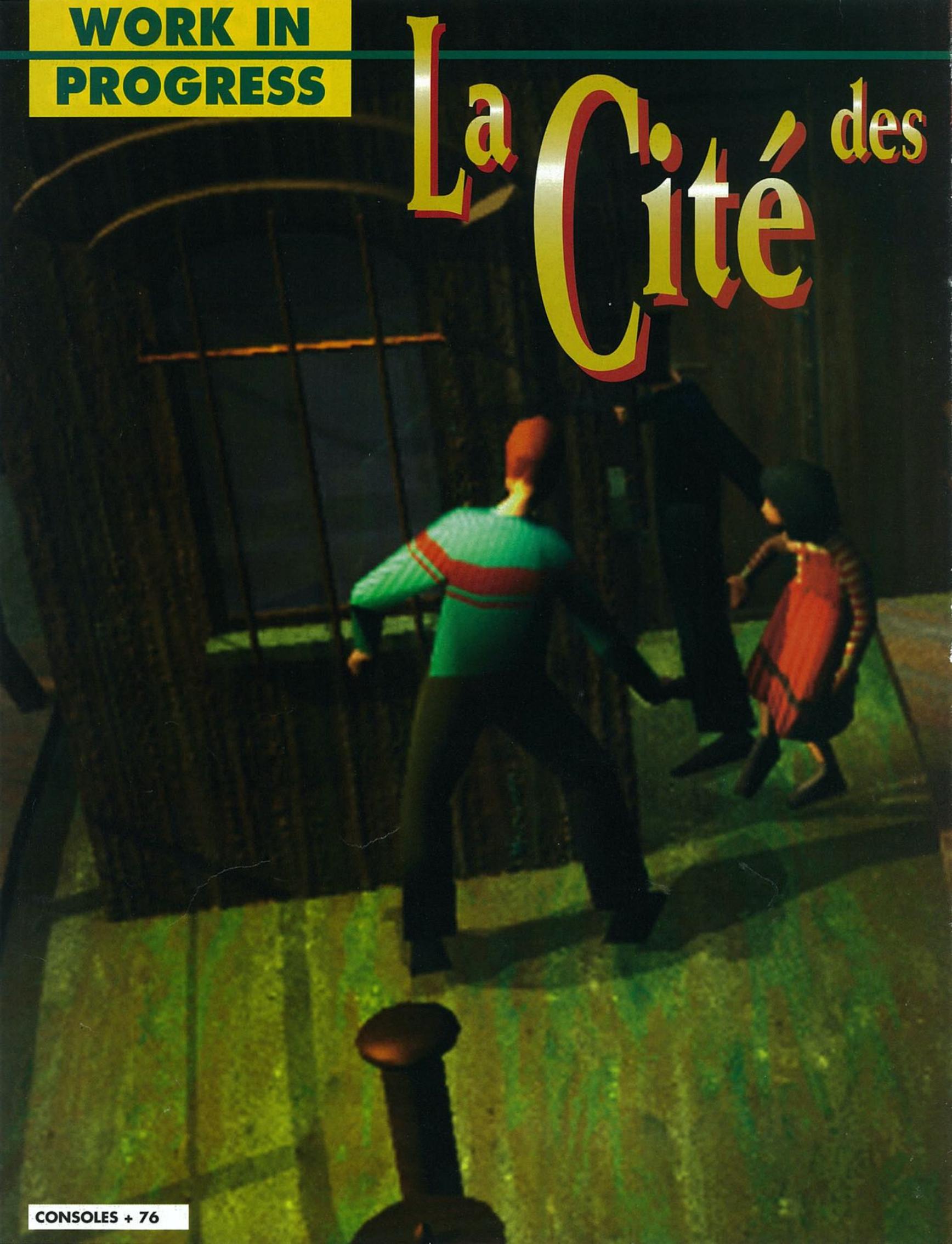
Les volumes sont là, reste à plaquer les textures et à installer les sources de lumière.

Les programmeurs ont eu du boulot, mais le résultat définitif, incluant Andy animé, en valait la peine.



**WORK IN
PROGRESS**

La Cité des



Enfants Perdus

Dévoilé en exclusivité dans le n° 44 de Consoles+, le jeu tiré du film "La Cité des enfants perdus" arrive dans sa phase finale de développement. Le travail de fourmi réalisé par une des équipes de Psygnosis France a débuté il y a déjà plus de deux ans, et ce n'est qu'au mois de janvier que nous pourrons voir le résultat définitif de leur labeur. En attendant cette date, nous sommes allés enquêter dans l'antre aseptisé d'un des plus grands développeurs de la Playstation. Nous vous ramenons des images et des commentaires exclusifs d'une équipe qui marquera l'histoire du jeu vidéo. Leur travail d'orfèvre: restituer un univers cinématographique complexe, celui de "La Cité des enfants perdus". Place aux artistes...

WORK IN PROGRESS



L'équipe de développeurs au grand complet.

Lundi 3 juin. Il est 10 heures 45 à ma montre virtuelle (j'en ai pas...). Le VIII^e arrondissement et moi-même brillons sous un soleil d'été. Les locaux de Psygnosis débordent déjà d'activité, et je suis franchement paumé au milieu de cette agitation frénétique. On me présente... le café est offert. Logiquement, c'est avec le chef de projet, Carole Faure, que je débute mon initiation.

"On nous a proposé le story-board de La Cité en juin 94, et on nous a demandé si cela nous intéressait d'adapter le film en jeu. Le challenge était d'autant plus intéressant que la licence n'était pas facile..." L'univers de Miette, Krank et One est alors passé dans les mains de l'équipe de Psy-

ces discussions. Miette devenait l'héroïne principale (One, le gros balèze rouquin du film, ne sera pas sélectionnable, car il impliquait beaucoup plus de travail...). On opte pour la 3D dans les décors. Des vues de caméra fixes sont choisies pour la visualisation. Et c'est au tour de l'artillerie lourde...

La ville sur le papier

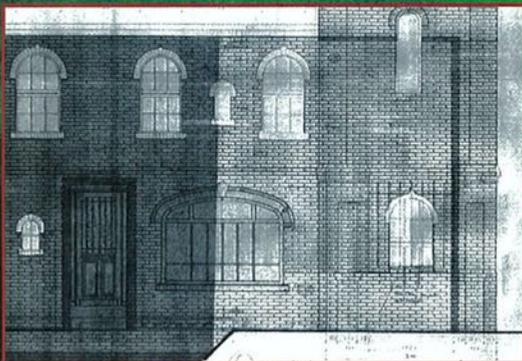
Une douzaine de graphistes prennent le relais, et modélisent les décors. Laurent Cluzet, le graphiste senior, nous explique: "La première difficulté fut de recréer la ville dans son intégralité. Pour le film, les réalisateurs n'ont utilisé qu'un seul décor de rue sectionné en différentes zones. Dans le jeu, il a fallu établir les plans complets et créer de nouvelles pièces qui n'existaient pas dans le film."

Chaque écran a été réalisé à l'aide d'une documentation très précise. Les personnages, les objets, les actions réalisables dans un seul écran sont tous minutieusement répertoriés, offrant ainsi un story-board complet de chacune des scènes (voir document ci-dessous). Toutes ces informations sont alors communiquées aux programmeurs, qui commencent leur travail à l'aide d'un moteur de programmation réa-

Miette bénéficie de plus de 70 mouvements différents..



Tous les décors du jeu ont été réalisés à partir de la documentation du film. Ces plans ont été conçus par le décorateur Jean Charasse.



gnosis pour une adaptation sur PC et Playstation. Un script est élaboré, les décors posés. Mais nombre des idées jetées sur le papier pourrissent toujours dans les caveaux de la cité portuaire, contraintes techniques obligent. Au final, c'est un jeu d'aventure découpé en une soixantaine de lieux qui est né de

201 - COUR DE L'ORP

201 E / ENTREES - SORTIES

201 E1 : Porte conduisant à la salle de classe
Le joueur peut l'ouvrir à tout moment....

201 P / PERSONNAGES

201 P1 : LA PELADE , acolyte de la PIA

Il est assis dans son fauteuil (201 PIA)

a - Si la Pelade est endormi :

a 1 - Le joueur dialogue (La Pelade)

1 - La pelade ronfle de p

2 - La Pelade se réveille e

a 2 - Le joueur utilise (La Pelade)

a - Si le joueur a un objet q

1 - La Pelade ronf

2 - La Pelade se p

201 PIA : ANIMATIONS

toutes en position a

1 - Il est assis sa

2 - Il dort en

3 - Il fume

4 - Il jette

201 O / OBJETS T

201 O1 : UN P

Il est dans le ca

Le joueur p

Voici un exemple de document fourni à l'équipe. On peut voir d'un coup d'œil tout ce qui va composer le décor (animations des personnages, réactions, objets...).



J'y arrive pas (HES2)...

Les dialogues seront bien évidemment sous-titrés, mais également parlés.



Même la robe de Miette volette au vent et suit ses mouvements. C'est par des petits détails de ce genre qu'on se rend compte à quel point le jeu a été peaufiné

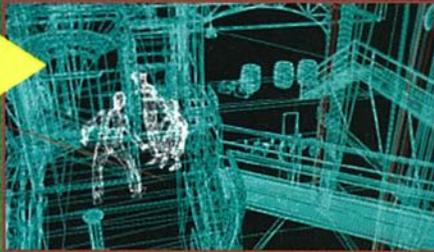
LA MOTION CAPTURE À SON APOGÉE

De nombreuses séquences cinématiques viennent égayer certaines parties de l'aventure. En tout et pour tout, on compte une quinzaine de minutes d'images superbes qui contiennent à chaque fois – comme dans le reste du jeu – des personnages animés grâce au procédé de la Motion Capture. Le résultat est saisissant. Voici la décomposition de la réalisation d'un des scènes du jeu. Jusqu'alors, jamais trois personnages n'avaient été filmés simultanément par ce procédé. Explications par le maître d'œuvre, Philippe Tesson.



Il a d'abord fallu mesurer tous les décors du jeu pour savoir dans quel espace les personnages devaient tenir. Nous avons délimité au sol cet espace. Nous avons répété des centaines de fois la scène pour qu'ils apprennent la gestuelle et que les techniciens puissent placer les capteurs (lors de ce procédé, on filme les personnages munis de 25 capteurs, que l'on visionne ensuite sur l'écran de l'ordinateur). Pas de problème avec un seul personnage, mais quand ils sont trois à s'agripper et à se pousser, c'est un véritable enfer que placer les capteurs pour qu'ils ne se chevauchent pas à l'écran...

On importe toutes les informations recueillies grâce à la Motion Capture vers le programme d'animation, en l'occurrence Softimage 3D sur Silicon Graphics. On passe en revue toutes les courbes de capture. Tous les marqueurs sont adaptés à la taille de la scène. On importe les personnages sur le décor. A partir de là, on monte le squelette. Une fois le squelette établi, on plaque une enveloppe texturée. On règle tous les problèmes de lumière, ainsi que les problèmes de mapping et les réglages des caméras. Les premiers "line-tests" sont effectués (calcul du mouvement de la scène en basse définition). Une fois que tout est réglé, on lance le calcul de la séquence (environ cinq heures).



Au final, cette scène de huit ou neuf secondes aura demandé près de quatre jours de réalisation, dont quatre heures pour la seule partie de la Motion Capture. Dans la version définitive, vous verrez les personnages se pousser, le gardien du phare tomber et, si vous êtes attentif, vous remarquerez que même l'eau ondule!



DE L'ART DE FAIRE UN DÉCOR...



On réalise un plan en 3D fil de fer...



... on le modélise en lui appliquant une enveloppe...



... et on lui applique les textures. Ces textures ont toutes été réalisées à la main à l'aide de logiciels tels que Deluxe Paint ou Adobe Photoshop.

WORK IN PROGRESS

lisé par leurs soins (un moteur permet de créer les routines d'un jeu, puis de travailler autour).

Une première pour la Motion

Parallèlement à ce travail, et tandis que les graphistes s'occupent de réaliser et d'appliquer les textures et d'éclairer les décors, les deux animateurs s'attaquent aux mouvements de la vingtaine de personnages présents dans le jeu. Tous ont été animés grâce au procédé de la Motion Capture, en temps réel. Pour le seul personnage de Miette, une jeune demoiselle de 11 ans a incarné le personnage pendant une semaine dans un studio d'Amsterdam pour réaliser ses soixante-dix mouvements. Dans le jeu, notre héroïne pourra ainsi se

baisser, courir, monter des escaliers, prendre des objets, voire se gratter le dos. On notera au passage que Psygnosis et le studio BV-Motek ont réalisé une première en filmant une scène complète en Motion Capture avec trois personnages simultanément (voir encadré "La motion capture à son apogée").

Et le jeu?

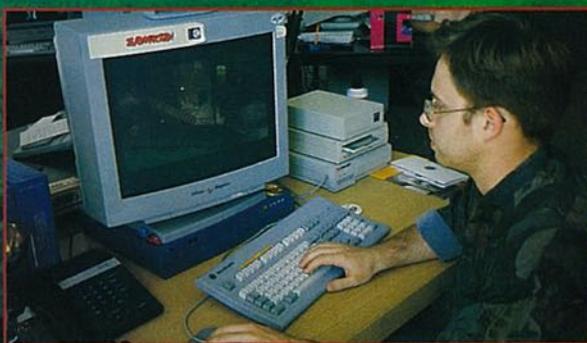
La Cité des enfants perdus est un jeu d'aventure dans lequel vous allez diriger Miette, l'héroïne du film. Le mode de visualisation a été largement calqué sur celui d'Alone in the Dark, et vous pourrez basculer manuellement deux à trois caméras sur certains décors. Le jeu se décompose en trois zones principales: l'orphelinat, et deux zones du port. Une quatrième zone, assez restreinte, est constituée par la plate-forme



Que devez-vous trouver dans cette pièce...



... si ce n'est, la lumière?



Laurent Cluzet, graphiste senior, en plein "peaufinage d'image"...



Le vigile est gentil... Hép... Je l'aime, comme lui non phare... Hép...

Deux mélodies différentes sont proposées par zone, et chacune dure cinq minutes. Puisque nous en sommes à l'ambiance sonore, sachez que pour la seule première zone, il y a près de soixante-dix bruitages différents...



One et Miette dans le film...

de Krank. Votre mission consistera à libérer les enfants enlevés par Krank et, au passage, à trouver le moyen de vous défaire de l'emprise de la Pleuvre (les sœurs siamoises). Pour ce faire, vous allez devoir ramasser moult objets que vous pourrez donner à des personnages ou utiliser pour actionner des mécanismes. Vous pourrez dialoguer avec la vingtaine de personnages du jeu, lesquels réagiront différemment selon vos actions. Mais, en aucun cas, vous ne pourrez vous battre. Le jeu est effectivement très "cérébral", et l'aventure proposée baigne dans une ambiance très spéciale et propose des énigmes évolutives... Avec un budget initial de 10 millions de francs (faut c'qui faut...), une équipe de vingt personnes bourrées de talent (bis), et Marc Caro en tant que conseiller artistique, Psygnosis s'est vraiment donné les moyens de



réussir. Rien n'a été laissé au hasard, chaque centimètre carré de décor, chaque mouvement, chaque source lumineuse a nécessité un travail de fourmi. En deux ans, l'équipe a réussi le pari de rendre à travers le jeu l'ambiance glauque et délirante du film.

Le monstre répondra-t-il aux attentes?

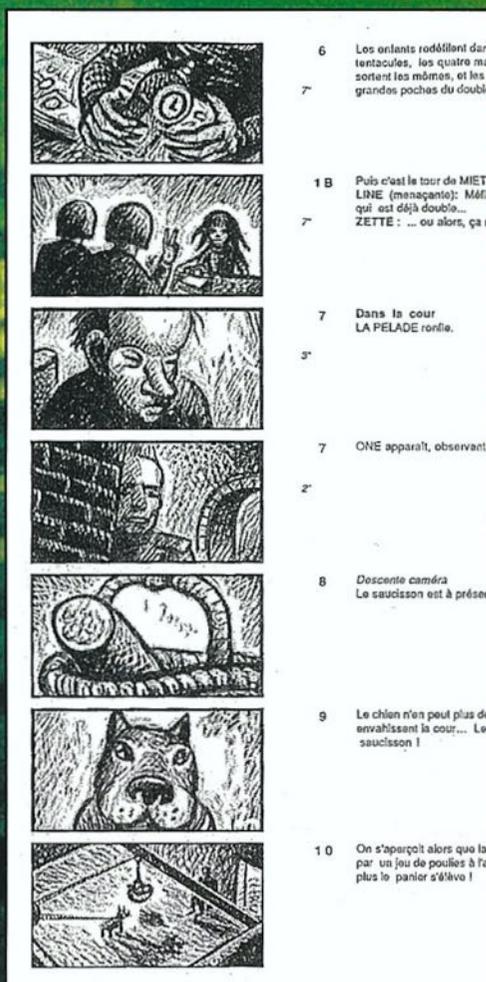
Seules questions auxquelles personne n'est encore en mesure de répondre, l'aspect visuel ne prendra-t-il pas le dessus sur l'histoire? Et les millions de francs investis se verront-ils rentabilisés? Réponses à la sortie du jeu, au mois de décembre. D'ici là nous vous tiendrons informé des évolutions d'un "monstre" qui marquera les annales de l'adaptation vidéoludique d'un film...



En haut la version Playstation, en bas la version PC. Qui a dit quelles étaient différentes?



L'ŒIL DE CARO



Une des pages du storyboard réalisé par Caro soi-même et qui servira aux développeurs.

Marc Caro, le directeur artistique du film, a évidemment eu un droit de regard sur l'évolution du jeu. Il s'est plus intéressé à l'aspect visuel, au caractère des personnages et à l'histoire qu'aux énigmes proprement dites. Voici quelques-unes de ses impressions sur le travail qu'il a fourni.

Consoles+ : Quelle a été votre influence sur le jeu ?

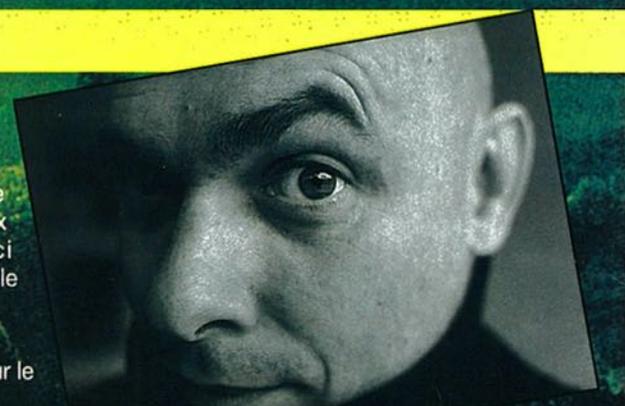
Marc Caro : Malheureusement, lorsqu'a débuté la réalisation du jeu, j'étais toujours en plein tournage, et je n'ai donc pu m'y investir comme je l'aurais souhaité. Mon travail s'est cantonné à faire respecter le caractère des personnages et l'ambiance. J'ai proposé quelques idées, je me suis beaucoup intéressé aux décors et aux animations comportementales des personnages...

C+ : Feriez-vous des reproches au jeu ?

M.C. : Le jeu tel qu'il existe aujourd'hui me convient parfaitement. Il est seulement dommage que, pour des raisons techniques, nous n'ayons pas offert la possibilité de jouer One, tel que c'était prévu au départ, et que nous n'ayons pas pu explorer la dimension du rêve...

C+ : Qu'avez-vous appris de la réalisation d'un jeu ?

M.C. : J'apprécie énormément la nouvelle dimension narrative qu'un jeu peut apporter. On raconte une histoire de manière complètement différente qu'au cinéma. Dans un film, un circuit "précalculé" est imposé, alors que dans



Un jeu le joueur explore et fait son film. Le degré de liberté est bien supérieur. Le jeu vidéo apporte une complémentarité nécessaire au film. Mais j'ai surtout appris comment faire un jeu et, la prochaine fois, je ferai les deux en parallèle!

C+ : Vous jouez beaucoup ?

M.C. : Non. J'ai essayé quelques jeux comme Myst, Freak Show ou Doom, mais je ne suis pas un joueur invétéré et je m'en lasse vite. En fait, le meilleur des jeux c'est vraiment Photoshop [NDLR, logiciel de traitement d'image]!

C+ : Après "Delicatessen" et "La Cité des enfants perdus", réaliserez-vous votre prochain film avec Jean-Pierre Jeunet ?

M.C. : Non, Jean-Pierre, grâce à "La Cité", va réaliser à Hollywood "Alien 4". Personnellement, je prépare un film dont l'ambiance sera encore plus irréaliste que les précédents. Mais rien n'empêche que nous retravaillions ensemble un jour.

Propos recueillis par Spy.



EPRROM



Prix revisable sur
Tout les textes et

7 Rue Gay Lussac 75005 Paris

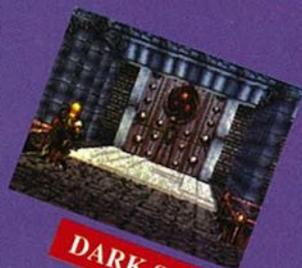
VERSION FRANCAISE :

TOSHINDEN	349 F
MAGIC CARPET	349 F
WIPE OUT	349 F
X MEN	369 F
DESTRUCTION DERBY	349 F
THE HORDE	349 F
3D LEMMINGS	349 F
GEX	349 F
DISCWORLD	349 F
VALORA GOLF	349 F
THE D	379 F
GOLDEN AXE	349 F
F1 LIVE	349 F
TITAN WARS	349 F
DARIUS GAIDEN	349 F
SHELL SHOCK	369 F
SEGA RALLY	369 F
TRUE PINBALL	369 F
ULTIMATE MK III	369 F
PANZER DRAGON 2	369 F
VIRTUA COP + PISTOLET	449 F
ALONE IN THE DARK	369 F
CLOCKWORK KNIGHT 2	299 F
EARTH WORM JIM 2	369 F
FIFFA SOCCER 96	299 F
GALACTIC ATTACK	369 F
GUARDIANS HEROES	349 F
JOHNNY BAZOOKATONE	349 F
RAYMAN	349 F
SIM CITY 2000	389 F
SHELL SHOCK	349 F
STREET FIGHTER ALPHA	369 F



CONSOLE PAL
+ 1 MANETTE
1490 Frs

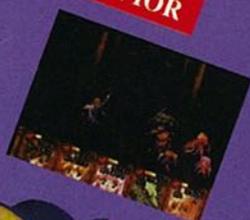
CONSOLE JAP
+ 1 MANETTE
+ 3 JEUX
2190 Frs



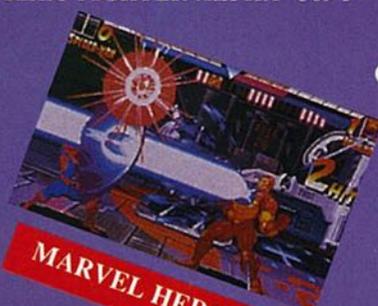
DARK SAVIOR



ALBERT ODISSEY



FATAL FURY 3



MARVEL HEROES



BOMBERMAN
10 JOUEURS



NIGHTS
+ PAD



289 F

169 F



299 F

IMPORT :

VICTORY GOAL 96	399F
LA LEGENDE DE THOR	399 F
SWORD AND SORCERY	399 F
SONIC WINGS SPECIAL	479 F
IREM 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
NIGHTS STRIKERS	399 F
WHIRLWIND KINGDOM	399 F
SEGA AGES VOL 2	399 F
HYPER OLYMPICS	399 F 06/07
DESCENT	399 F 13/07
LANGRISSER 3	399 F 13/07
SPACE HARRIER	399 F 13/07
VIRTUA FIGHTER KIDS	399 F 20/07
SAMURAI SHODOWN 3	429 F 23/07
ALBERT ODDYSEY	429 F 29/07
DEATH CRIMSON	399 F ?/07
DIE HARD TRILOGY	399 F ?/07
AIR'S ADVENTURE	399 F ?/07
STREET FIGHTER ZERO 2	399 F ?/07
CAHSE	399 F ?/07
DARK SAVIOR	429 F ?/07
WORLD HEROES PERFCT	399 F 9/08
WAN GAN DEAD HEAT 2	399 F ?/08
LUNAR SILVER STAR	399 F ?/08
MARVEL SUPER HEROES	399 F ?/08

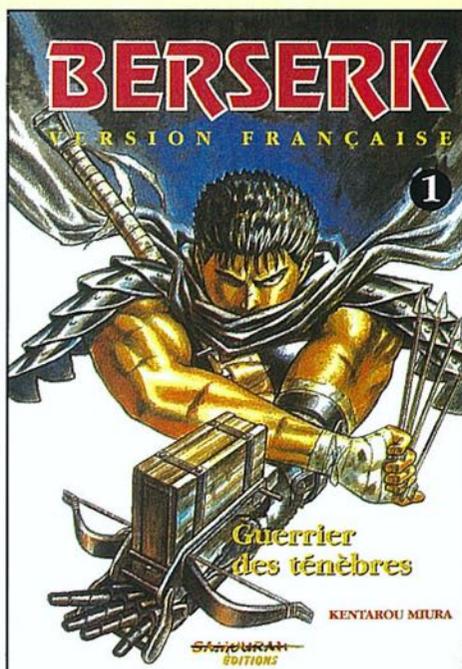


REVENDEUR
CONTACTER NOUS :
NOUS IMPORTONS ET DISTRIBUONS
TOUT PRODUIT
JAPONAIS OU AMERICAIN

TEL : 43 26 56 75
46 34 13 34
FAX : 46 34 09 00
46 34 13 34

BERSERK

Un guerrier armé d'une gigantesque épée sème la terreur dans un monde d'heroic-fantasy. Et pour cause: il est le guerrier des Ténèbres! Un bon titre édité par Samouraï.



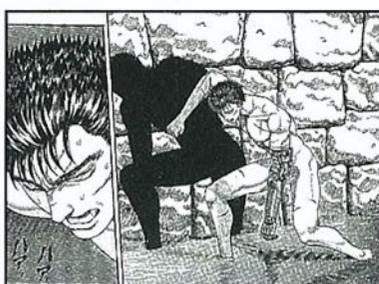
La couverture de ce très sanglant manga.

Le monde est composé de plusieurs villes bâties sur un modèle moyenâgeux, entourées de hautes enceintes. Les routes ne sont pas sûres, et la loi du plus fort règne un peu partout. Un voyageur solitaire parcourt les royaumes. Assez égoïste de nature, il refuse de se mêler des affaires des autres. De toute façon, il n'attire jamais que des ennuis. Détail intrigant: il porte une marque à son cou, faite au fer rouge. C'est le signe du sacrifice... Lorsqu'il macule ce symbole de sang, il devient un "berserker", une véritable machine à tuer, insensible à la douleur et aux forces décuplées. Son avant-bras est une structure métallique, sur laquelle est fixée une arbalète, et son épée, plus grande que lui, est un gigantesque bloc d'acier tranchant. Ce guerrier peu avenant est à la recherche des cinq personnes qui forment la "main de Dieu". On ne sait pas grand-chose de son passé, si ce n'est que, à un moment, on le voit courir dans un donjon, tentant d'échapper à quelque horrible créature.

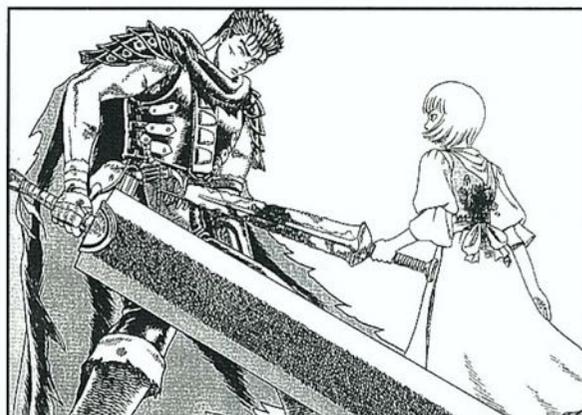
"Berserk" est un manga très sympa, mais un peu bourrin. Si les dessins ne sont pas toujours très précis, l'impression est excellente. Un titre qui se lit facilement et vous fera passer un agréable moment.



Quand le héros s'énervé, ça fait très mal.



Notre héros est en train de songer à son passé...



Parfois, même les enfants peuvent être corrompus par le Mal!



Il faut balayer les crânes de Switch errants.

SOURIEZ

Voici un tapis-souris pour souris assez sympathique. Si vous travaillez sur Mac ou sur PC, payez-vous un brin de fantaisie!



VERSION

Un nouveau manga édité chez Glénat: "Version". Avec un privé, la charmante fille d'un savant qui a disparu, et qui tenez-vous bien, travaillait sur un projet top-secret!

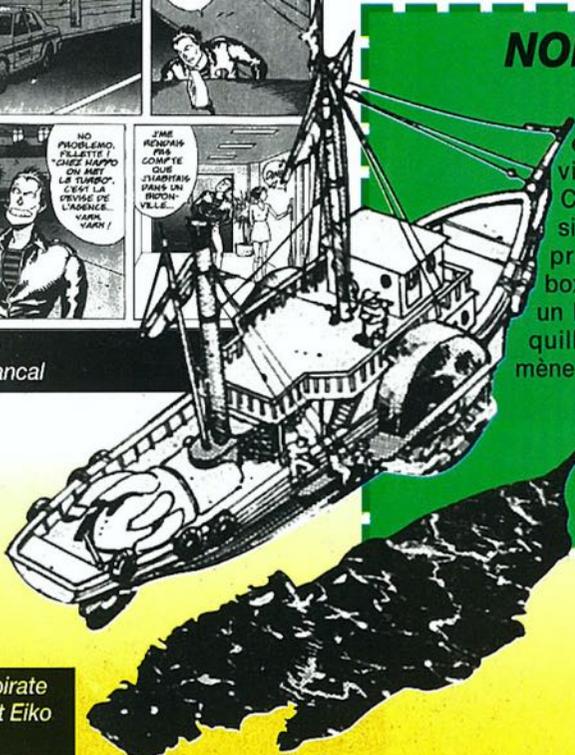
Même si le scénario reprend une histoire vieille comme les polars américains, le sujet est sensiblement différent. Le privé s'appelle Hap (pour les intimes), et la fille du professeur, Eiko. Son vieux père étudiait une micro-puce, et, par accident, a créé une créature du nom de Egos, qui a appris en quelques semaines l'intégralité des connaissances acquises par les hommes depuis l'origine. Il révèle aux deux jeunes gens que le père de Eiko n'est pas mort... Il vit dans Egos! En fait, si l'on veut réellement tout comprendre dans ce manga, on n'est pas sorti de l'auberge. Parce que c'est particulièrement prise de tête, et même, parfois, assez lourd. En fait, c'est le mélange des genres qui est mal dosé: entre polar, science-fiction et aventure, le manga est un peu bancal. Le dessin est assez dépouillé mais très précis. En clair, un manga sympa, sans plus.



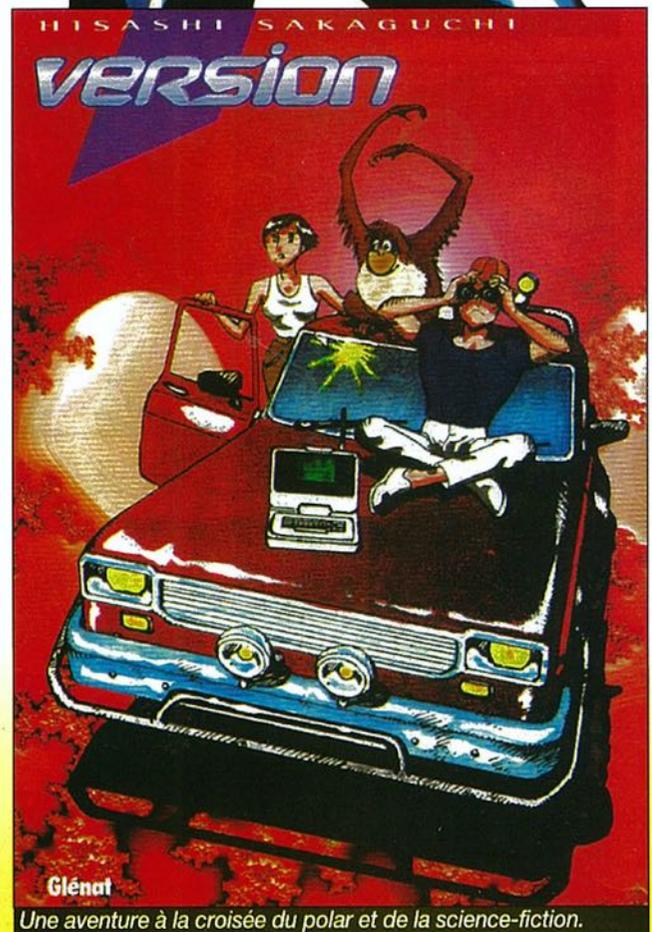
Dessin dépouillé pour scénario bancal

NORITAKA

Le deuxième volume de cet excellent manga vient de sortir. C'est toujours aussi truculent. L'apprentissage de la boxe thaï n'est pas un long fleuve tranquille, et celui qui mène à l'amour de sa dulcinée est encore plus houleux! Un manga à ne pas rater.



Le bateau d'un pirate sur lequel Hap et Eiko vont voyager.



Glénat Une aventure à la croisée du polar et de la science-fiction.

Nouveautés Version Française déjà disponibles !!

SAMOURAI

Grossiste :

Tel : (16-1) 69 52 40 40

Fax : (16-1) 69 40 53 74

VPC : Tel : 53 21 01 54



Genocyber

69 f

le manga !

SAMOURAI PARIS :

42 81 00 44

SAMOURAI REGION PARISIENNE :

69 42 41 41

SAMOURAI NORMANDIE :

32 45 92 17

SAMOURAI LYON :

72 28 03 02

SAMOURAI MONTPELLIER :

67 60 76 83

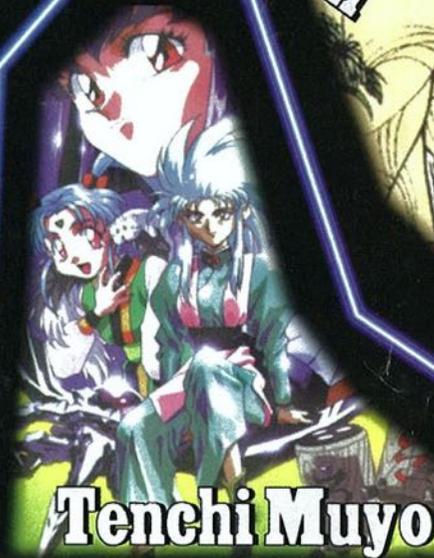
SAMOURAI TOULOUSE :

61 12 36 05

Ogenki Clinic 2

CountDown

Exodus Creators



Tenchi Muyo

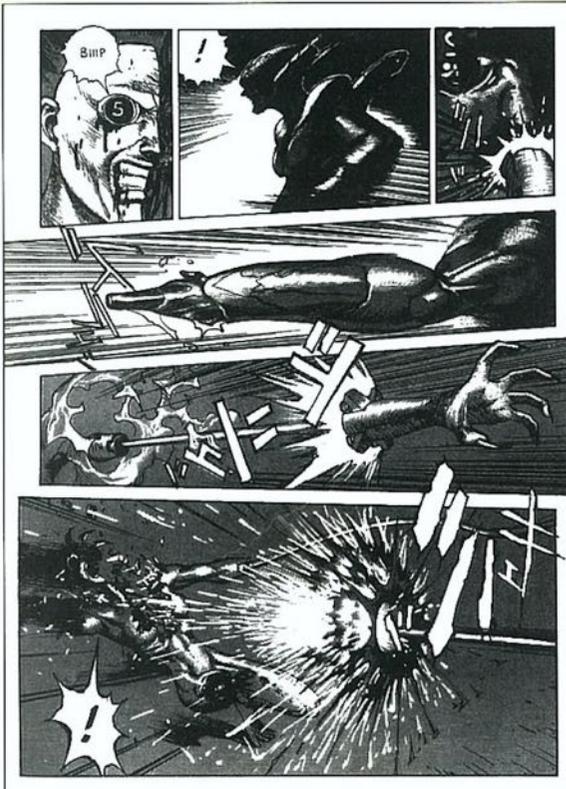


GENO CYBER

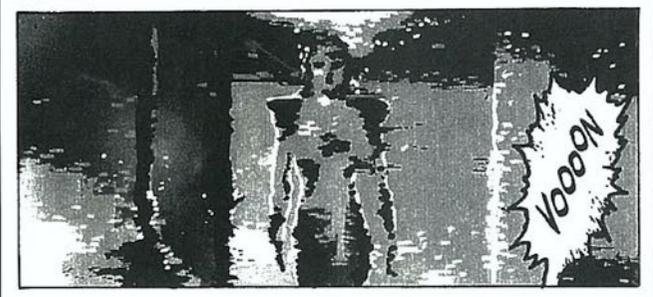
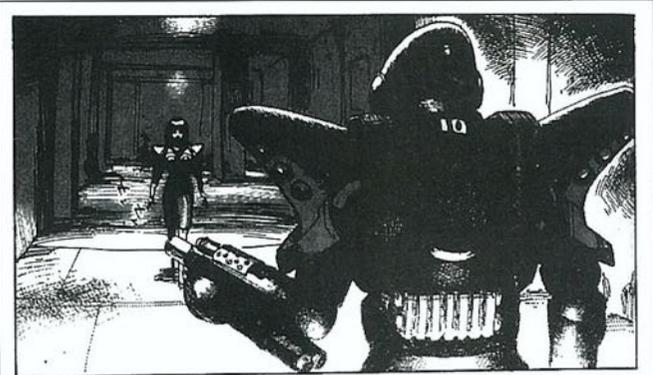
Samourai vient de sortir un nouveau manga répondant au doux nom de "Geno Cyber"!

Apprêtez-vous à entrer dans un monde où les manipulations génétiques sont légion, et les affrontements sanglants!

Le professeur Morgan est un savant renommé qui fait des recherches génétiques. Il est père de deux filles qui possèdent de faibles pouvoirs psychiques. Il décide donc d'étendre leur niveau de conscience. Mais l'expérience ne se déroule pas comme prévu. Il marque un temps avant de se décider à couper le système. Cette hésitation le décide à arrêter ses recherches. Car même lorsque la vie de ses enfants était en jeu, il a hésité. Il se dit que si le cobaye avait été un parfait étranger... il l'aurait peut-être laissé mourir! Ses expériences ne valent pas de tels sacrifices. Malheureusement, un de ses assistants contacte un trust de l'armement pour poursuivre les essais. Le professeur n'a plus le choix lorsque ses deux filles sont enlevées. Il lui faudra jouer très serré.



Cette planche vous montre l'ambiance du manga.



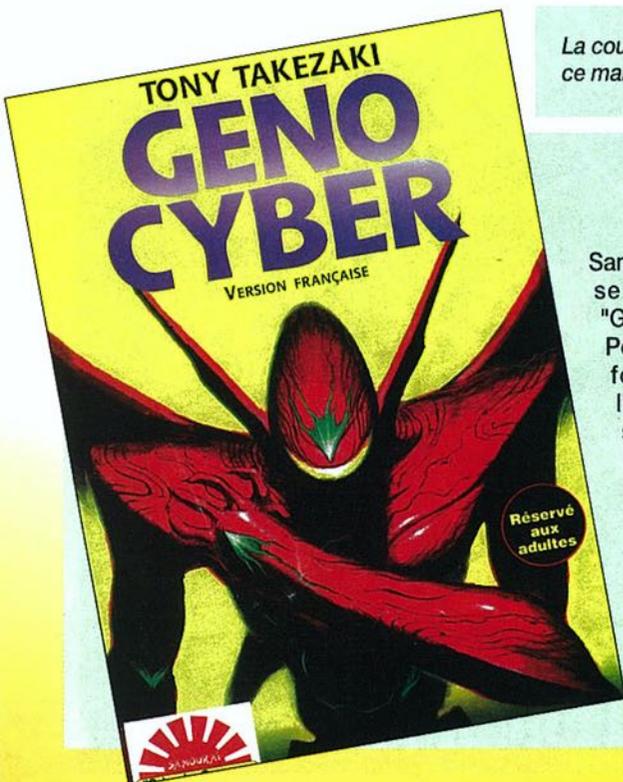
La couverture de ce manga.

L'ÉCHO DES SAVANES

Samourai et "L'Écho des savanes" se sont associés pour coéditer "Geno Cyber" et "Exodus Creator". Pour ce qui est de "Genocyber", force est de reconnaître que l'impression est impeccable. Le scénario est intéressant, mais à déconseiller aux âmes sensibles. Il est d'ailleurs indiqué sur la couverture: réservé aux adultes. Le dessin est très bon, l'ambiance franchement glauque: cyberpunk teinté de sanglant et de paranormal. Un bon manga pour les amateurs de S.F.

KAORI PARADISE

Voici un manga complètement loufoque, autant que "Lum" ("Lamu")! Le dessin est sympa, et on se marre bien. Une œuvre originale qui mérite d'être connue.



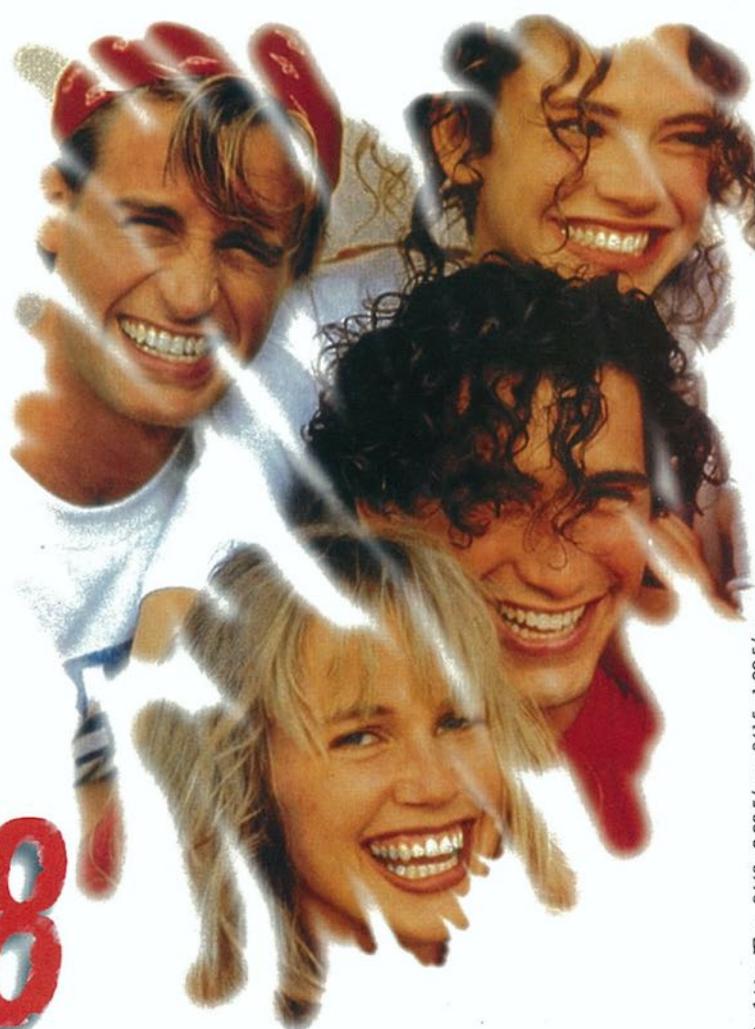
Virtu@l

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.

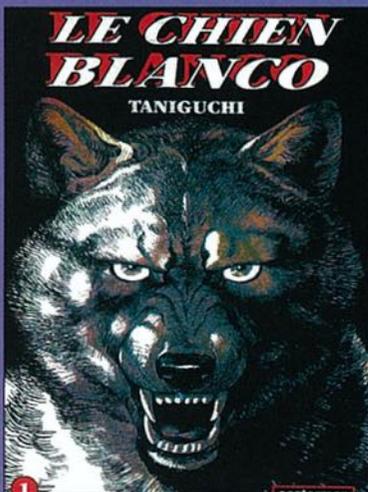
Alors appelle tout de suite le:

36 68 38 88



© 1998 KAZE - 9668 - 3668 - 3888 - 1 90 F/m

"LE CHIEN BLANCO"



De nouveau, Casterman sort un bon manga, "Le Chien Blanco". Même si le dessin n'est pas habituel (plus européen que japonais), il est plutôt beau, captivant et mérite un coup d'œil!

Voici la couverture de ce très bon manga.



BANDE ORIGINALE

Kaze édite en CD les B.O. de plusieurs de ses animés. Pour l'instant sont disponibles: "Yugen Kaisha", "Moldyver", "Green Legend Ran" et "Tenchi Muyo". J'attends avec impatience la prochaine sortie de l'excellent "Hakkenden".

"Moldyver", premier compact.

"Yugen Kaisha", les exorcistes de Tokyo.

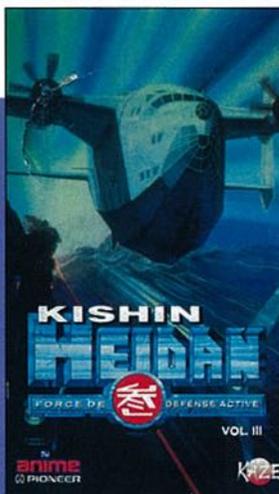


CARTOONIST

Cette année encore, le forum Cartoonist a été à la hauteur de sa réputation. Un cadre superbe et un invité de marque: Kazuo Komatsubara. On lui doit le design de "Captain Harlock" ("Albator"). Conclusion, ça vaut largement le coup d'aller à Toulon.

DES K7 À GOGO

Chez Kaze, pas vraiment de nouveautés ce mois-ci, juste la suite de séries connues. Au programme donc: "Bubble Gum Crisis 4, Vengeance mécanique". C'est le meilleur O.A.V. de la série. Amateurs de belles voitures et d'action ne pas s'abstenir. "Kishin Heidan" en est à son troisième volet, c'est sympa, même si on s'ennuie un peu dans cet O.A.V. J'espère que la suite sera un peu plus palpitante. La jaquette de "Kishin Heidan", volume 3s.



Priss caressant sa superbe moto.

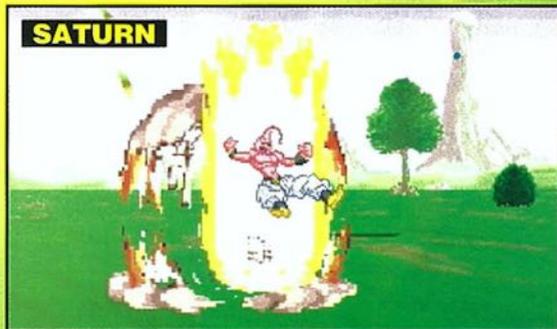
REVIEW

SIMULATION
DE DESSIN ANIMÉ

Dragon Ball Z n'est vraiment pas un jeu de baston comme les autres. On pourrait presque dire que c'est une simulation de la série télé! C'est d'ailleurs le premier jeu où l'ambiance des combats est assez fidèle au dessin animé!



Lorsqu'on enchaîne, le personnage se déplace très vite.



Il n'y a que les attaques spéciales qui causent des dégâts

AVIS

oui!

J'avoue avoir été très agréablement surpris par ce DBZ! Le système de jeu est très sympa, la 3D bien utilisée, malgré quelques petits bugs. Enfin, le jeu est très prenant, même s'il est le premier jeu de baston que je teste où le mode 2 joueurs est quasiment sans intérêt. Les magies sont impressionnantes et plutôt fidèles au D.A. Un seul vrai reproche: les musiques sont franchement lamentables et (heureusement?) inaudibles. Enfin, cette nouvelle

PANDA

mouture de DBZ est fort belle et, pour une fois, le jeu est bien! Alors, pourquoi ne pas en profiter? Et puis, bonne chance pour finir le SP mode!



DRAGON BALL Z

D E N S

Encore un nouveau DBZ, sur 32 bits cette fois-ci! Les versions Saturn et Playstation sont rigoureusement identiques... C'est une première qui nous donne l'occasion de faire un test couplé des deux moutures.

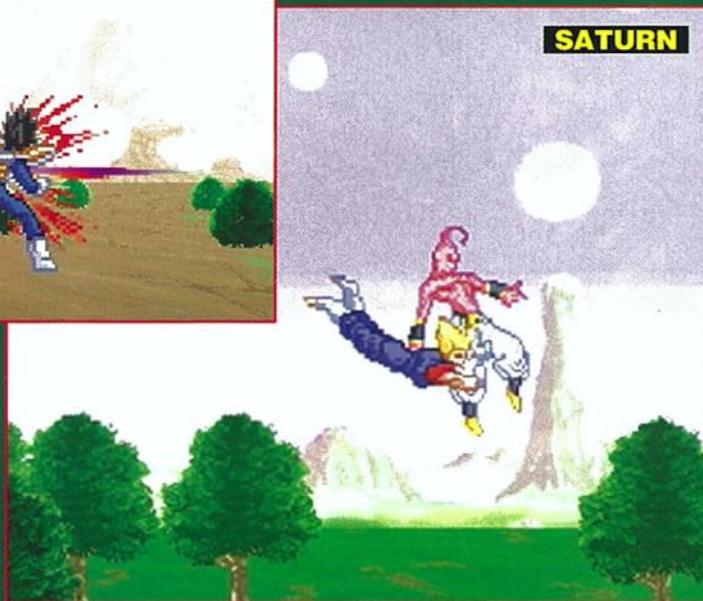
Ce nouveau DBZ est un jeu de baston d'un genre un peu spécial. Ceux qui se souviennent de la version sur Super CD-Rom Nec auront une petite idée du système de jeu utilisé. Pour les autres qui n'ont pas eu le bonheur de posséder cette fantastique machine, je vais vous expliquer de quoi il en retourne. Vous dirigez un personnage dans une baston qui compte souvent quatre ou cinq combattants répartis en deux équipes. Grâce aux boutons L et R, vous pouvez changer le personnage que vous contrôlez. De même, vous pouvez choisir votre adversaire dans l'équipe adverse. Vous disposez d'une barre verte qui représente vos points de vie. S'il ne vous en reste plus, c'est l'aller simple pour le "Walhalla". Une deuxième barre, jaune, représente vos points de "Ki". Ils vous servent à lancer de petites boules de feu, à vous déplacer plus rapidement (en matérialisant votre aura), et à mettre un maximum de puissance dans vos attaques spéciales. Pour la recharger, vous devez vous concentrer, vous devenez alors vulnérable aux attaques adverses. Mais, lorsque la barre est à zéro, vous tombez dans les vapes, et c'est encore pire! Pour vous battre, vous pouvez lancer des boules de feu ou attaquer avec vos poings et pieds et, si vous êtes doué, faire des enchaînements. Essayez donc de faire un petit 24 hits... mais si, c'est possible!

Plus vous réussissez à toucher votre adversaire, plus vous ferez pencher la "Power balance" de votre côté. Lorsqu'elle est "pleine" vous pourrez effectuer une attaque spéciale correspondant à votre personnage (Kameha, Genkidama, Final



Mais, il y a un peu de sang dans ce jeu-là! Oh, "shoking"!

Tous les personnages de la série télé sont au rendez-vous.



DRAGON BALL Z

E T S U

Flash, Death Ball, Makankosapo...). Grâce à ces techniques, vous pouvez enlever de l'énergie à votre adversaire. Ce qui implique que les combats sont parfois très longs! Car la "Power balance" peut indéfiniment bouger un peu de votre côté, puis en faveur de votre adversaire! Il faut donc réussir à placer un bon enchaînement sans se prendre de coups. La tactique la plus simple étant d'attaquer en enchaînant quelques coups, puis de s'enfuir pour tranquillement recharger son "Ki" avant de repartir à l'attaque. Il est très important de jouer en équipe. Lorsque le personnage que vous contrôlez est en train de se faire battre, sélectionnez un de ses coéquipiers pour lui venir en aide et casser ainsi le Combo de l'adversaire.

Une des techniques les plus dures à maîtriser est le contre (ou "Breaker"). Pour la mettre en pratique, il faut anticiper la direction dans laquelle l'ennemi va porter un coup, et appuyer dans cette direction et sur le bouton de garde en même temps. Si vous ne vous êtes pas trompé, votre combattant disparaîtra et l'adversaire frappera dans le vide. Puis vous réapparaîtrez pour contre-attaquer.

Il y a trois modes de jeu: Battle, Versus et Story. Le premier vous sert à vous entraîner en combat singulier contre la console (ou même à regarder la machine jouer toute seule... si vous n'avez vraiment rien d'autre à faire!). Dans le deuxième, vous pouvez affronter un pote, mais il faut avouer que les combats deviennent vite assez fouillis. Reste le mode Story, où vous vous mesurez à tous les ennemis de la "DBZ Team". Une fois terminé, ce mode, vous donne accès au mode SP, plus long et plus dur. Lors de certains combats, vous devrez "gérer vos troupes", en constituant une équipe de trois personnages parmi les cinq proposés. Ces personnages sont interchangeable et, dès que l'un est trop blessé, vous pouvez le remplacer. J'ajouterai juste, avant d'y retourner pour finir ce satané mode SP, qu'il est possible de sauvegarder.

SATURN



Que c'est beau. On dirait les tentacules de Switch.

Cette attaque n'existe pas sur Playstation!

SATURN



TECHNIQUE

Une technique assez simple à mettre en pratique et très efficace est celle des "vapes". Mettez vous à bloc en "Ki" et commencez à fuir. Votre ennemi vous poursuit en utilisant son aura et en lançant des boules de feu. Ce qui le vide bientôt de son "Ki". Quand sa réserve est à moins d'un tiers, attaquez-le sans répit. Il tombera dans les vapes! Là, enchaînez jusqu'à que vous aussi n'ayez plus que très peu de "Ki"! Croyez-moi, c'est très efficace!

SATURN



Voici une des attaques les plus longues.

SATURN



Lorsqu'on attaque avec son aura, on est plus rapide!

PLAYSTATION



Gotten et Trunks fusionnent pour le bonheur des petits et des grands.



REVIEW

DRAGON
DEN'S

Il y a trois Gokhu différents dans le jeu.

SATURN

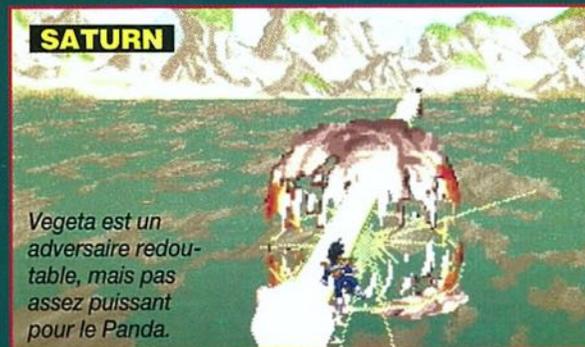


PLAYSTATION



Le petit Bu est votre dernier adversaire.

SATURN



Vegeta est un adversaire redoutable, mais pas assez puissant pour le Panda.

AVIS

oui, mais...



Ce nouveau DBZ en pseudo-3D est assez intéressant. Les combats sont impressionnants et rapides. Il faut appuyer dans une direction et en même temps sur le bouton de coup (il n'y a qu'un seul bouton de frappe et un bouton pour les petites boules de feu). Quand vous touchez l'adversaire plusieurs fois, le nombre de coups est comptabilisé et une barre commune

SWITCH

située en bas de l'écran se remplit de bleu. Une fois que celle-ci est pleine à l'avantage d'un des protagonistes, une super attaque est lancée. Pour les esquives, il faut anticiper le coup de l'adversaire et appuyer sur une direction et le bouton Croix. Cette possibilité donne au combat une dimension encore jamais atteinte dans la série des DBZ. Le mode deux joueurs est sympa, mais on ne s'y retrouve pas beaucoup. Quant au mode Story, il est très complet et fidèle à la série. Bref, c'est tout nouveau tout beau (un peu plus sur PlayStation que sur Saturn, pour les super attaques), mais pas assez interactif et trop bourrin à mon goût.

UN CAS À PART...

Eh oui, DBZ est sans doute le premier jeu de baston où le mode Versus est inintéressant. Car lorsque l'on joue avec un pote en match à trois contre trois, la caméra à tendance à partir dans tous les sens! Le meilleur compromis consiste à se battre uniquement en duel. C'est assez dommage. Notez aussi que, contrairement aux versions précédentes, ce jeu respecte la puissance des personnages de la série. Il est donc quasiment impossible de battre Freezer avec Vegeta, par exemple!

PLAYSTATION



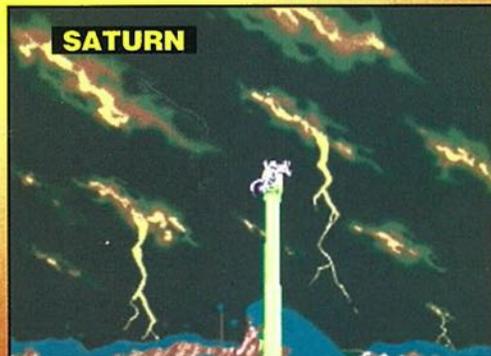
Lorsque vous êtes en aura, les petites boules de feu ne vous touchent plus!

PLAYSTATION



L'écran devient vite assez fouillis.

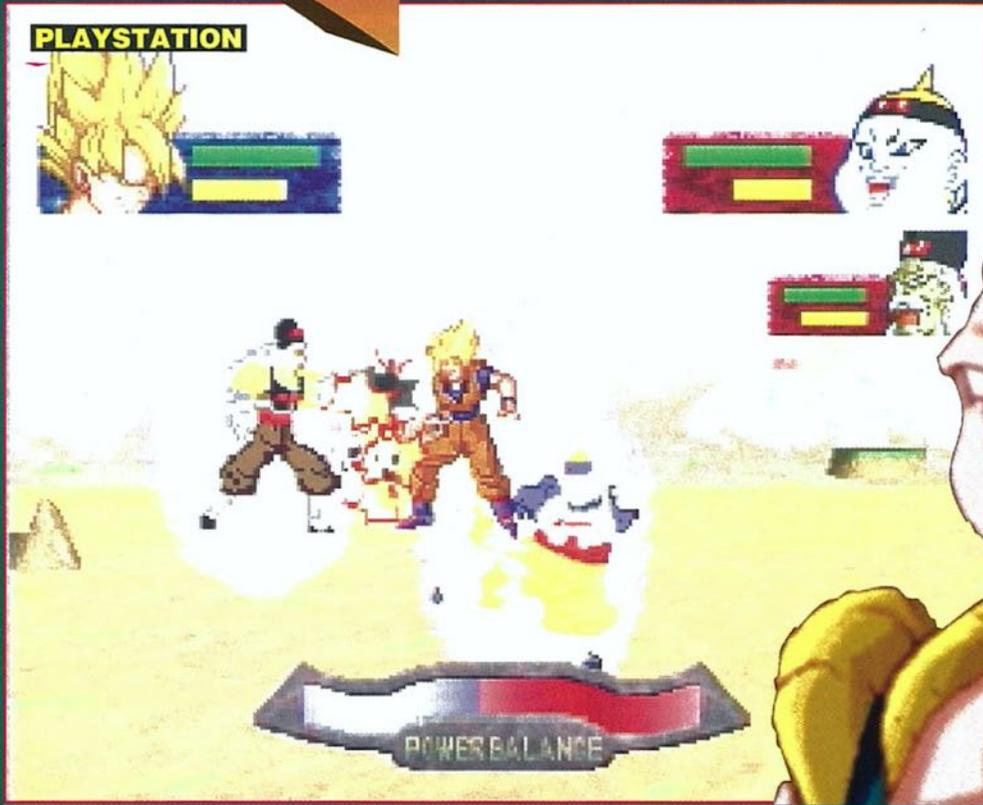
SATURN



Le jeu effectue des zooms arrière assez puissants.



La superposition d'aura sur Playstation réduit considérablement la visibilité.



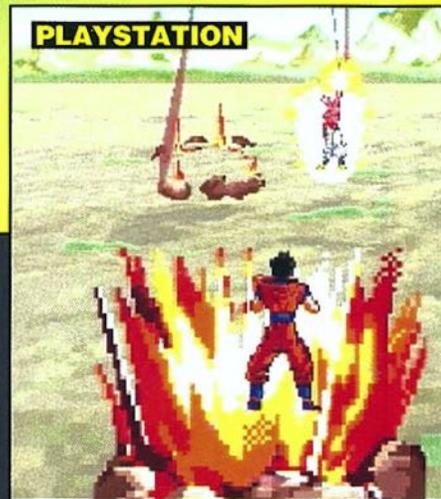
LE MODE SP

Lorsque vous finissez le jeu en mode Story, le mode SP apparaît. Les combats que vous aurez à mener n'ont rien à voir avec la série. Vegeta et Nappa contre Freezer, C17 contre C18 et Krilin... mais ce qui caractérise ce mode, c'est surtout qu'il est très difficile! Mais aussi bien plus long que le mode Story, qui ne compte même pas une dizaine d'affrontements!



Le dernier combat... Pas moins de cinq heures sont nécessaires pour en arriver là!

La fin du mode SP est identique au mode Story, à ceci près que Gokhu vous dit un truc en japonais...



Il ne faut pas hésiter à fuir parfois!

Certains combats sont assez inégaux: Vegeta et Nappa contre Freezer!



REVIEW

PLAYSTATION



Le célèbre Final Flash de Vegeta est grandiose.

LES ATTAQUES SPÉCIALES

Dès que la "Power balance" penche de votre côté, vous pouvez utiliser une attaque spéciale. La plupart de celles-ci utilisent les personnages dans la série. Tous les combattants ont entre un et trois coups différents. Il est amusant de noter que, suivant les versions, les attaques d'un même personnage ne sont pas toujours les mêmes.

PLAYSTATION



Piccolo se concentre et prépare son attaque.

PLAYSTATION



Dabura vient de se faire transpercer.

PLAYSTATION



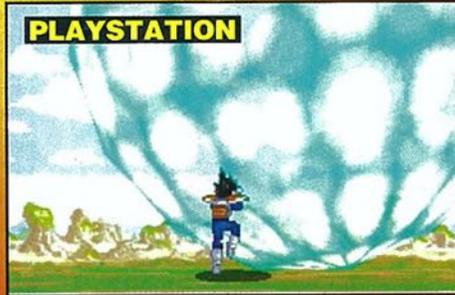
On ne peut pas contrer ces attaques

PLAYSTATION



Sur Playstation, les attaques sont plus impressionnantes sur sa consœur.

PLAYSTATION



Le Genkidama, une attaque très efficace!

SATURN

BANDAI/IMPORT

PRIX: F

1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT/BASTON

PRESENTATION 93%

"Wouahou, c'est trop pur: on dirait un éléphant bleu!", dixit Switch...

GRAPHISMES 86%

Les personnages sont un peu trop pixelisés, mais les décors sont bien.

ANIMATION 92%

Les mouvements de caméra sont fluides, et l'animation très rapide.

MUSIQUE 30%

Elles se ressemblent toutes et sont franchement inaudibles par rapport aux bruitages.

BRUITAGES 85%

Les échantillonnages sont assez moyens, et le volume sonore est trop élevé. Ça casse les oreilles.

DUREE DE VIE 83%

Le mode normal se finit rapidement. Quant au jeu à deux, il est vite lassant.

JOUABILITE 92%

C'est du "no problemo": le perso répond parfaitement aux ordres du pad.

INTERET 90%

Le système de combat est assez innovant et le jeu plutôt sympa. La fascination pour DBZ est encore bel et bien là!



CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
SAUVEGARDE: OUI

DISPONIBILITÉ: OUI

PLAYSTATION

BANDAI/IMPORT

PRIX: F

1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT/BASTON

PRESENTATION 90%

Un peu trop pixelisée, ce qui est étonnant de la part de la Playstation.

GRAPHISMES 92%

Les effets de lumière sont très bien gérés, ce qui donne de superbes attaques spéciales.

ANIMATION 89%

Même remarque que pour la version Saturn.

MUSIQUE 30%

Les mêmes que celles de la version Saturn.

BRUITAGES 85%

La même chose que sur la Saturn.

DUREE DE VIE 83%

Idem.

JOUABILITE 78%

Les enchaînements ont du mal à passer, et les esquives sont trop difficiles à réaliser.

INTERET 91%

DBZ is DBZ et, pour une fois, Bandai n'a pas bâclé le travail... C'est le moment d'en profiter!





SUPER BOMBERMAN 4

Nintendo 64 oblige, Hudson Soft signe certainement avec Super Bomberman 4 l'un de ses derniers jeux sur Super Famicom. Pour cet épisode ultime, les programmeurs se sont pliés en douze (au risque de devenir tout petits-petits) pour vous offrir des options de jeux incroyables!

L'existence d'un Bomberman n'est pas des plus tranquilles: il remet sa vie en jeu à chacune de ses sorties. A grand renfort d'explosifs, notre robot éclate à longueur de journées d'autres Bombermen et bestioles en tout genre. Pas facile...

Dans cette quatrième version de ses aventures sur Super Famicom, cinq joueurs peuvent s'affronter simultanément. Je vous l'assure, si vous êtes aussi mordus que nous de Bomberman, les parties risquent d'être très, très mouvementées. Il faut dire que dans les dix niveaux proposés, les programmeurs s'en sont

donné à cœur joie. C'est simple, à chaque nouveau stage, on découvre que son personnage est capable d'effectuer un nouveau coup. L'environnement est lui aussi important, car il est possible d'interagir avec lui. Par exemple, vous pouvez soulever un autre joueur et le lancer dans une fosse sans fin (gnark, gnark, gnark!) ou encore, dans le casino, jouer à la loterie et gagner des tonnes de gadgets. Une option permet également aux joueurs éliminés de se déplacer sur les côtés de l'écran et de continuer à sévir. Les parties vous paraîtront ainsi bien moins courtes. Si vous ne l'avez pas encore, il me semble bien que c'est le moment d'acquérir un Multitap...

SUPER FAMICOM REVIEW

AVIS **oui!**



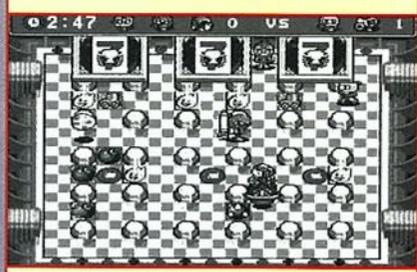
NICO

Et pan! voici qu'arrive en fanfare le tout dernier épisode de la série des Bombermen. Je vous rassure tout de suite, on s'amuse énormément. Pire même, on en devient rapidement accro. C'est simple, à chaque niveau, on découvre de nouvelles actions! On peut maintenant utiliser un lance-flammes, un turbo-jet ou encore chevaucher un drôle de poisson ou un monstre préhistorique. Suivant sa monture, le Bomberman dispose d'encore plus de gadgets!

Incroyable. Quant aux graphismes, ils tirent pleinement parti de la palette de 256 couleurs de la Super Famicom, ainsi que des effets de distorsion et de transparence. En plus d'en prendre plein les oreilles, on va également en prendre plein les mirettes!

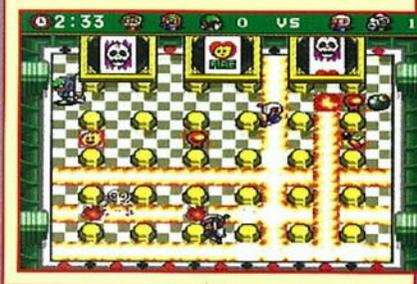
JACKPOT!

L'interactivité avec les décors est l'une des nombreuses nouveautés proposées par Super Bomberman 4. Je ne m'étendrai pas en long et en large sur le sujet, car les images parlent d'elles-mêmes. Appréciez...



Le niveau du casino utilise comme décor une grande salle de jeu. Sur le haut de l'écran, une roulette. Au centre, trois boutons permettent de stopper les rouleaux...

Trois signes identiques, et c'est le jackpot! Les gadgets tombent alors en pagaille. Imaginez ce que peuvent donner les parties avec un équipement boosté au maximum!



Ces balançoires sont très utiles: soit vous faites passer vos bombes à l'autre extrémité du terrain, soit c'est vous qui sautez par-dessus tout le monde.

Si vous chevauchez ce gros tricératops, vos bombes seront pourvues de pics. De plus, leur puissance est telle qu'elles feront exploser plusieurs blocs de pierre à la fois.



Certains gadgets vous permettent de changer de tenue: cow-boy ou ninja. Dès lors, comment différencier partenaires et adversaires?

HUDSON SOFT/IMPORT
PRIX: E
1-5 JOUEURS SIMULTANÉS/ACTION

PRESENTATION	78%
<i>Une introduction un peu courte. Les écrans d'options sont hélas en japonais.</i>	
GRAPHISMES	86%
<i>Super Bomberman gagne en qualité graphique à chacune de ses nouvelles versions.</i>	
ANIMATION	90%
<i>Les personnages bougent bien, même lorsqu'il y a cinq joueurs à l'écran.</i>	
MUSIQUE	83%
<i>Les thèmes musicaux sont nombreux et variés, mais la qualité n'est pas toujours au rendez-vous.</i>	
BRUITAGES	81%
<i>Ils sont de bonne qualité, mais on peut regretter qu'ils soient si peu nombreux.</i>	
DUREE DE VIE	93%
<i>Une chose est certaine: à cinq, on ne s'en lassera jamais. C'est le moment de s'acheter un Multitap!</i>	
JOUABILITE	93%
<i>Le contrôle des Bombermen et autres personnages est parfait.</i>	
INTERET	94%
<i>Cette nouvelle version est magnifique. Les nouveautés sont nombreuses et les parties à cinq endiablées.</i>	

C'est une œuvre unique, géniale et monstrueuse que nous allons vous présenter ici. Que les parents enferment leurs enfants (ou vice versa), que les âmes sensibles passent leur chemin, car voici venir Resident Evil, aussi connu sous le nom de Bio Hazard, décoction décapante due à l'équipe "capcomienne" de Shinji Mikami.

L'aventure débute dans une forêt non loin de la ville de Raccoon, aux Etats-Unis. Nous sommes en 1998. L'Alpha Team, un groupe d'élite spécialisé dans les sauvetages périlleux, vient d'être dépêchée pour retrouver la Bravo Team, une autre équipe, mystérieusement disparue. Sur place, tout porte à croire que ladite équipe a été décimée dans d'atroces circonstances. La première rencontre avec un "chien de Raccoonville" ne fait que confirmer ces soupçons. La bête est immonde. Mi-animal, mi-machine, elle saute à la gorge des nouveaux venus, obligeant la majorité du groupe à se réfugier dans un immense manoir. Au même moment, l'hélicoptère qui vous avait amenés sur les lieux se fait la malle, vous laissant désespérément seuls. Que se passe-t-il aux alentours de cette demeure, qui semble protégée et gardée secrète par le gouverneur de cet état? C'est précisément ce que vous devrez découvrir en explorant les moindres recoins de ce manoir... Dans la peau de Jill Valentine (niveau Easy) ou de Chris Redfield (niveau Hard), vous allez inspecter jusqu'au plus petit cagibi de la lugubre demeure pour retrouver vos compagnons disparus. Il vous faudra affronter des hordes de zombies cannibales, d'araignées titanesques, etc., sans pour cela perdre de vue l'exploration, qui a la part belle dans cette aventure, puisque vous devrez vous balader des heures durant à la recherche d'un indice, d'un objet ou d'une nouvelle clef. Le jeu est vu à la manière d'Alone in the Dark (selon votre position, les angles de vue des caméras fixes changent), et les protagonistes sont tous représentés en 3D calculée en temps

réel. Votre personnage dispose d'un sous-écran qui fait état des objets qu'il transporte (huit au maximum pour Jill et six pour Chris) et qui permet d'équiper certains de ces objets. Aurez-vous suffisamment de sang-froid pour élucider les mystères de cette maison démoniaque? Rien n'est moins sûr...

AVIS

evilisé*! oui*!



SPY

Vos parents critiqueront sans doute ce jeu, et lui accoleront nombre de qualificatifs, du genre "violent", "décadant", "avilissant". Mais alors que l'aspect gore d'un Mortal Kombat ne me fait ni chaud ni froid, je dois bien avouer que je ne laisserais pas Resident Evil entre toutes les mains (avis aux âmes sensibles, esprits perturbés ou instables...). Outre ce détail (important néanmoins), je suis convaincu que ce jeu est le meilleur jeu d'aventure "à la Alone in the Dark" qu'aucune machine n'ait jamais fait tourner. Il est beau, jouable, prenant et bien construit. L'action y est relancée en permanence, les armes sont nombreuses, l'exploration passionnante, les énigmes intelligentes, et le côté gore confère une ambiance terrifiante et un suspense haletant. On n'a aucun mal à s'identifier au personnage et chaque minute est un régal. Que désirer de plus? Une suite, peut être?... Capcom est déjà dessus!



Il est très important d'étudier certains objets sous toutes leurs couvertures pour y découvrir des textes cachés ou de nouveaux objets.



COMME SI VOUS Y ÉTIEZ...

Plongé dans un univers en 3D calqué sur celui du maître Alone in the Dark, vous allez devoir vous habituer au maniement de votre personnage. La configuration du paddle ne peut pas être modifiée, et les actions sont identiques que vous dirigiez Chris ou Jill. Un bouton plus une direction permettent de courir, un autre de prendre les objets et d'ouvrir les portes. Un des boutons de flanc vous permet de prendre votre arme en main et, associé à une direction, de pointer votre arme vers le haut ou le bas. Le bouton Start active quant à lui un sous-



Jill vous fait une démonstration du tir vers le haut. Ce n'est d'ailleurs que vers la fin du jeu que vous en aurez vraiment besoin.

écran, dans lequel vous pourrez équiper armes et objets en votre possession, accéder à la carte des lieux ou encore étudier un objet sous tous les angles.

PLAYSTATION REVIEW

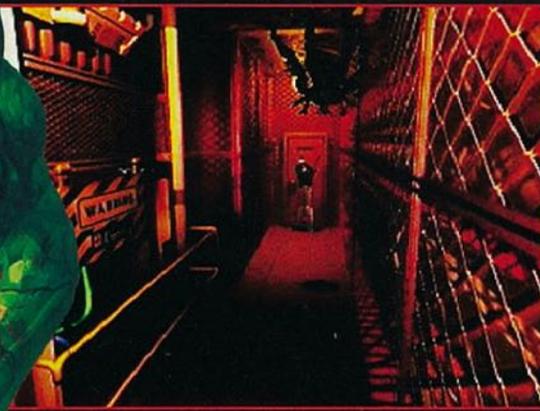
AVIS

oui!

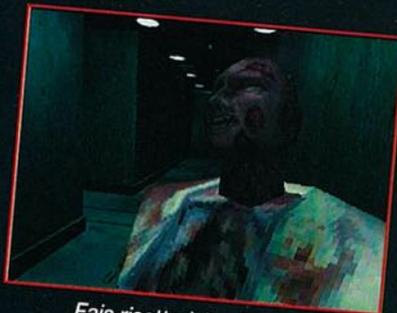


ELVIRA

Ce jeu est à mon avis sans égal à l'heure actuelle! Tout y est paufiné à l'extrême, du scénario béton à la mise en scène, des graphismes fins et colorés aux performances des membres de l'équipe, sans omettre les bruitages et la bonne durée de vie du jeu, surtout lorsque l'on dirige Chris. Resident Evil est un des rares jeux à offrir une ambiance mystérieuse et gore à souhait, et à entretenir un suspense quasi cinématographique. Bref, vous l'avez compris, c'est l'horreur totale... le bonheur, quoi! D'autant plus que je préfère nettement cette 3D fixe à la 3D temps réel d'un Fade to Black, qui, avec ses incessantes rotations, finit par me filer le tournis...



Vers la fin du jeu, les monstres se déplacent au plafond et vous allez enfin mettre à profit votre possibilité de tirer vers le haut.



Fais risette à la caméra...



Quelques énigmes bien pensées agrémentent le jeu.



CONSOLES+ D'OR



Le déroulement du jeu sera différent selon que vous jouez avec Jill ou avec Chris.



Certaines armes sont carrément dévastatrices. Le lance-flammes n'est pas mal dans le genre.

Certains couloirs anodins réservent parfois de bien étranges surprises.

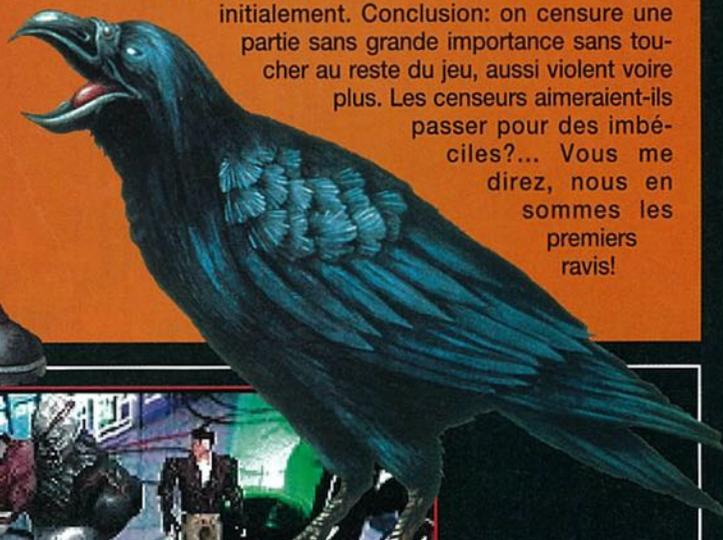




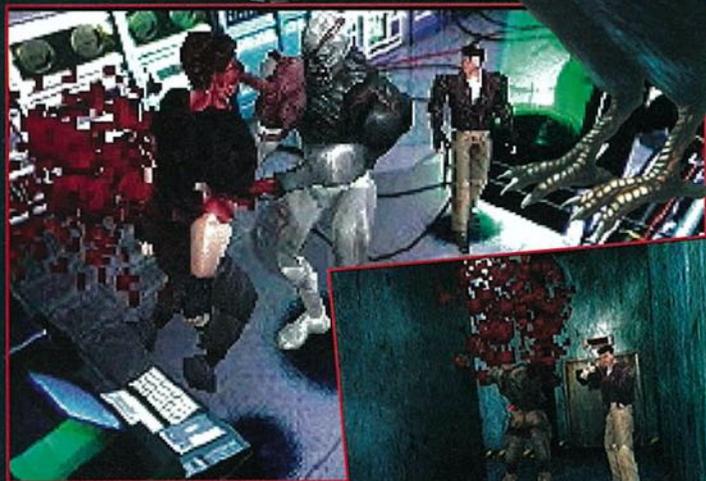
Voici une photo tirée d'une scène que vous ne verrez pas dans l'introduction des versions française et américaine du jeu.

HISTOIRE DE CENSURE

Extrêmement violent, Resident Evil n'a toutefois que très peu souffert de la censure. En effet, on constate que seule la séquence d'introduction du jeu a été amputée de certaines scènes pour les versions américaine et française, mais le reste du jeu a été épargné. De plus, à la demande expresse de Sony, Capcom a été tenu de passer cette séquence en noir et blanc et non plus en couleurs, comme elle l'était initialement. Conclusion: on censure une partie sans grande importance sans toucher au reste du jeu, aussi violent voire plus. Les censeurs aimeraient-ils passer pour des imbéciles?... Vous me direz, nous en sommes les premiers ravis!



Le Python 357 Magnum que vous trouverez au cours de vos déambulations est plutôt efficace.



Vous n'aurez aucun mal à imaginer les bruitages qui peuvent accompagner une telle scène...

EN GORE ET EN GORE

Les développeurs ne s'en cachent pas: ils ont puisé leur inspiration dans le film "Zombies", de Dario Argento. On retrouve ainsi dans le jeu toute l'ambiance malsaine de ce film d'épouvante, et on n'échappe pas au cannibalisme forcené de certains protagonistes et aux effusions de sang, incessantes. La mise en scène du jeu est d'ailleurs très réussie et contribue largement à l'atmosphère pesante qui se dégage de cette demeure maudite.

Une fois que ce zombie sera à terre, il vous faudra penser à l'achever. C'est le double effet "revenant".

RESIDENT EVIL

ÉDITEUR: CAPCOM
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

AVENTURE/ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
CONTINUES: -
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION 91%

Parfaite, elle intervient à tous les endroits clés du jeu... Tous les textes sont en français.

GRAPHISMES 93%

De la 3D à gogo, de beaux et gros sprites, des effets de lumière bien sentis. Superbes.

ANIMATION 94%

Impeccable: votre héros est animé en temps réel, et les caméras fixes ne perturbent pas le joueur.

MUSIQUE 93%

Elle varie en fonction de l'action et des passages corsés. L'ambiance musicale est très réussie.

BRUITAGES 93%

Des voix digitalisées aux gémissements des zombies, tous sont excellents.

DUREE DE VIE 96%

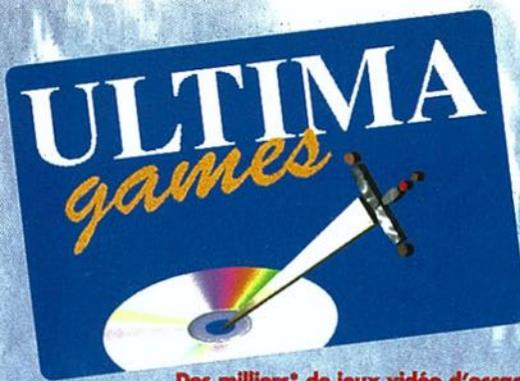
L'action est incessante. De plus, il y a quatre fins différentes et deux niveaux de difficulté.

JOUABILITE 92%

Votre personnage peut effectuer de nombreuses actions avec ses armes, et se déplace sans accroc.

INTERET 95%

Une œuvre superbe, faite d'énigmes et de violence. Resident Evil est, avec Fade to Black, l'un des meilleurs jeux d'aventure de la Playstation.



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

- **ANTIBES**
5, rue Vauban - 06600
Tél : 93 34 39 14
- **VILLEFRANCHE**
11, rue des Marais - 69400
- **MULHOUSE**
11, rue de la Justice - 68100
Tél : 89 46 48 43
- **VOIRON**
2, avenue Georges Frier - 38500
Tél : 76 65 72 55

→ **BIENTÔT À ROUEN, PAU, LE MANS,
MONTPELLIER, ANGOULEME**

CONSOLE SONY PLAYSTATION VERSION FRANÇAISE 1490 F + 1 CD

**PROMO
SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER**



ADIDAS POWER SOCCER RIDGE RACER REVOLUTION



RESIDENT OF EVIL FADE TO BLACK

- PLAYSTATION complète 1490 F
- PLAYSTATION complète + 1 JEU 1690 F
- ACTION REPLAY 349 F
- CABLE PERITEL 149 F
- CARTE MEMOIRE ... 149 F
- MANETTE ORIGINE ... 199 F
- MANETTE TURBO ... 149 F
- VOLANT + PEDALIER . 499 F

NOUVEAUTÉS

- KING FIGHTER 95 JAP 499 F
- F1 FORMULA ONE 349 F
- SPACE HULK NC 349 F
- DIE HARD TRILOGY NC 349 F
- VIEW POINT 349 F
- OLYMPIC SOCCER 349 F
- ARCADE CLASSIC 349 F
- IMPACT RACING 349 F
- SKELETONS WARRIORS 369 F
- NBA LIVE 96 369 F
- SHELLSHOCK 349 F
- NHL QUATERBACK 369 F
- RETURN FIRE 349 F
- STREET FIGHTER ALPHA 349 F
- PANZER GENERAL 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
- TEKKEN 2 jap 499 F
- TRUE PINBALL 349 F
- TOTAL NBA 329 F
- ROAD RASH 369 F
- DARK STALKER 349 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 1490 F

**PROMO
SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER**



VAMPIRE HUNTER ULTIMATE MORTAL KOMBAT III



VAMPIRE HUNTER NEED FOR SPEED

- SATURN complète 1490 F
- SATURN complète + 1 JEU 1690 F
- ACTION REPLAY 349 F
- ADAPTEUR UNIVERSEL . 149 F
- MANETTE TURBO 149 F

NOUVEAUTÉS

- PANZER DRAGON 2 399 F
- X MEN 399 F
- ROAD RASH 369 F
- NIGHT WARRIORS 369 F
- SKELETONS WARRIORS 399 F
- DBZ 2 JAP 499 F
- JACK IS BACK 399 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
- MARIO RPG 429 F
- LEGEND OF 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 3615
ULTIMA GAMES

TELEPHONE 34 42 76 76
FAX 34 66 97 84

PAR COURRIER
ULTIMA VPC
BP 11
95650
BOISSY L'AILLERIE

PARIS

- Paris/Gobelins 57, avenue des Gobelins - 75013 Tél : 47 07 33 00
- Paris/Republique 5, BD Voltaire - 75011 - Fax : 43 38 11 86 Tél : 43 38 96 31
- Paris/St Germain des Prés 73, BD St Germain - 75005 Tél : 43 54 50 00

- Amiens 95, avenue de la Marne - 92600 Tél : 47 91 49 47
- Cergy Pontoise Centre commercial 3 Fontaines 7, Grand Place - 95000 Tél : 30 31 25 25
- Aix en Provence Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090 Tél : 42 93 18 93
- Bastia 2, rue de la Miséricorde - 20200 Tél : 95 31 68 70
- Bayonne 11, rue du Port de Castets - 64100 Tél : 59 46 13 38
- Bordeaux 203, rue Ste Catherine - 33000 Tél : 56 92 85 11
- Brevo 29, rue de la République - 19100 Tél : 55 17 18 00
- Brunoy 18, rue Pasteur - 91800 Tél : 69 39 55 82
- Carcassonne 22, rue Aimée ramond - 11000 Tél : 68 47 49 74
- Castres 6, rue Henri IV - 81100 Tél : 63 59 28 03
- Issy Les Moulineaux Centre Commercial «Les Moulins» - 92130 Tél : 47 36 17 03
- Limoges 40, avenue Garibaldi - 87000 Tél : 55 10 97 97
- La Havre 95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600 Tél : 35 19 00 82
- Loches 5, rue St Antoine - 37600 Tél : 47 59 28 20
- Lyon 32, rue Ney - 69006 Tél : 72 74 46 39
- Manosque Centre Commercial Hyper U - 04100 Tél : 92 87 05 70
- Millau 21, rue Droite - 12100 Tél : 65 61 07 01
- Nîmes 2, rue des Greffes - 30000 Tél : 66 76 16 16
- Nice 42, bd Gambetta - 06000 Tél : 93 82 52 52
- Puygnanon 17, av. Guynemer - 66000 Tél : 68 50 89 50
- Rennes 11, place du marché - 42300 Tél : 77 70 03 48
- Rodez 6, avenue Victor Hugo - 12000 Tél : 65 68 41 79
- Royan 62, boulevard de la République - 17200 Tél : 46 05 21 79
- Toulouse 11, rue des Lois - 31000 Tél : 61 12 33 34
- Font de France 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

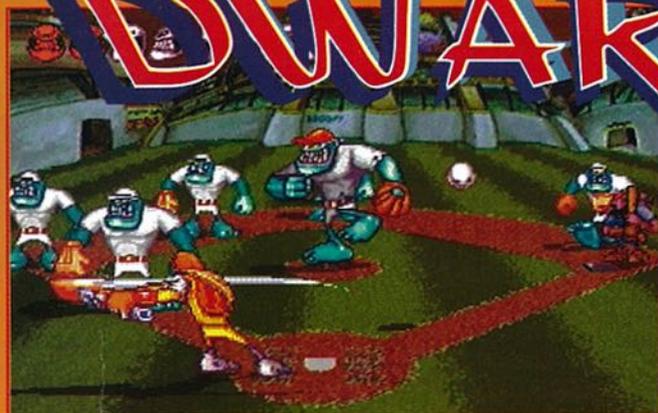
**NOUS RACHETONS
COMPTANT TOUS VOS JEUX
MEGADRIVE ET NINTENDO**

**DES MILLIERS DE JEUX D'OCCASION
DISPONIBLES A PARTIR DE 49 F**

**NOUVEAU MARIO RPG US
499 F**

REVIEW

THREE DIRTY DWARVES



Cette partie de base-ball démontre à quel point les concepteurs ont mis un point d'honneur à peaufiner la jouabilité...



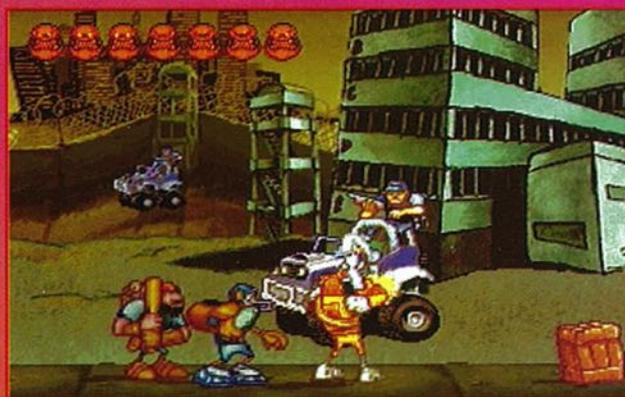
Vos trois coups spéciaux pourront être réalisés grâce aux boutons X, Y, et Z. Vous devrez collaborer à trois pour pouvoir réaliser l'un d'entre eux.

S'adonner à une partie de jeu de rôles avec des potes peut parfois avoir de drôles de conséquences. Donner vie à des personnages qui n'existaient que sur le papier est à présent chose possible. Ces "trois sales nains" vous le prouvent.

Une partie de jeu de rôles est interrompue par un groupe de militaires, et trois des personnages de papier se sont retrouvés dans une nouvelle dimension: la nôtre! Ces trois badauds fugueurs ont atterri dans un magasin de sports du Bronx et ont récupéré tout ce qui traînait. Battes de base-ball, boules de bowling ou fusil d'assaut remplacent alors leurs épées magiques, et nos personnages pourront également accomplir chacun trois mouvements spéciaux. Tout le jeu est vu de profil, et vous pouvez aller en haut comme en bas du chemin sur lequel vous progressez. Le début du jeu est assez classique: vous avancez et vous blastez. Mais passé quelques niveaux, vous allez vite vous rendre compte que le jeu est très varié. Ici vous allez tourner autour d'un boss pour le détruire, là vous participerez à une partie de base-ball. Le jeu est en ce sens très bien conçu, et les parties à trois sont vraiment poilantes.



Pour battre ce Pas-beau, vous devrez le repousser, jusqu'à ce que la mémé placée derrière lui puisse lui taper dessus.



Vous devrez fréquemment diriger la manette vers le haut pour viser certains ennemis dissimulés dans le décor.

UN CARTOON QUI CARTONNE

Le dessin animé est assez pixélisé, mais son animation n'est pas saccadée. Il explique relativement bien le pourquoi de votre présence. Seule ombre au tableau, la version que nous avons testée ne proposait ni musique, ni bruitage. Gageons que, dans la version définitive, ils seront bien présents.

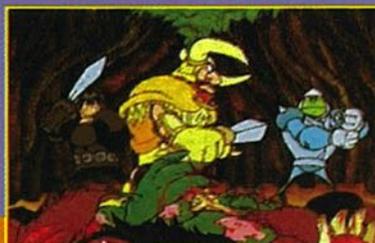
AVIS

oui!



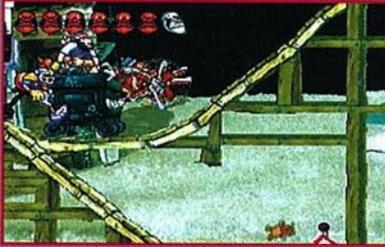
SPY

Non, ce n'est pas sale! Dès les premières minutes de jeu, on comprend que l'on a entre les mains un soft très sympathique. Les personnages disposent d'une multitude de coups spéciaux, les animations sont très réussies et l'action est étourdissante, tellement elle est soutenue. Chaque type d'ennemi doit de plus être détruit d'une manière bien spécifique, et on ne se lasse pas de savoir lequel des trois personnages peut en venir à bout le plus rapidement. Le jeu à trois vaut vraiment le détour. Quant à la réalisation générale, elle est quasiment exempte de tout reproche, et on s'amuse du début à la fin tellement les situations sont variées. Rien à redire donc, sauf que le jeu n'est pas aussi "sale" que pouvait le laisser supposer le titre. Dommage?



DÉLIRE À TOUS LES ÉTAGES

Même si les premiers niveaux sont assez classiques, passé le troisième, vous ne tomberez plus que sur des niveaux délirants, du type de ceux présentés dans cet encadré. Nous avons compté quinze niveaux, et l'on peut d'ores et déjà vous dire qu'un Cheat Mode pour y accéder et qu'un mode Super-Héros (où vous êtes invincible) sont disponibles. Le jeu réserve plus de surprises qu'on ne le pense au premier abord.



A trois, ce trolley est beaucoup plus facile à manier. De nombreux zooms agrémentent votre parcours.



Il vous faudra ici sauter sur le lit – que vous déplacerez pour vous retomber dessus avec le pad quand vous serez en l'air –, et taper le boss. Un travail de longue haleine.



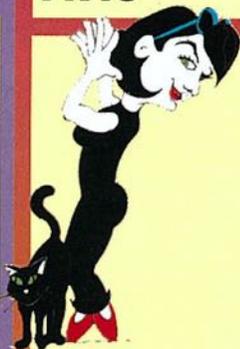
Ici, vous devrez diriger ce boulet sur la tête du dragon en évitant de vous cogner contre la fenêtre enflammée. C'est chaud...



Un boss original s'il en est. Vous devrez trouver un moyen de frapper cette maison alors qu'elle bondit et vous bombarde d'objets.

AVIS

oui!



ELVIRA

Tout à fait le genre de jeu que je trouve délirant! Trois persos aux armes bien distinctes dans des graphismes de comics, un mode de jeu à la Lost Vikings quand on joue seul et la possibilité de jouer à trois simultanément! D'ailleurs, mieux vaut jouer à deux ou trois car le jeu est vraiment balèze... Les Continues sont infinis, mais vu la difficulté corsée, ce n'est pas un luxe. Banal beat'em all au départ, le jeu demande vite de la réflexion et beaucoup de dextérité lors des niveaux plus spéciaux comme le base-ball. Les trois acolytes peuvent fusionner pour donner naissance à un super-héros différent selon le perso sélectionné au départ: si ce super-héros fait des ravages sur un court laps de temps, il coûte cher en énergie et s'utilise donc avec parcimonie. Voilà enfin un jeu vraiment original mais on s'arrache les cheveux pour réussir!



ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: AOÛT
PRIX: D

BEAT'EM ALL
1-3 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: INFINIS
SAUVEGARDE: -

PRESENTATION 88%

Un dessin animé très sympa et assez long vous explique bien le pourquoi de votre présence.

GRAPHISMES 89%

Les décors sont très sympa et colorés, et on apprécie le style cartoon des protagonistes.

ANIMATION 90%

Les personnages font des mimiques très drôles et assez bien décomposées.

MUSIQUE 80%

Parfois "hard", parfois "space", les thèmes sont variés et bien choisis.

BRUITAGES 78%

Réalistes et nombreux.

DUREE DE VIE 91%

Le jeu est très dur et l'action vraiment survoltée. Vous allez en baver...

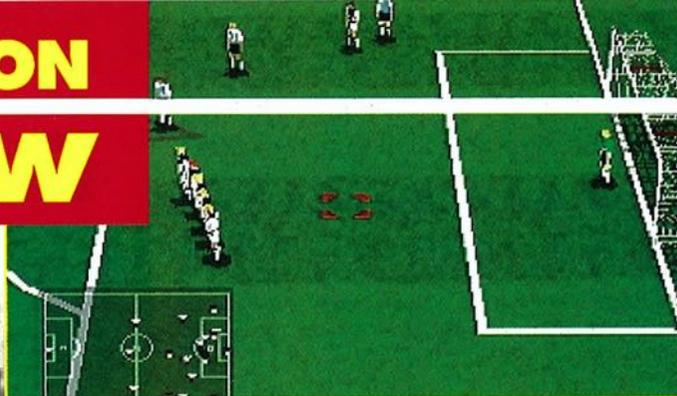
JOUABILITE 87%

De très nombreux coups sont disponibles, et tous les boutons du pad sont utilisés.

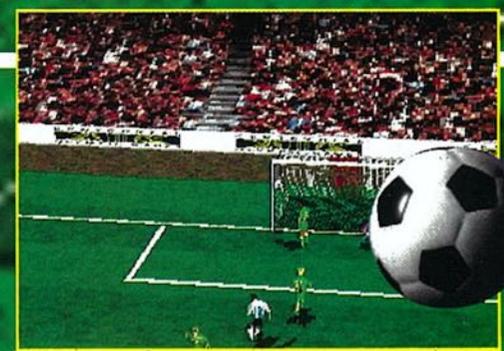
INTERET 89%

Un bon beat'em all bourré d'idées novatrices et servi par un style cartoon vraiment sympa. A voir.

PLAYSTATION REVIEW



Pour les coups francs, les touches et les dégagements, un curseur permet de choisir approximativement l'endroit où vous voulez tirer.



Olympic Soccer est un des rares jeux de foot à laisser au joueur l'opportunité de tirer des grosses patates avec beaucoup d'effet.

On a plutôt tendance à l'oublier, mais le football est aussi une épreuve olympique. C'est pour célébrer cet événement que US Gold nous offre une simulation estampillée du logo officiel des J.O.

L'été sera foot!

Cela peut sembler paradoxal de sortir un jeu de foot à l'occasion des Jeux olympiques d'Atlanta, mais pourquoi pas? D'autant plus que cette simulation de foot "amateur" n'a vraiment rien à envier à ses concurrents professionnels. Au lieu d'une coupe du monde, vous aurez droit à un tournoi olympique. Bref, mis à part le nom, rien ne change. Il faut dire que US Gold a mis tous les

atouts de son côté. Cette simulation, développée en interne par Silicon Dreams, est complète autant pour ce qu'elle propose sur le terrain que pour les tactiques de jeu, avec sept formations possibles pour votre équipe, plus une tactique spécifique assignée à chaque joueur en fonction de sa position sur le terrain. Par exemple, un défenseur peut monter à l'aile, faire un marquage serré individuel ou rester en défense de zone.

Un milieu de terrain peut avoir un jeu défensif ou aller de l'avant, faire le pressing ou chercher à s'infiltrer dans la défense adverse. En associant ces instructions et bien d'autres encore, vous pourrez ainsi personnaliser au mieux votre tactique de jeu. Et sur le terrain, ce n'est pas mal non plus, même si cela reste assez classique. Passes à ras de terre, passes en l'air, grosses patates avec beaucoup d'effet, talonnades, bicyclettes, centres, têtes, têtes plongeantes, amortis de la poitrine, c'est un vrai festival. Le système de une-deux est particulièrement intéressant, puisqu'il offre la possibilité de faire des remises à mi-hauteur pour des reprises de volée. Il ne manque plus que les spectateurs qui envahissent le terrain pour parfaire la touche de réalisme.

OLYMPIC

DE LA TERRE AU CIEL!

Comme tout bon jeu de sport en 3D et Motion Capture, Olympic Soccer propose plusieurs angles de vue. Ici, vous pouvez choisir la caméra (ligne de touche, trois quarts ou derrière les buts) et son inclinaison, laquelle peut varier de 20° par rapport au sol jusqu'à une vue aérienne. La combinaison de ces options apporte des angles très variés, même s'ils ne sont pas tous très jouables.



Cette vue n'est pas spectaculaire, mais elle est bien utile.



Voilà ce qui se passe quand on choisit une inclinaison de 20° pour la caméra.



La vue de trois quarts est adaptée aux centres.

PLAYSTATION REVIEW



Le Replay montre les plus belles actions sous tous les angles, et au ralenti.



Pour les tirs au but, un petit curseur en forme de ballon se balade aléatoirement autour des cages. A vous de shooter au bon moment.

AVIS

oui!



PANDA

Je suis un fervent amateur de jeux de foot, et c'est avec attention qu'à chaque nouvelle livraison, la Marcouille et moi, nous plongeons comme des furieux sur les produits à tester. Ce jeu possède des qualités indéniables: des tirs pêchus avec beaucoup d'effets, de bonnes possibilités tactiques, une animation fluide et rapide. Il ne lui manque pas grand-chose pour être excellent: peut-être des graphismes un peu plus beaux et une prise en main plus simple, notamment pour les actions aériennes... Au final, c'est un bon jeu avec lequel on s'est bien amusé (j'ai mis 2-0 à Marc dans la troisième partie)!

Voilà un jeu de foot qui dépote! L'action est rapide, très tonique et on tire des méga-patates qui rentrent en pleine lucarne à trente-cinq mètres des goals. Contre l'ordinateur, la version testée était frustrante (un vrai dieu du stade, ce microprocesseur), mais à deux ou plus, c'est un délice. Les parties avec le Panda étaient très spectaculaires, car il est possible de donner de très beaux effets à la balle. Olympic Soccer est un jeu distrayant qui ne manque pas de punch, même s'il n'est pas exempt de tout défaut (les tacles un peu trop longs, pour ne citer qu'eux). Au fait, ne croyez pas la Pandouille: je lui ai mis une tôle, 3-2.

MARC



Olympic Soccer 1996

ÉDITEUR: US GOLD
DISTRIBUTEUR: US GOLD
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

FOOTBALL
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: VARIABLE
CONTINUES: -
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION 95%

Les menus sont originaux, efficaces et simples d'utilisation. Un réel effort a été fourni.

GRAPHISMES 80%

Les programmeurs ont sacrifié la beauté du jeu pour privilégier la jouabilité. Un choix intelligent.

ANIMATION 91%

Les mouvements en Motion Capture sont convaincants et le jeu est vraiment rapide.

MUSIQUE 95%

Les amateurs de techno vont être aux anges. La musique est d'excellente qualité, fait rare.

BRUITAGES 90%

La foule est déchaînée. Les commentateurs sont super mais... ils causent anglais!

DUREE DE VIE 88%

Il faut un sérieux entraînement pour vaincre la console. Elle fait des actions de folie.

JOUABILITE 87%

La prise en main n'est pas évidente. Mais le système de une-deux est excellent et le jeu d'équipe bien équilibré.

INTERET 90%

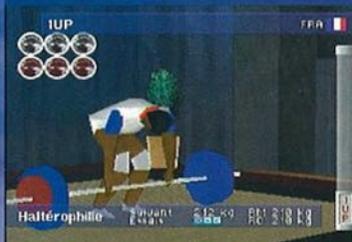
A deux ou à quatre, Olympic Soccer est un jeu de foot très vivant, rapide et amusant, et bourré de punch.

SAUT EN HAUTEUR



Il est vital de prendre un bon départ. Pour sauter, appuyez sur le bouton quand les jauges bleue et rouge sont à la même hauteur.

HALTÉROPHILIE



Violentez le paddle jusqu'à ce que les deux barres se rejoignent. Puis recommencez pour l'épaulé-jeté. Tenez les haltères trois secondes.

NATATION



La natation demande une gestion de l'effort. Inutile de partir comme une flèche, vous termineriez la course avec un slip en béton.

SAUT EN LONGUEUR



Le timing prime: donnez l'impulsion juste avant la bande blanche, avec le bon angle. Un prompt départ est aussi indispensable.

400 MÈTRES



La fatigue étant prise en compte, mieux vaut ménager votre athlète jusqu'au sprint final des derniers 100 mètres. On peut jouer à huit.

TRIPLE SAUT



C'est plus compliqué que le saut en longueur. Après la course d'élan, donnez trois impulsions, lorsque la jauge arrive à la ligne rouge.

LANCER DU DISQUE



Une épreuve qui allie puissance et coordination. Prenez un bon départ et appuyez quand la jauge est au milieu, avec un angle assez large.

AVIS

oui!



MARC

Si vous êtes un fada des Jeux olympiques, Olympic Games va vous tenir en haleine jusqu'aux prochains jeux de l'an 2000. C'est le genre de jeu simple et convivial qui prend toute son ampleur quand on y joue entre amis. Au début, j'ai été un peu déçu par les graphismes, mais la variété des épreuves et leur intérêt m'ont vite fait oublier ce détail. Certaines disciplines, comme le ball-trap, ne sont pas passionnantes, mais l'ensemble est vraiment réussi. J'ai particulièrement apprécié la gestion de la fatigue aux 400 mètres et pour l'escrime. Très équilibré, Olympic Games vous en donne pour votre argent. Tout seul, c'est un peu triste, mais entre potes (via Multitap), ça tourne souvent au délire.

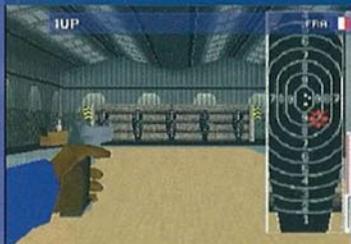


A lors que les sportifs de haut niveau sueront sang et eau cet été, Olympic Games vous permet de faire comme eux, voire mieux... sans fournir le moindre effort. C'est ça, la magie des jeux vidéo.

Olympic Games est une simulation d'épreuves olympiques, qui propose au joueur courageux de s'essayer à quinze disciplines, dont voici une liste exhaustive: 100 mètres, 400 mètres, lancer du javelot, haltérophilie, lancer du disque, lancer du marteau, escrime, tir à l'arc, ball-trap, saut en longueur, saut en hauteur, saut à la perche, natation, tir rapide au pistolet

et triple saut. Ouf, il fallait le dire! Comme vous pouvez le constater, l'athlétisme domine largement, ce qui est en fait bien naturel, puisqu'il s'agit de la catégorie reine des J.O. Alors, comment les programmeurs se sont-ils débrouillés pour transcrire l'effort des sportifs avec un paddle? Par un moyen très simple: on "simule" en appuyant alternativement et le plus rapidement possible sur deux boutons en cadence. Plus on est rapide, plus l'athlète est performant. Un mode Olympique a également été intégré:

TIR RAPIDE AU PISTOLET



Touchez les cibles en un temps limité. Il y a trois salves, avec à chaque fois un timing plus serré. Dur de recentrer son viseur à temps!

100 MÈTRES



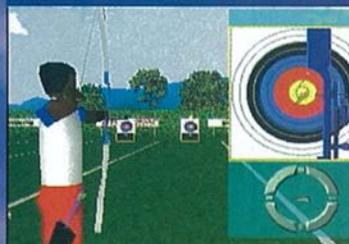
Cette épreuve permet de jouer à huit simultanément. Prenez un bon départ et secouez le paddle comme un dératé du début à la fin.

LANCER DU JAVELOT



Prenez un bon élan et, avant que la barre en bas ne dépasse la ligne rouge, pressez et relâchez le bouton pour obtenir un angle de 45°.

TIR À L'ARC



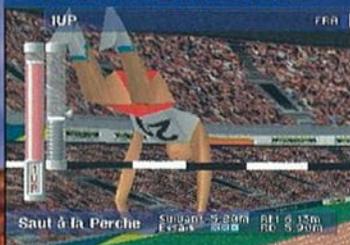
Tout est dans l'œil... de lynx. Il s'agit de viser juste en tenant compte du vent, dont la direction et la force sont indiquées par la flèche verte.

ESCRIME



Attaques hautes, basses, au ventre, parades et contre-attaques: cette simulation d'escrime est complète et... sans précédent sur console!

SAUT À LA PERCHE



Une discipline très délicate. Outre l'effort à fournir durant la course, il faut un bon timing pour planter sa perche et passer la barre.

LANCER DU MARTEAU



Semblable au lancer du disque, si ce n'est que l'inclinaison est plus faible. Essayez plusieurs fois pour trouver l'angle adéquat.

BALL-TRAP



Vous avez deux cartouches pour toucher deux pigeons. Une longue épreuve avec plusieurs positions de départ et des trajectoires variées.



moins bourrin, il permet de simuler l'effort en jouant sur la régularité de la cadence plutôt que sur la rapidité... Les gens calmes apprécieront. Mais l'effort, même s'il est omniprésent dans la plupart des épreuves, n'est pas suffisant. Il faut aussi de la coordination et un bon timing pour ne pas faire tomber la barre au saut en hauteur ou encore pour ne pas mordre la ligne au saut en longueur, par exemple. C'est pourquoi un bouton est spécialement réservé pour déclencher les actions spécifiques à chaque discipline. Il faut

alors agir au bon moment pour espérer battre des records dans une discipline. Certaines épreuves ne requièrent que de la coordination et de l'adresse. L'escrime, par exemple, ou encore le tir à l'arc ou le ball-trap. Comme vous pouvez le constater, Olympic Games varie les plaisirs, et il va plus loin encore. Dans le 400 mètres et la natation, la fatigue est gérée. Inutile de se déchaîner comme un malade, votre athlète ne franchirait même pas l'arrivée. Il est nécessaire de ménager son effort pour terminer la course en beauté. Si c'est pas du réalisme, ça!

AVIS

olympouic!



SPY

Eh bien, oui, Olympic Games est vraiment plus moche que son concurrent direct Track & Field. Mais est-ce une raison pour considérer qu'il est mauvais?... En aucun cas! Il est même meilleur et plus complet que son concurrent. Quinze épreuves sont au programme, toutes plus variées les unes que les autres. Même si le jeu pêche par son manque de dynamisme, on sent vraiment que le côté simulation est beaucoup plus abouti que celui de Track & Field, davantage axé sur l'arcade. Personnellement, j'ai beaucoup aimé Olympic Games, et je le conseillerai sans la moindre hésitation à tous les adeptes d'athlétisme virtuel.

PLAYSTATION REVIEW

ATTENTION...

... ne vous méprenez pas! Si ces images sont magnifiques, elles ne font pas partie du jeu. Elles sont tirées d'une superbe séquence de présentation du jeu. Admirez...



ÉDITEUR: US GOLD
DISTRIBUTEUR: US GOLD
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

MULTISPORT
1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: -
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION **92%**

Belle séquence d'introduction en images de synthèse et, surtout, des menus très fonctionnels.

GRAPHISMES **87%**

Les personnages sont assez simplistes mais l'ambiance générale est bien rendue.

ANIMATION **90%**

La Motion Capture offre des mouvements réalistes et vivants. Les caméras sont bien placées.

MUSIQUE **80%**

La musique n'est pas vraiment de mise dans ce genre de jeu. Seuls les menus en bénéficient.

BRUITAGES **88%**

L'ambiance et les commentaires manquent de peps. Mais le calme sert la concentration.

DUREE DE VIE **92%**

Avec quinze épreuves, on a de quoi s'amuser tout l'été. Et puis, on peut jouer à plusieurs.

JOUABILITE **90%**

Un peu de coordination, et beaucoup d'huile de coude: rien de sorcier et cela marche très bien.

INTERET **91%**

En dépit de graphismes un peu simples en 3D, Olympic Games compense largement par des épreuves variées et intéressantes. Un must.

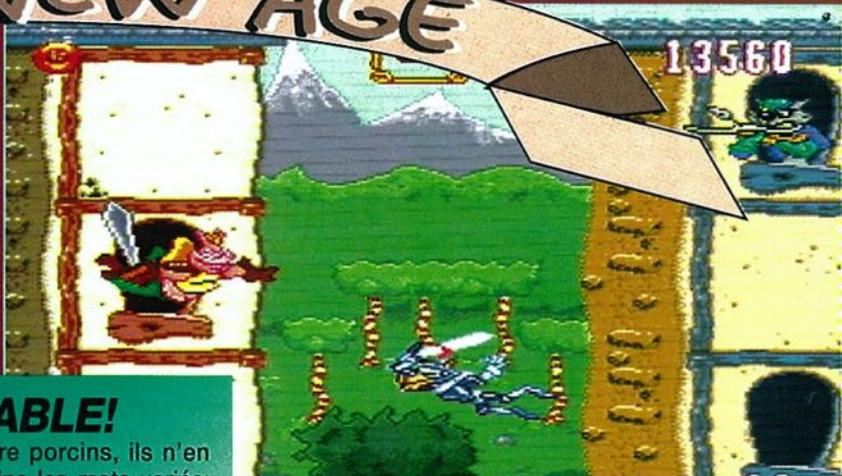
POWER PIGGS

OF THE NEW AGE

Les combats se déroulent aussi ans les airs, car l'arme secrète du sorcier est une machine à vent.

Non, vous ne rêvez pas! Voici un test de jeu de plates-formes pour la... Super Nintendo! Parmi les rares éditeurs qui ont encore en poche quelques jeux pour la SNIN, Titus a fini par sortir des oubliettes son équipe de cochons...

Un village de cochons bien paisibles roupille au cœur d'une vallée verdoyante. Gavés de donuts, les trois frères boulangers ne voient pas le danger venir: un sorcier veut mettre la main sur leur royaume. Le temps des combats peut commencer. Bruno, le plus teigneux de la famille, est le héros. Il manie son épée avec fougue et balance à la tête des ennemis des donuts, plus ou moins puissants, ramassés dans des coffres. Bruno entame un périple classique dans son univers de gentil dessin animé peuplé d'ennemis rusés. Tous les trois ou quatre niveaux, il doit affronter un boss avant d'obtenir un mot de passe réconfortant. Bruno traverse ainsi son village, la forêt, des bras d'eau, l'intérieur d'un château, des souterrains... Tous ces niveaux sont longs, ce qui provoque à la fois du plaisir, et beaucoup d'énerverment à cause de la gestion des collisions, bizarrement pensée, qui fait qu'on est forcément blessé lors des combats à l'épée... Mais c'est un jeu de plates-formes et, à part les jeux de rôles en japonais, ce n'est pas l'invasion sur la SNIN ces temps-ci...



À TABLE!

Ils ont beau être porcins, ils n'en aiment pas moins les mets variés: leurs donuts sont de quatre sortes, et correspondent à quatre attaques plus ou moins fortes. Il est très contrariant de ne pas pouvoir en stocker de différents types. Par contre, ceux de la même sorte s'additionnent jusqu'à douze.



Donut au sucre: un coup de dommage sur une courte ligne droite.



Donut au chocolat: un coup à tête chercheuse de faible portée.



Donut aux pépites: deux coups de dommage à tête chercheuse de moyenne portée.



Donut glacé: élimine tous les ennemis à l'écran et vous suit quelques secondes.



Les passages secrets sont très nombreux et permettent de trouver des donuts

AVIS

oui!



ELVIRA

Moi, ça me manque les bons petits jeux de plates-formes en 2D toute bête! Ce n'est pas pour autant que je vais glorifier Power Piggs, attention! mais j'ai accroché. Certes, la lourdeur du héros gêne aux entournures ainsi que la gestion des collisions, et le côté répétitif des graphismes peut lasser. Bref, tout n'est pas parfait, mais on s'adapte vite et on s'accroche pour en voir plus, jusqu'à devenir fou à force d'errer dans le même niveau! Car l'aventure est difficile malgré son aspect enfantin. Et puis, je suis en manque de jeux de plates-formes sur ma SNIN!



TITUS/TITUS

PRIX: E

1-2 JOUEURS ALTERNÉS/PLATES-FORMES

PRESENTATION 78%

Intro en images fixes avec des textes. Notice légère, mais bien illustrée.

GRAPHISMES 80%

De qualité variable selon les niveaux. L'ensemble est correct, mais répétitif.

ANIMATION 77%

C'est certainement par souci de réalisme que le héros cochon est plutôt poussif dans ses actions...

MUSIQUE 77%

Entraînante mais répétitive, donc fatigante.

BRUITAGES 80%

Pas très nombreux mais bien rendus.

DUREE DE VIE 83%

Une quinzaine de longs niveaux et de très rares mots de passe. Continues infinis.

JOUABILITE 78%

Le héros, trop poussif, nuit à la vitesse d'action. On s'y fait cependant.

INTERET 80%

Un petit jeu de plates-formes sans prétention mais sympathique et de bonne durée. A réserver aux patients.

Shining Wisdom

De même lignée que *Shining in the Darkness* et autres *Shining Force*, *Shining Wisdom* est pourtant d'un genre totalement différent. Nulle question de donjons ou de jeu de rôles stratégique pour ce nouveau volet, mais un jeu d'aventure à la *Zelda*, sans aucun point de vie à accumuler.

Une princesse à sauver d'un mal étrange, un dragon menaçant le paisible royaume, les habitants plongés subitement dans un sommeil artificiel, et quatre djinns aux magies puissantes que vous devrez affronter dans quatre contrées. Tel est le programme de l'aventure qui vous attend, vous et votre épée. Le jeu commence au matin de votre premier jour d'apprentissage de chevalier du château. C'est l'occasion de vous familiariser avec les commandes. Un système de sous-écran vous indique l'équipement, les objets et les sortilèges en votre possession.

Il est possible de sélectionner à l'avance un objet ou un sort pour l'activer, sans manipulation particulière, au moment critique d'un combat. Le bouton d'accélération permet de courir pour mieux fuir, mais aussi de foncer sur les ennemis lors des combats à mains nues. Une fois la prise en main assimilée et quelques ennemis dégomés, c'est le moment de commencer l'exploration de la demeure royale et de résoudre les premières énigmes. Car le jeu, bien que d'aspect simple, est assez complexe, et certaines énigmes vous donneront du fil à retordre. Ceux qui s'y sont essayés en japonais savent de quoi il retourne... Heureusement, de nombreux objets vous aideront dans votre progression, comme les bottes spéciales qui cassent les arbres ou celles qui permettent de déraper, le gant de boxe... Le jeu est plus compliqué qu'un *Zelda*, même si le système est très similaire, ce qui devrait ravir les adeptes du genre.

AVIS *oui, mais...*



Commençons par le plus navrant: les graphismes rappellent beaucoup *Zelda*... sur console 16 bits. Pour de la Saturn, c'est quand même dommage! Certes, le jeu a été traduit en anglais, ce qui est déjà plus simple que le japonais. Mais, compte tenu de la quantité de textes et d'indices écrits, une traduction française aurait été un plus incontestable, de même d'ailleurs qu'une carte générale des lieux, histoire de mieux se repérer. Economie, économie... En dépit de ces difficultés, *Shining Wisdom* est très accrocheur, et sa durée de vie est d'autant plus longue que les énigmes sont coton. A défaut d'être captivé par les graphismes, on l'est par la réflexion sollicitée en permanence. N'est-ce pas le principal?

Des coffres sont dissimulés un peu partout dans les niveaux, au détour des couloirs ou derrière des murs défallants.



Chaque bibliothèque donne un indice! Papier et crayon sont de rigueur...

CHAUDE AMBIANCE!

Après les premières explorations, le jeune héros doit veiller sur la princesse lors d'une garde de nuit. Le sortilège somnifère frappe tout le monde sauf lui, qui est immunisé grâce à un médaillon trouvé précédemment près de la lave. Malgré tout, la princesse est enlevée, et il faut partir à sa recherche...



C'est dans la crypte que le Dark Elfe a emmené la princesse. Les décors des labyrinthes sont assez similaires.



Le Dark Elfe transforme la princesse en oie et la condamne à errer dans la forêt, puis il crée sournoisement un sosie de la princesse pour tromper le roi.



Celui-ci n'y voit que du feu et vous proclame chevalier pour avoir sauvé sa fille. Votre mission: affronter le premier Djinn dans Gudo Valley.

SATURN REVIEW



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

AVENTURE GENRE ZELDA
1 JOUEUR
CONTRÔLE: CORRECT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
SAUVEGARDE: OUI

AU VILLAGE...

Outre des informations et un passage secret, vous y trouverez tout ce qui fait la base d'un jeu d'aventure comme...

...un marchand qui vend de l'Orbe, l'herbe de vie et de magie, des livres pour sauvegarder au départ des labyrinthes, et des ailes pour y retourner à tout moment.



...et un lieu pour sauvegarder (en l'occurrence l'église).



Tous vos ustensiles prennent place sur le sous-écran. Il faut sans arrêt y revenir pour remplacer l'épée par des bottes, car un seul objet peut être utilisé à la fois.



Les monstres sont assez variés et il faut impérativement les attaquer de face.

AVIS oui, mais...



SPY

On aurait pu s'attendre à beaucoup mieux de la part des créateurs de la série des Shining Force: le jeu n'exploite en rien ses possibilités de la bécane. Cependant, il s'avère plutôt intéressant dans sa conception. On notera que la quête n'est pas facile, et qu'une traduction en français aurait été la bienvenue. De surcroît, le jeu est labyrinthique au possible et, franchement, si vous n'êtes pas un adepte du genre, mieux vaut ne pas vous lancer dans cette aventure. A l'inverse, si vous êtes amateur des quêtes complexes, vous n'aurez aucune peine à vous plonger dans l'univers de Shining Force et n'en sortirez pas avant un bon moment. Sa grande durée de vie en fait un investissement intéressant.



Gudo Valley: l'occasion de trouver des bottes spéciales pour aller plus vite et dérapier.



Vous êtes bloqué dans le labyrinthe de Gudo? Cherchez un indice en vous servant de vos bottes pour glisser sous les troncs d'arbre.

PRESENTATION 79%

Une courte introduction en 3D un peu pixélisée.

GRAPHISMES 60%

De qualité inégale selon les lieux, ils sont plus dignes d'une MD que d'une Saturn...

ANIMATION 80%

Le perso peut speeder et l'animation offre quelques effets spéciaux. Mais la gestion des collisions est aléatoire...

MUSIQUE 70%

Sympa durant l'intro, mais répétitive et bruyante au cours du jeu.

BRUITAGES 60%

La base pour ce genre de jeu.

DUREE DE VIE 85%

Plus facile en anglais qu'en japonais, le jeu conserve tout de même une bonne durée de vie.

JOUABILITE 75%

Outre le bouton à presser en permanence pour courir, les actions sont complexes et demandent de la dextérité.

INTERET 87%

Un jeu à la Zelda, sympa et d'une bonne durée de vie, qui pêche cependant par ses graphismes et ses très nombreux textes en anglais.

PLAYSTATION REVIEW

Cela devient une habitude maintenant, les jeux de Psygnosis sont toujours attendus avec une grande impatience. Formula One, la première simulation de formule 1 de cet éditeur, n'a pas échappé à la règle. Et elle s'impose aujourd'hui comme une référence en la matière. Passée la superbe introduction en images de synthèse, un premier choix s'offre à vous. Optez-vous pour le mode Arcade ou le mode Championnat? Pour vous aider un peu, sachez que le mode Arcade est de loin le plus simple. En effet, la console se charge de vous placer au maximum sur les bonnes trajectoires et vous épaula dans les phases de freinage, dans les virages et autres passages délicats. Votre incidence sur le jeu est alors limitée, mais vous aurez l'impression de conduire comme un champion. Je vous conseille d'ailleurs de commencer par ce mode, afin de bien comprendre les tactiques de course et de suivre les bonnes trajectoires. Le mode Championnat est bien plus complexe. Plusieurs options sont proposées. Il est possible de parcourir un des 17 circuits existants ou de participer directement au championnat du monde. Dans chacun des cas, votre course débute par des tours d'entraînement, puis par les tours de qualification afin de déterminer votre place sur la grille de départ. Enfin, passé ces étapes préparatoires, le Grand Prix peut débuter. Et là, croyez-moi, cela se complique terriblement. La moindre faute, le moindre écart de trajectoire se traduit par une sortie de piste ou par une collision avec une autre voiture. Ces erreurs vous font perdre de précieuses secondes et, de petite faute en petite faute, vous risquez de perdre une place sur le podium et de décevoir vos sponsors. La FIA ayant accordé une licence officielle au jeu, toutes les écuries sont de la partie, de même que les pilotes de la saison 1995. De Schumacher à Hill en passant par Berger et Alesi, pas un ne manque à l'appel. Libre à vous de concourir avec la voiture de votre choix. Sachez aussi qu'une multitude d'options vous permettent d'équiper votre bolide selon vos goûts: boîte de vitesses automatique ou manuelle, freinage assisté ou non, écran 16/9, écran haute résolution et bien d'autres gâteries encore... Le grand luxe, quoi! Durant les courses, il est possible de changer de point de vue. Dix sont disponibles, de quoi satisfaire bon nombre d'entre vous, même si certains sont inutilisables. Vous l'aurez compris, Formula One est un jeu très complet, riche en options et réalisé de main de maître. Pilotes en herbe, à vos manettes: l'asphalte n'attend que vous.



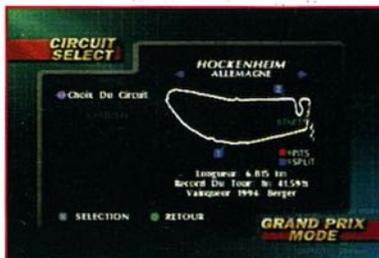
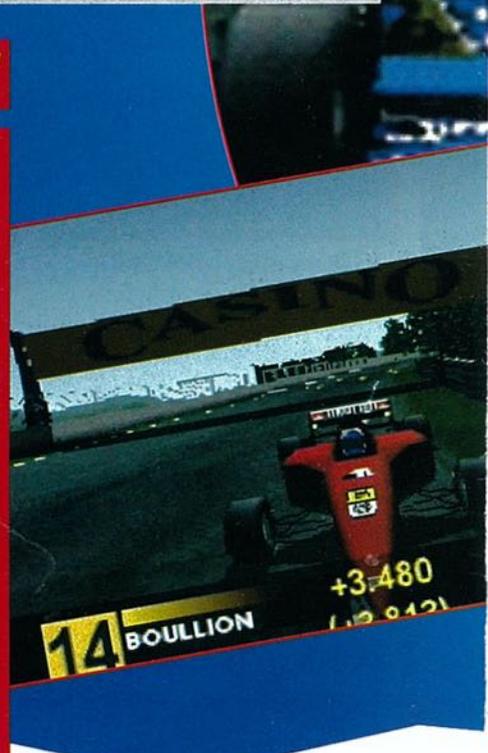
AVIS

oui!



NICO

Je ne vais pas m'étendre en long et en large sur Formula One: cette simulation est démentielle. Tant au niveau graphique qu'au niveau de l'animation, ce jeu vous en mettra plein la vue. Ceux qui suivent assidûment les grands prix à la télévision seront ravis d'apprendre que tous les circuits sont la fidèle reproduction de véritables pistes. De leur tracé à leur environnement, tout est calqué sur la réalité. Un habitué reconnaîtra à coup sûr le paysage bordant le parcours de Monaco: le tunnel, le port de plaisance, les stands... Un petit reproche tout de même: le jeu est basé sur les équipes de la saison 1995. Ainsi, Alesi roule en Ferrari et Schumacher en Benetton. Mais seuls les puristes s'en plaindront...





PLAYSTATION REVIEW

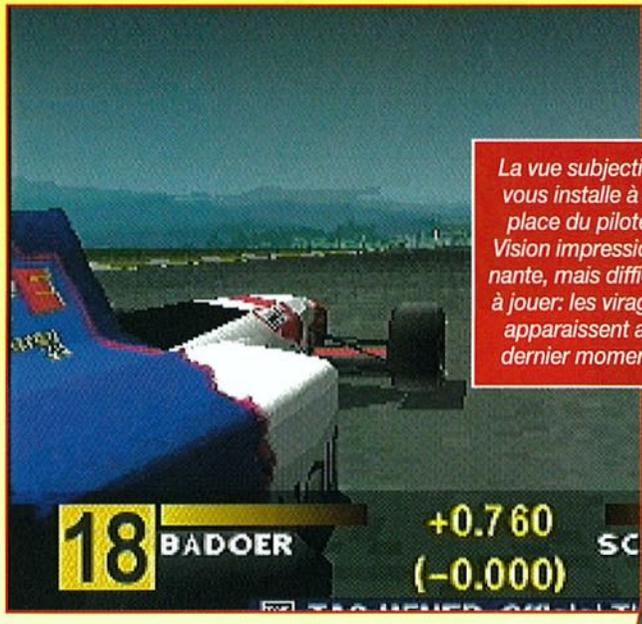
À TOUT POINT DE VUE

Formula One propose pas moins de dix vues différentes. Cependant, ne vous réjouissez pas trop vite: elles ne sont pas toutes jouables, loin de là. La preuve par l'image (toujours réalisée sans trucage).



La vue du dessus: complètement inutile! Il est impossible d'anticiper les virages ou de distinguer à temps les concurrents qui vous barrent la route.

Vue arrière basse. La caméra se place juste derrière la voiture, au niveau du sol. Là aussi, il est difficile d'anticiper quoi que ce soit.



La vue subjective vous installe à la place du pilote. Vision impressionnante, mais difficile à jouer: les virages apparaissent au dernier moment.



La vue arrière haute est la plus intéressante. La vision est excellente et l'on distingue parfaitement les virages et les autres véhicules.



Vue arrière demi-basse. La caméra est légèrement plus élevée et l'on distingue beaucoup mieux le circuit. Enfin une vue jouable!



Cinq vues de face sont disponibles. En appuyant sur le bouton Avant, une caméra propose une vue arrière très utile.



AVIS

oui!



MARC

Enfin une simulation de F1 sur Playstation! Cela faisait longtemps que j'en avais envie. Moi, avec mon tas de boue, je ne dépasse jamais les 120 km/h, alors je me venge dans les jeux vidéo. Formula One m'a complètement défoulé. Les bolides filent comme des fusées, les graphismes sont bons, et, fin du fin, les bruitages sont réalistes (comme les changements de régime du moteur). Enfin, je dis ça, mais en réalité je n'ai jamais conduit de F1, bien sûr. Mais ce jeu donne toutes

les sensations que l'on s'attend à avoir en regardant les pros à la télé. Et puis, il y a une flopée de circuits, contrairement à Ridge Racer.



Et voilà! à force de tenter le diable, l'accident finit par arriver. Les frottements sont sévères et votre voiture en prend un coup.

COUPE DANS LA BROUSSE

Pour dépasser les voitures concurrentes, il faut parfois user de ruses de Sioux ou faire appel à l'inspecteur Gadget. Mais avant d'en arriver là, essayez donc de doubler vos adversaires à la corde. C'est un peu risqué, mais c'est tellement chouette...



Ce dépassement à droite est à la limite du frottement, mais c'est la règle du jeu. Ça passe ou ça casse.



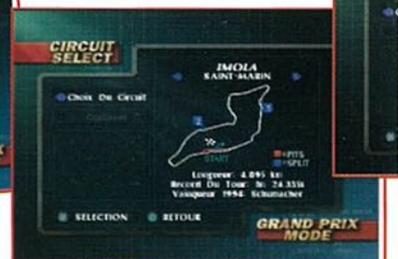
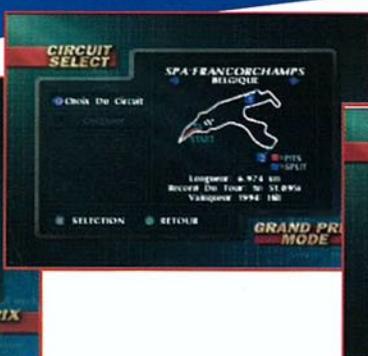
Un dépassement à la corde s'opère toujours de la même façon. On se poste. Et hop, on prend la corde à gauche...



Une fois posté derrière la voiture qu'on veut doubler, il faut choisir le moment opportun pour se glisser vers l'intérieur.



En début de course, les virages sont toujours très encombrés. C'est là qu'on double le maximum d'adversaires... et qu'on s'accroche le plus souvent.



PLAYSTATION REVIEW

DANS LES CHOUX, MON CHOU!

Comme dans tout grand prix qui se respecte, les sorties de route sont légion et souvent spectaculaires. Notre spécialiste français de la chose, Jean Alesi, nous commente les quelques images qui suivent. Une interview exclusive Consoles+ (encore une!).



ALESI
57.715

SCHUMACHER
58.4

Bon, ben là, c'est Schumacher qui se vautre lamentablement sur les pneus de sécurité. La voiture est esquinée et l'aileron avant est en miettes. Pas de bol.



20

SCHUMACHER 1
BENETTON RENAULT

THIS LAP
1:14.5

TAG HEUER Official Timing

Bon, ben là, c'est encore notre ami Schumacher. Apparemment un adversaire lui a fait une queue de poisson. Schumacher a beau freiner, le choc est inévitable. Quelle déveine!



9

BLUNDELL

+3.444

(-0.000)

SCHUMACHER 10

TAG HEUER Official Timing

Bon, ben là, c'est le circuit de Monaco. La voiture est coincée dans un enfoncement et ne peut se dégager. La course est terminée. La poisse, quoi!



23

ALESI 27
FERRARI

THIS LAP
2:04.3

TAG HEUER Official Timing

Bon, ben là, c'est moi. J'étais sur le circuit d'Allemagne occupé à lire la notice de ma Ferrari et j'ai pas vu le virage. Je suis allé goûter aux graviers. La faute à pas de chance!

LES SURFEURS DE LA F1

Ceux d'entre vous qui possèdent un accès à Internet et qui aiment la formule 1 se doivent de visiter la page Formula One Journal. On y trouve toutes les dernières nouvelles du monde de la F1, le classement actuel des pilotes ainsi que des liens vers d'autres sites. <http://www.intertower.com/f1journal/f1linkpage.html>



PRESENTATION

90%

Une séquence d'intro magnifique en images de synthèse. Des écrans d'options et de jeu clairs.

GRAPHISMES

95%

Les voitures semblent réelles et les décors sont très fidèles. Du travail de pro.

ANIMATION

96%

Le mouvement des voitures est parfait, tout comme l'animation, fluide et rapide.

MUSIQUE

92%

Pour une fois dans un jeu de F1, la musique n'a pas été négligée. Très rythmée, très rock.

BRUITAGES

90%

Le moteur rugit joliment. Plus on appuie sur le champion, plus le vrombissement est aigu.

DUREE DE VIE

93%

Si vous désirez devenir champion du monde, il va falloir passer des semaines sur les pistes.

JOUABILITE

92%

En mode Arcade, votre formule 1 se conduit les yeux fermés. En mode Championnat, c'est une autre paire de manches.

INTERET

93%

Formula One est une valeur sûre. Sa réalisation technique est quasiment irréprochable. Pour un peu, on s'y croirait!



LE MODE DE COMBAT ACTION-POINT

Mais qu'est-ce qui se cache derrière ce nom barbare? Eh bien, c'est le dernier système de combat créé pour Treasure Hunter G et basé sur les points d'action. Dans un système de combat classique, chaque personnage a droit à une seule action par round (attaquer, utiliser un sort de magie, se défendre...). Dans Treasure Hunter G, en fonction de l'expérience du personnage, des ennemis et de leur éloignement, chaque combattant a droit à un certain nombre d'actions pour se déplacer, attaquer, utiliser un objet ou la magie. Chaque personnage peut aller dans huit directions différentes, en utilisant les boutons L et R. Quand son crédit est épuisé, c'est au tour du suivant.



Quand un personnage se tient encore à une distance raisonnable du cœur de la bataille, ses mouvements sont comptabilisés par des barres bleues (affichées en bas de l'écran). Chacune de ces barres équivaut à un mouvement de votre personnage (une action ou un déplacement).



Quand le personnage s'approche un peu plus, il tombe sur des cases jaunes. Là, aux barres bleues se substituent des barres jaunes, mais il en a deux fois moins. Chaque carré jaune correspond à une action ou à un déplacement d'une case.



Ici, le personnage est dans le champ d'attaque de l'ennemi. Les carrés jaunes se métamorphosent en rectangles rouges. Comme pour l'étape précédente, votre crédit a encore été divisé par deux.



TREASURE HUNTER G

Décidément, avec Rudra's Treasure et Treasure Hunter G, Squaresoft nous gâte ce mois-ci, et pas avec des petites pointures. Besoin d'évasion pendant les vacances? N'hésitez plus, "squaresoftez"! Une vieille légende raconte qu'il existe quelque part sept trésors, constitués de vestiges des époques passées. On les appelle les Ooparts. On dit aussi qu'ils possèdent des pouvoirs bien mystérieux... Un jour, Brown G, un grand chasseur de trésors, part à leur recherche... et ne revient pas. Mais c'était compter sans la fougue de ses enfants, Red et Blue. La famille G est issue d'une grande lignée de chasseurs de trésors, et nos deux rejetons n'ont jamais renié leurs origines, ni leur vocation. Leur père ayant disparu, déjà orphelins de mère, c'est tout naturellement qu'ils ont décidé de partir à leur tour. Red, le grand frère, est un jeune homme gai et insouciant. Blue, le cadet,

très proche de son frère, le suit partout. Un peu gaffeur et bavard, il est resté naïf et innocent. Ils sont accompagnés par une mystérieuse jeune fille, Rain. Autrefois, celle-ci a été sauvée par leur grand-père. Depuis, elle n'a pas quitté le village, le temps de guérir ses blessures. Elle se promène toujours en compagnie d'un petit singe violoniste, Ponga. Voilà pour le scénario. Maintenant, passons aux innovations. Primo, un nouveau type de combat, l'Action-Point, a été introduit (voir encadré "Le mode de combat Action-Point"). Les avantages de ce nouveau système sont nombreux: les ennemis sont visibles (on peut donc les éviter), et l'aspect stratégie et réflexion est très poussé. Deuxio, les personnages ont été modélisés en 3D. Effet garanti! Avec de somptueux décors, Treasure Hunter G est l'un des plus beaux RPG sur Super Famicom, bourré d'humour, et assurément une référence.

POUVOIRS SPÉCIAUX À GOGO

Comme dans tout bon RPG, la magie occupe une place prédominante. Souvent, les sorts sont impressionnants et efficaces.



Rain régénère tous ses amis en invoquant une déesse.

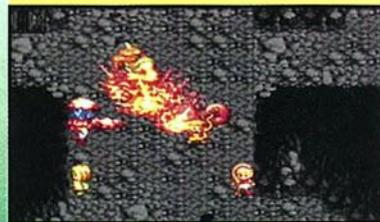
AVIS

oui!



GIA

et innovants... Squaresoft, je te déteste, et je t'adore. Seul petit reproche, on n'avance que très lentement (trop même), ce qui confère par ailleurs, et paradoxalement, une très longue durée de vie au jeu.



Malgré sa petite taille, Ponga est un combattant moins puissant.

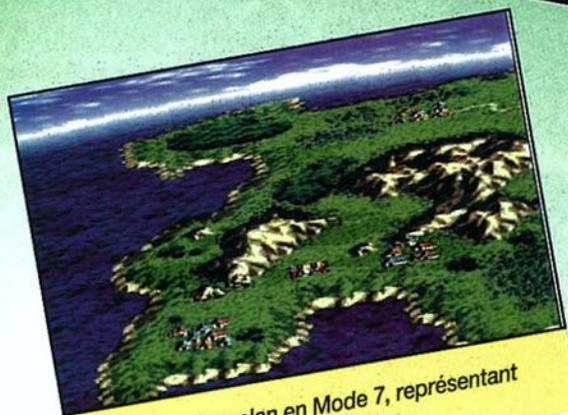


Red peut hacher les ennemis autour de lui grâce à un pouvoir spécial.

SUPER FAMICOM REVIEW



TREASURE HUNTER G



Admirez ce plan en Mode 7, représentant l'île aux trésors.



Le casino est un des passages les plus drôles du jeu. Ici, on parie sur des crapauds.



Voici un des fameux trésors.



Le village de Red sera brûlé au cours de l'aventure. Sniff...



Pour accéder à la salle secrète, il faut entrer un code dans la statue.

AVIS

oui!



CHEUB

plus classiques de Squaresoft. Moi, j'ai adoré...

Décidément, Squaresoft n'a l'intention de ne sortir que des hits... Treasure Hunter G est vraiment déconcertant! Des graphismes géniaux, une musique enchanteresse, une histoire palpitante et, surtout, un mode de combat novateur, très inspiré des jeux de wargame. Que de bonheur en une si petite cartouche (24 méga seulement!). Mais faites tout de même attention, car ce mode de combat risque de décevoir les habitués des productions



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

ROLE PLAYING GAME
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: ASSEZ ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: -
SAUVEGARDE: PAR PILE

PRESENTATION 87%

Une intro grandiose pour un RPG magnifique. Les menus en japonais sont compréhensibles.

GRAPHISMES 95%

On en a rarement vus d'aussi beaux. Ils sont à la hauteur de ceux d'un Seiken Densetsu 3.

ANIMATION 93%

Ce RPG comporte des phases d'animation, impressionnantes. Beaucoup de Mode 7, et une modélisation en 3D très fluide.

MUSIQUE 93%

Il n'y a qu'un mot pour la définir: sublime.

BRUITAGES 92%

Comme pour la musique, les bruitages sont assez réussis.

DUREE DE VIE 93%

On a rarement vu aussi beau, et rarement aussi long. Allez, j'y retourne.

JOUABILITE 85%

Seul point faible, les textes en japonais, et le manque d'icônes dans les menus.

INTERET 92%

Un très bon RPG, qui sort du lot grâce à sa richesse et à ses innovations. Merci Squaresoft.

SAMPRAS

EXTREME TENNIS

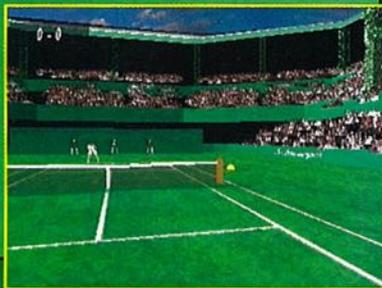


En double, c'est deux fois plus de plaisir!
On peut jouer à quatre simultanément.

POINT DE VUE

Comme vous pouvez le constater sur les photos illustrant ces pages, les caméras sont très variées dans Sampras Extreme Tennis. La vue subjective est l'une des plus impressionnantes. Elle n'est malheureusement pas très jouable, mais, si vous êtes amateur d'émotions fortes, je vous la recommande.

La vue subjective: vous jouez comme si vous étiez vraiment sur le terrain. Ça déménage!



AVIS

oui!



MARC

Jeu, set et match, Sampras Extreme Tennis remporte le trophée haut la main! Avant de l'encenser, je tiens cependant à préciser un petit détail gênant: les joueurs ne se déplacent pas assez vite sur le terrain à mon goût. Cela oblige à toujours se replacer précisément au centre et à anticiper les balles de l'adversaire. L'un dans l'autre, cela reste néanmoins très jouable. Sinon, cette simulation est excellente sous tous les rapports: les bruitages sont vraiment fantastiques, les graphismes sympa, l'animation dépece (Motion Capture, les gars!) et c'est très fun, surtout entre potes (à quatre, c'est de la folie!). Voilà un très bon compromis entre réalisme et jouabilité.

Pete Sampras revient en chair et en pixels dans une version Playstation très musclée. Entièrement réalisée en Motion Capture, cette simulation de tennis n'omet pas pour autant le fun et la jouabilité. Cette fois-ci, les programmeurs ont usé et abusé des techniques les plus high-tech disponibles sur 32 bits. Avec tout d'abord la Motion Capture, à l'honneur, associée à l'incontournable 3D, sans laquelle rien ne serait possible. Ce sera difficile de reconnaître le sourire de Sampras dans les amas de pixels qui composent les joueurs mais, pour de la 3D, cela reste très joli. Et puis, ce que l'on perd en qualité graphique, on le retrouve au centuple dans le réalisme des mouvements: purement académiques! Sampras Tennis Extreme porte donc bien son nom. D'autant plus que la jouabilité ne lui fait pas défaut. Il faut dire que, depuis les versions Megadrive, les programmeurs ont eu le temps de le peaufiner. La série des Sampras est sûrement la plus travaillée pour ce qui concerne le dosage des coups. Selon votre mouvement au paddle et le temps de préparation, vous pourrez doser la puissance et la direction de votre balle avec beaucoup de précision. A partir de coups de base du tennis (lob, coupé, amorti et lift),

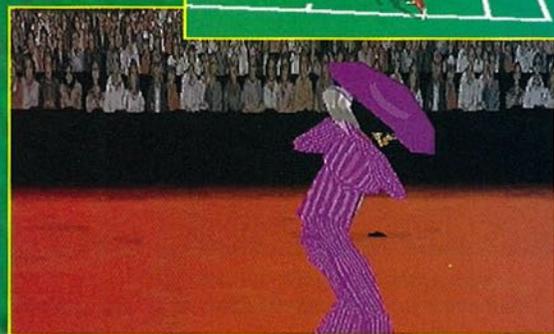
c'est une panoplie incroyable de mouvements qui s'offre à vous, couvrant à peu près toutes les situations du tennis de haut niveau. Et ce réalisme se retrouve aussi bien dans la jouabilité que dans la représentation, avec des mouvements fluides, plusieurs caméras dynamiques et des bruitages très variés. Rodé aux simulations de tennis, Codemaster n'a rien laissé au hasard. Il y a vingt-quatre joueurs au total et huit terrains, tous très différents les uns des autres. Enfin, si les joueurs proposés ne vous conviennent pas, autant en créer un de toutes pièces en définissant ses propres caractéristiques (gaucher/droïtier, jeu de fond de court, puissance, jeu au filet, rapidité, etc.). C'est vous qui voyez!

MICHAEL JACKSON ET JAMES BROWN!

Avec un titre pareil pour un encadré sur un jeu de tennis, il y a de quoi être intrigué. C'est que quatre personnages se cachent dans Sampras Extreme Tennis, dont un qui ressemble étrangement à Michael Jackson dans sa période Jackson 5 et l'autre à James Brown. I feel good!

Gros plan sur James Brown (ou son sosie) en plein effort.

Michael Jackson avec sa coupe année 70 et le jogging rouge. Est-ce vraiment lui?





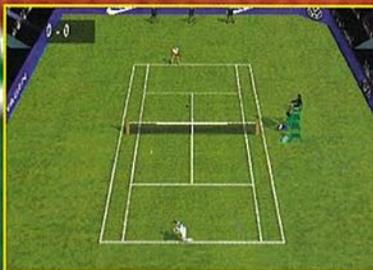
**MEGA
HIT**



Cette vue n'est peut-être pas impressionnante mais elle est très pratique, surtout quand on joue à plusieurs.



Grâce à la Motion Capture, la gestuelle des joueurs semble plus vraie que nature, et même la transition entre les mouvements est coulée et rapide.



La vue de haut statique permet de voir le terrain dans sa totalité et de se concentrer sur la jouabilité.



Les huit terrains vous emmèneront aux quatre coins du monde avec des arbitres qui parlent en français, en espagnol, en chinois, et autres langues bizarres selon le pays visité.

AVIS

oui!



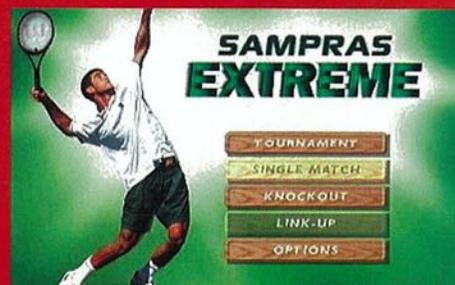
GIA

Cela fait du bien de voir un jeu de tennis tout en 3D, jouable et offrant beaucoup, beaucoup de fraîcheur. Enfin, quelques éditeurs ont compris que les textures mappées ne servaient pas qu'à en mettre plein les mirettes. Pete Sampras Tennis est donc un des premiers à inaugurer cette nouvelle race de tennis en 3D. Malgré une prise en main assez délicate, les parties s'avèrent endiablées, surtout avec les joueurs cachés. Entre nous, vous avez déjà vu Michael Jackson monter au filet, face à une punkette qui frappe du fond du court? J'ai trouvé le jeu très plaisant, surtout pour la tonne de petites trouvailles glissées par-ci par-là, notamment les langues en fonction du pays. Et puis, un peu de réalisme (c'est le cas de le dire, surtout avec James Brown...) et de technique nous obligera à plus de rigueur dans le jeu de jambes.



Au service, on a le choix entre trois vitesses de balle. Une flèche permet de placer sa balle n'importe où, ou presque.

PLAYSTATION REVIEW



ÉDITEUR: CODEMASTER
DISTRIBUTEUR: ECUDIS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

TENNIS
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: -
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION 85%

La séquence d'introduction est pleine d'humour.

GRAPHISMES 90%

Malgré la simplicité des joueurs en 3D, les graphismes sont très plaisants et réalistes.

ANIMATION 88%

La Motion Capture confère au jeu un réalisme indéniable. Mais les joueurs sont un peu lents.

MUSIQUE -

Vous en entendez, vous, de la musique, durant un match? Non? Bah, ici c'est pareil!

BRUITAGES 94%

On se croirait presque à la télé. Assurément un des points forts du jeu.

DUREE DE VIE 91%

C'est le genre de jeu qui dure très longtemps. On ne refuse jamais une partie entre amis.

JOUABILITE 90%

Aucun problème de ce côté-là. La jouabilité est aussi bien réglée que les revers de Sampras, c'est tout dire.

INTERET 92%

Sampras Extreme Tennis se classe n° 1 à l'ATP, l'Association des Tennis sur Playstation.

BUST-A-MOVE 2



Le mode Puzzle est identique à celui de la version précédente: il vous faut parvenir à détruire toutes les bulles à l'écran.



Ainsi se termine une partie. L'un des deux joueurs a fait descendre ses boules en dessous de la limite autorisée (rassurez-vous, ce n'est ni sale, ni douloureux).



Voilà un genre qui manquait à la Playstation: le jeu de réflexion. Pas de 3D à vous faire tourner la tête, pas de placages de texture pour en mettre plein la vue, mais rassurez-vous, beaucoup, beaucoup de fraîcheur!

Bust a Move 2 est le nom européen de Puzzle Bubble 2.

Son principe, comme dans la plupart des jeux de réflexion, est d'une grande simplicité, mais casse-tête à souhait. Votre but est de parvenir à détruire toutes les bulles à l'écran en en combinant au minimum trois de la même couleur. Vous déplacez en bas de l'écran une sorte d'arbalète qui propulse les bulles à l'endroit désiré. Le perdant est celui dont les bulles franchissent malheureusement le bas de l'écran. En mode 1 joueur, et c'est une nouveauté, il est possible d'affronter l'ordinateur. Chacun tentera d'exploser le maximum de ses bulles afin de les envoyer dans l'aire de jeu adverse. Cette phase de jeu ressemble d'une certaine manière à Puyo Puyo (Kirby's Ghost Trap en ver-



C'est une nouveauté, on peut maintenant jouer contre l'ordinateur.



Pour ceux qui ne connaissent pas encore ce jeu, une démo vous en explique les principes fondamentaux.

Avant chaque niveau, une petite animation vous présente votre adversaire sur un fond digitalisé du plus bel effet.



sion française). Nouveau également, l'apparition en fond d'écran de magnifiques photographies digitalisées. C'est plus joli, mais cela n'apporte rien au jeu. Dernière nouveauté, l'apparition de bulles clignotantes. Au contact de l'une de vos bulles, elles feront disparaître de l'écran toutes les bulles qui portent leur couleur. Très utiles dans certains cas. Bust a Move 2 est un jeu passionnant, que les amateurs de réflexion ne doivent pas manquer.



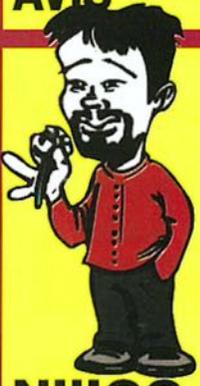
TAITO/ACCLAIM

PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/RÉFLEXION

PRESENTATION	75%
Un écran-titre sommaire, quelques images de synthèse et une démo du jeu.	
GRAPHISMES	75%
Pas de grands changements par rapport à la version Neo Geo, hormis l'apparition de photos digitalisées.	
ANIMATION	-
Parler d'animation pour un jeu comme celui-ci n'est en aucun cas significatif. A oublier.	
MUSIQUE	80%
Les thèmes sont très sympa. Cependant, à la longue, ils risquent de devenir stressants.	
BRUITAGES	70%
Délirants! "Bip", "bok" et autres "wiiii". Ah, on peut aussi entendre maintenant "ouiiii". Super, non?	
DUREE DE VIE	90%
Avec le nouveau mode 1 joueur contre l'ordinateur, ce jeu risque de devenir très, très prenant.	
JOUABILITE	90%
Rien de plus simple: Gauche, Droite et Tir! Mais il vous faudra de l'entraînement pour viser juste.	
INTERET	92%
Une suite de l'un des plus sympathiques jeu de la Neo Geo qui arrive sur Playstation, c'est toujours un événement. Les fans ne passeront pas à côté.	

AVIS oui!



NIICO

Qu'on se le dise, Bust a Move 2 est un excellent jeu de réflexion. Même si les graphismes sont un peu pauvres et l'animation peu convaincante, ce jeu est redoutablement accrocheur. Et c'est bien pour cela que l'on passe des heures et des heures à y jouer à la rédaction. Je me demande même si, à force d'y jouer, ce numéro de Consoles+ ne va pas sortir en retard! Identique en tout point à la version d'arcade, ce petit jeu sans prétention risque de vous en faire voir de toutes les couleurs. A recommander à tous les fondus de réflexion et d'action.



Concours



GAGNEZ

50 jeux
Bust-a-move 2
sur Playstation

Questions :

- 1) Combien faut-il au minimum réunir de bulles pour qu'elles explosent ?
a) 3 b) 4 c) 5
- 2) Une des nouveautés de Bust-a-move 2 est de jouer :
a) à 2 joueurs b) à 4 joueurs c) contre la console
- 3) Certaines bulles spéciales dans le jeu comportent une particularité. Laquelle ? Elles sont ...
a) multicolores b) invisibles
c) clignotantes

Question subsidiaire : Dans quel jeu les 2 dragons qui envoient les bulles en bas de l'écran sont-ils apparus pour la 1ère fois ?

Envoie tes réponses sur carte postale uniquement avant le 10 Août 96 à minuit (le cachet de La Poste faisant foi) à :

Consoles + / Concours Acclaim.

150 rue Galliéni. 92514 Boulogne Cédex.

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

Jeu sans obligation d'achat.

Les 50 gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

Règlement du jeu déposé en l'étude Simonin-Conty (Paris) et disponible

auprès de Consoles + / Service Marketing.



TAITO is a registered trademark of TAITO CORPORATION. BUST-A-MOVE™ is a trademark of TAITO CORPORATION. © TAITO CORPORATION 1996. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment © & © 1996 Acclaim Entertainment. All rights reserved.



INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Vous rappelez-vous de Track & Field, un jeu mythique de Konami qui avait fait un carton dans les années 80? Oui? Alors réjouissez-vous, car en voici une version customisée en 3D et Motion Capture sur Playstation. Les Jeux olympiques, ça a du bon!

International Track & Field part d'un principe simple et pourtant efficace pour reproduire l'effort fourni par les athlètes sur un paddle. Pas de panique, vous n'allez pas suer comme des phoques en jouant à ce jeu. Il s'agit juste d'appuyer alternativement et le plus vite possible sur deux boutons. Ça, c'est pour que votre athlète produise son effort musculaire. Certaines épreuves, comme le 100 mètres ou la natation, ne demandent qu'un effort physique pour gagner. En clair, cela signifie qu'il faut s'exciter comme une puce sur le paddle du début à la fin. Mais il y a plus compliqué: ajoutez quelques haies et tout le monde se casse la figure. C'est pourquoi un bouton réservé aux actions spécifiques à chaque discipline a été ajouté. Il sert par exemple à sauter en longueur en déterminant l'angle du saut (il suffit de maintenir le bouton enfoncé) ou encore à franchir les haies ou à lancer le javelot. Il y a même des épreuves un peu plus complexes, comme le saut à la perche, où vous devrez prendre appui dans un premier temps, puis relâcher le bouton dans un deuxième temps pour passer la barre en un mouvement coulé. Mais quoi qu'il en soit, International Track & Field ne verse jamais dans les manipulations compliquées. L'essentiel, c'est d'avoir de l'huile de coude et un bon timing. La fatigue n'est pas gérée et on peut facilement battre des records du monde en violentant suffisamment son paddle. Où se trouve l'intérêt, alors? Dans le mode 4 joueurs via le Multitap. On peut s'affronter quand les épreuves le permettent (100 mètres, 110 mètres haies et natation) ou alors concourir l'un après l'autre pour faire les meilleurs scores. International Track & Field tire toute sa force de ce mode Multijoueur, sans lequel les plus gros délires ne seraient possibles.



Marc est champion du monde au marteau avec un lancer à 95 mètres. Lâchez le marteau juste avant la quatrième rotation.

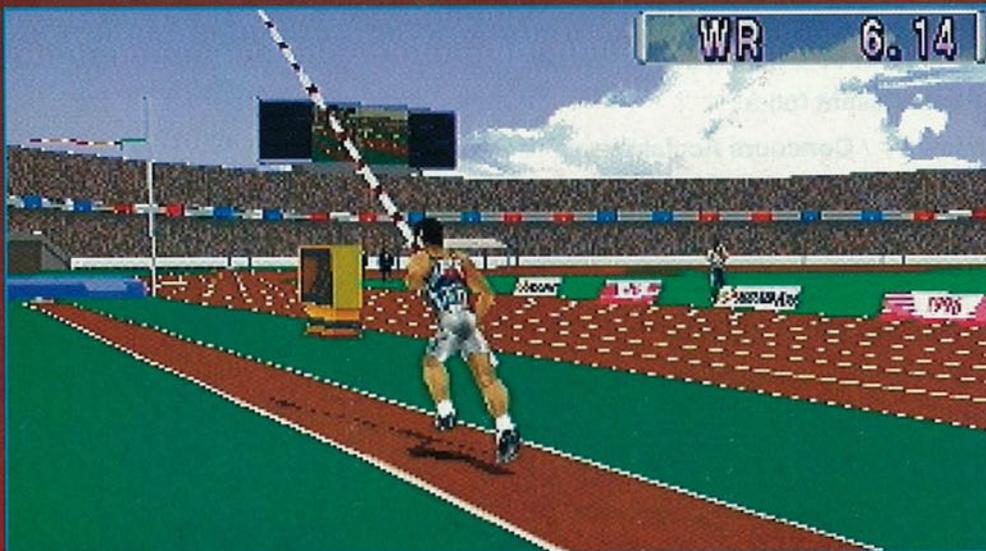
Pour passer les 8 mètres, il faut prendre un bon départ et avoir un angle variant entre 40 et 42°.



L'épreuve du javelot permet d'apprécier la beauté des athlètes et la fluidité des mouvements grâce à la Motion Capture.



Pour le saut à la perche, il faut courir, appuyer sur le bouton pour s'élever et le relâcher au bon moment pour passer la barre.



AVIS

oui!



MARC

Si en soi International Track & Field n'est pas envoûtant, il devient super marrant à plusieurs. On rigole, on tripote les paddles comme des malades et on pousse des hurlements de joie en battant les autres. C'est carrément dément. En prime, la réalisation excellente contribue à surchauffer l'ambiance, et on apprécie la qualité des images et des Replays. International Track & Field est l'exemple parfait du jeu convivial qui déchaîne les

foules. A la rédaction, il a remporté un gros succès et A.H.L. a été obligé de nous rappeler à l'ordre. Faut-il vous en dire plus pour vous convaincre?

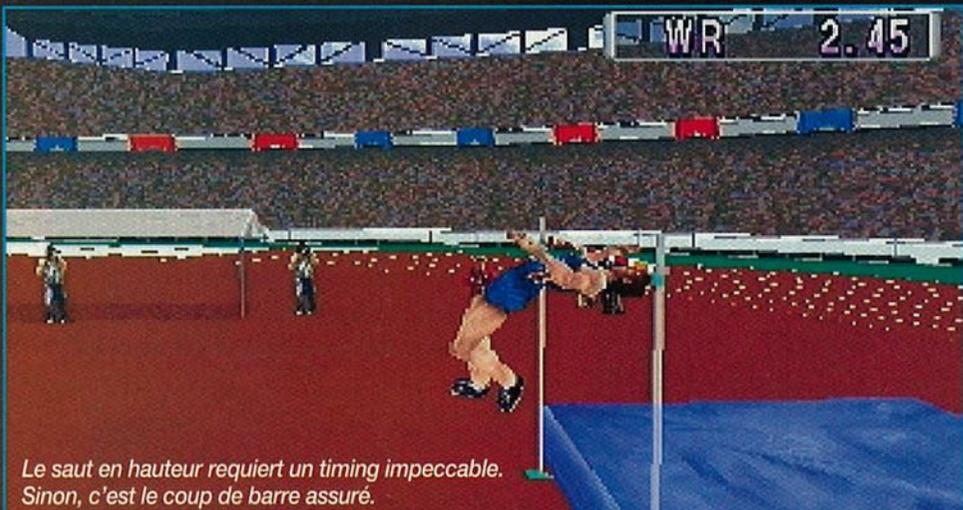
INTERNATIONAL TRACK & FIELD



PLAYSTATION REVIEW

RUSES DE SIOUX

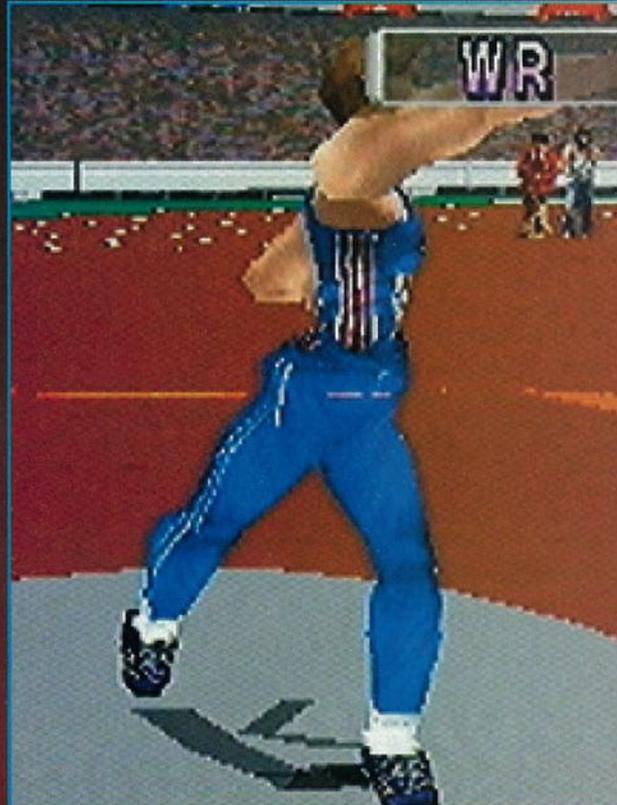
Les vieux de la vieille, ceux qui ont connu le premier Track & Field, seront heureux de savoir que la technique dite du "briquet" marche toujours aussi bien. Pour les nouveaux, voici le topo: prenez un briquet ou un stylo, ou tout autre objet de forme équivalente, et frottez-le très rapidement sur les deux boutons réservés à produire l'effort. Cela permet d'atteindre des vitesses foudroyantes, ce qui aide dans toutes les disciplines. N'oubliez pas de bien configurer le paddle.



Le saut en hauteur requiert un timing impeccable. Sinon, c'est le coup de barre assuré.



Pour le lancer du disque, une flèche en surimpression indique le mouvement de rotation de l'athlète. Commencez à élargir votre angle avant la deuxième rotation.



Le lancer du poids est une épreuve qui demande beaucoup de force, c'est-à-dire un bon coup de paddle.

REFAIS-LE MOELLEUX

Les Replays récompensent le vainqueur de chaque épreuve. C'est une bonne occasion de se taper un coup de frime devant les potes verts de rage. Mais il existe un Replay encore plus cool, entièrement paramétrable, si vous battez le record du monde. C'est avec ce Replay-là que nous avons pris la plupart des photos de cet encadré.



Pendant que Niico s'emmêlaient les pinceaux, on voit sur ce Replay Marc en train de battre le record du monde. Yeaahh!

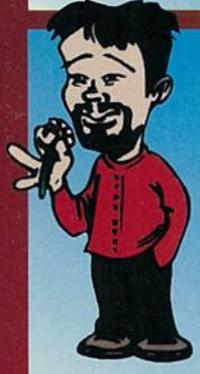


Voilà le Replay normal, celui que vous pourrez voir à la fin de chaque épreuve.



Le départ est vital pour l'épreuve de natation. Regardez ce superbe effet de transparence de l'eau. C'est la plus belle épreuve.

AVIS oui! oui! oui!



NIICO

Quel plaisir de retrouver à nouveau les sensations d'antan en jouant à International Track & Field. Les épreuves n'ont pas pris une ride. Mieux, grâce à la Motion Capture et à la 3D, le jeu est devenu sensationnel. C'est simple, Marc, Spy, Panda, Switch et moi n'avons pu en décoller! La possibilité de jouer jusqu'à quatre simultanément et/ou alternativement suivant les épreuves est une trouvaille géniale. La sueur a coulé dans nos locaux et les records sont tombés. Il vous faut ce jeu!

INTERNATIONAL TRACK & FIELD VS OLYMPIC GAMES

Sur le plan technique, Track & Field est plus joli et impressionnant que son adversaire. Il est aussi plus bourrin et la fatigue n'est pas gérée. Quand on y joue à plusieurs, le fun est au rendez-vous et on s'éclate sans trop réfléchir. Olympic Games est plus posé, avec une gestion de la fatigue et quinze épreuves très variées, contre onze dans Track & Field. Ce dernier se concentre sur l'athlétisme, alors que Olympic Games propose du tir à l'arc ou de l'escrime. Un avantage, donc. Mais ses graphismes plus austères le rendent un peu moins fun. Si c'est l'aspect simulation qui prime pour vous, alors Olympic Games est tout indiqué. Et puis, on peut participer à huit simultanément à certaines des épreuves. International Track & Field est plus débridé, et donc bien plus délirant quand on cherche juste à s'éclater entre potes. Entre plus sérieux et plus délirant, c'est à vous de choisir. A la rédaction, on est dans le genre bourrin, alors c'est Track & Field qui a notre préférence. Mais, à la longue, cela reste à voir.



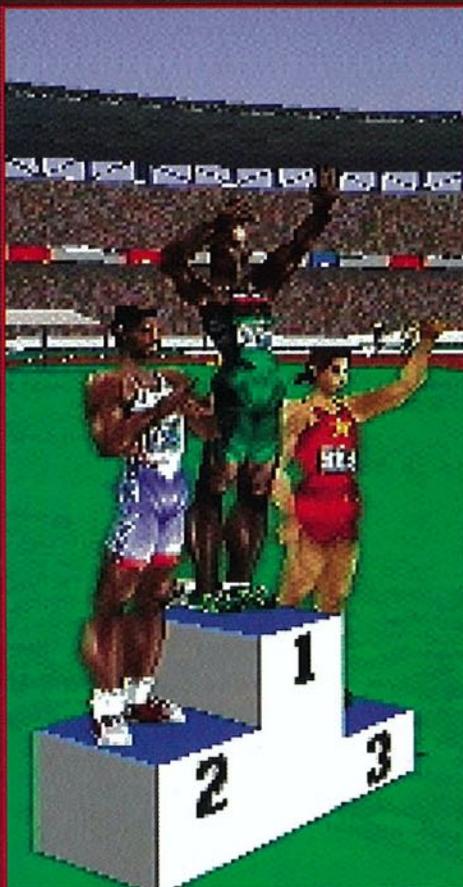
Pour le triple saut, il vaut mieux assurer les deux premiers sauts et prendre ensuite un bon angle pour le dernier.



Au saut en longueur et au triple saut, il est vital de maintenir l'athlète dans une bonne position quand il retombe.



Pour l'épreuve de natation, une bonne culbute peut vous faire gagner de précieux centimètres.



A la fin de toutes les épreuves, les meilleurs sont récompensés, tandis que le dernier bouffe la pelouse derrière le podium.

AVIS

oui, mais...



SPY

aimé, vous aimerez, reste à voir si le jeu tient la route sur le long terme...

Ces messieurs s'emballent, et il y a de quoi! Non content d'être magnifique, Track & Field est hyper fun... Mais pour combien de temps? Car c'est là que le bât blesse. Seul, vous en ferez vite le tour, d'autant qu'il est étonnamment aisé de pulvériser les records et d'arriver à un niveau vraiment béton. J'ai

TRACK & FIELD

START
PRACTICE
OPTION

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

ÉDITEUR: KONAMI
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

MULTISPORT
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: INFINIS
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION 94%

L'introduction est superbe et les menus sont à la fois très visuels et pratiques. C'est un must.

GRAPHISMES 93%

Les athlètes en 3D sont tout simplement superbes, et le stade est tout aussi beau. Nickel!

ANIMATION 92%

Rarement Motion Capture n'avait été si joliment utilisée. Les caméras sont bien mises à profit.

MUSIQUE 80%

Elle apporte une bonne ambiance entre chaque discipline. C'est un petit plus non négligeable.

BRUITAGES 87%

Réaliste, avec les râles des sportifs et les hurlements de la foule (ou le contraire, je sais plus).

DUREE DE VIE 89%

Onze épreuves, il y a de quoi faire, mais c'est surtout les parties entre amis qui sont géniales.

JOUABILITE 91%

Aucun problème de côté-là. Mais le principe du jeu est si simple.

INTERET 93%

Très, très fun, et d'une réalisation au top niveau. International Track & Field devient véritablement génial quand on y joue à plusieurs.

DARK HALF

La Super Famicom subit une invasion de RPG depuis quelques mois. Dark Half reste dans la lignée de ses concurrents à quelques détails près!

Dark Half est un RPG en japonais. Vous avez trois sauvegardes sur la cartouche. Elles sont utilisables lorsque vous rencontrez certains personnages. Première surprise, Dark Half adopte une vue en 3D isométrique. L'effet graphique est bon, mais la maniabilité du personnage n'est pas excellente: il ne peut pas se déplacer en diagonale. Deuxième surprise, vous commencez le jeu avec un méchant. Vous dirigez un magicien guerrier très puissant. Lorsque j'ai discuté avec des villageois, ils se sont tous transformés en sque-

lettes. Mes compagnons d'armes étaient un cerbère et un loup-garou... C'est assez fun de jouer pour une fois un personnage d'alignement mauvais! Les combats se font un peu à la façon d'un wargame ou de Record of Lodoss War (version Nec pour ceux qui connaissent). Le plan de jeu est réparti en différents petits carrés. On peut se déplacer, attaquer ou jeter un sort; chacune de ses actions équivaut à un round. Enfin, la quête est divisée en plusieurs parties, ce qui augmente sensiblement la durée de vie du jeu. Vous ne jouez pas tout le temps le méchant. Plus tard, c'est son frère, qui est tout l'opposé, que vous contrôlez: d'où le nom du jeu!

Rencontre avec le loup-garou. Pas de bol, je l'ai tué en lançant un sort à zone d'effet un peu trop large... Ce sont les risques du métier.

Vous voyez le squelette vers le bas de l'écran? C'est moi qui l'ai fait!



La momie m'a eu. Retour à la sauvegarde...



「お、おまえ 魔物のオヤジマだなっ！」



Oh! le gentil toutou, il va me tenir compagnie.



Il est parfois préférable de s'enfuir!



ENIX/IMPORT
PRIX: E
1 JOUEUR/ JEU DE RÔLES

PRESENTATION 80%

Rien de fantastique, même pour de la Super Famicom.

GRAPHISMES 84%

C'est très moyen, les sprites ne sont pas assez gros, mais la vue en 3D isométrique est sympa.

ANIMATION 78%

Le personnage ne se déplace pas en diagonale et n'est pas une flèche.

MUSIQUE 80%

Pas de quoi sauter au plafond, c'est pas du Square et ça s'entend.

BRUITAGES 75%

Pas de digits vocales, rien de spécial, plus vide qu'entre les oreilles de Switch!

DUREE DE VIE 88%

Vous allez mettre un petit bout de temps avant de le finir, mais à cœur vaillant rien d'impossible.

JOUABILITE 87%

Le fait que le jeu soit en japonais ne pose guère de problèmes.

INTERET 82%

Un jeu assez moyen comparé aux dernières productions du genre. Il a un seul intérêt: on peut jouer avec le méchant!

AVIS

oui, mais...



PANDA

c'est assez rigolo. On ne sauve pas les villageois: on les tue. Enfin, je ne vais pas trop entrer dans les détails, sinon ça va devenir glauque.

Le jeu ne bénéficie pas d'une réalisation technique extraordinaire, loin s'en faut. De plus, la musique n'est pas vraiment géniale, ce qui est particulièrement embêtant pour un RPG. C'est dommage, car le jeu est sympa, particulièrement grâce à l'ambiance qu'il dégage! Et puis, j'avoue que, pour une fois, jouer le méchant de l'histoire, c'est assez rigolo. On ne sauve pas les villageois: on les tue. Enfin, je ne vais pas trop entrer dans les détails, sinon ça va devenir glauque.

REVIEW

Slam'n Jam fut en son temps le meilleur jeu de basket sur console 3DO. Je pense même que c'était l'un des seuls... Crystal Dynamics, fort de ce succès, décide donc de l'adapter sur Playstation et sur Saturn.

Pour ces nouvelles versions, Crystal Dynamics n'a pas hésité à se faire épauler par deux des plus grandes stars que le basket américain puisse connaître: Earvin "Magic" Johnson et Kareem Abdul Jabbar. "Magic" Johnson, ancien joueur des Lakers de Los Angeles, restera dans les mémoires comme un joueur ultra-complet. Elus à trois reprises MVP (Most Valuable Player) de l'année, la star avait su développer un jeu très personnel, tout en finesse et en passes décisives. Quant à Kareem Abdul Jabbar, il est tout simplement l'inventeur d'un mouvement appelé le "sky hoop", technique de bras roulé imparable. Il a été cité MVP de l'année à six reprises (un record auquel s'attaque Michael Jordan), et son talent n'est plus à démontrer. Il est lui aussi à la retraite depuis quelques années. Mais, pour l'occasion, ces deux joueurs ont rechaussé les baskets de rigueur et regagné les terrains de jeu... virtuels, bien évidemment.

Voici pour la petite histoire.

Avec de telles stars, est-il besoin de préciser que le jeu est essentiellement porté sur le spectacle et non pas sur la simulation pure et dure. Ainsi, est-il possible d'effectuer des passes dans le dos, des bras roulés (normal, non?) ou encore des smashes spectaculaires à la NBA Jam. A cette occasion, vous verrez la vitre du panneau exploser ou encore le cerceau se plier sous la puissance de votre dunk. Mais toutes ces actions ne feront pas pour autant oublier les principales règles du basket: retour en zone, marché, trois secondes dans la raquette ou fautes sur l'adversaire. Slam'n Jam a beau être spectaculaire, cela reste du basket, ne l'oubliez pas!

Kareem Abdul Jabbar n'est pas le seul à effectuer des "sky hoop". La preuve...

SLAM

SATURN



KAREEM LA FRIME

Kareem Abdul Jabbar, c'est la classe à l'état pur. Ce diable de bonhomme, démesurément grand, reconnaissable entre mille avec ses lunettes si particulières (faites sur mesure), est un génie du basket. Voici, en quelques clichés, de quoi il est capable.

La passe dans le dos, un grand classique, mais qui surprend toujours l'adversaire.

PLAYSTATION



PLAYSTATION



Le "sky hoop" est une technique de bras roulé impossible à contrer, puisque la balle est toujours en phase descendante. Ce tir fit de Kareem une star.

PLAYSTATION



Kareem sait également smasher. Et pan! bonjour la claque.

AVIS

oui, mais...



NIICO

Il ne suffit pas d'emprunter au prestige de deux grandes stars de la NBA tels "Magic" Johnson ou Kareem Abdul Jabbar pour réussir un jeu de basket. Certes, Slam'n Jam 96 est plutôt bien réalisé, les smashes sont aussi impressionnants que dans NBA Jam, mais on aurait souhaité que le passage de la 3DO aux 32 bits de Sony et Sega gagne en qualité graphique. Hélas, il n'en est rien. Crystal Dynamics a conservé la bonne vieille technique des sprites qui, de nos jours, commence à faire pâle figure face aux 3D polygonale, placage de texture et autre Motion Capture. Par ailleurs, une seule vue est disponible, ce qui est peu! Certes, on peut zoomer sur tout le terrain, mais il est impossible de faire tourner la caméra autour des joueurs. Quel dommage! Par contre, son prix attractif (299 francs) constitue un atout non négligeable.



REVIEW



SLAM '96

L'un des inconvénients de cette vue unique, c'est que l'action peut être masquée par le panneau.



SMASHES À GOGO

Tout comme dans NBA Jam, les joueurs sont capables d'effectuer des smashes spectaculaires à profusion. On actionne le turbo, on prend une bonne impulsion et, si tout va bien, on prend plein la vue.



Lors des smashes, la caméra effectue un gros plan sur le joueur. Certes, ça pixélise un peu, mais c'est franchement impressionnant.



Tel un smash sorti tout droit de NBA Jam (la comparaison s'arrête là), ce joueur atteint des hauteurs faramineuses avant d'écraser la balle dans le panier.



Et blang! Un smash détonnant!

SATURN

En fonction de la position des joueurs sur le terrain, leur taille varie. L'effet de perspective est ainsi saisissant.

AVIS

oui, mais...



SPY

Autant sur Saturn que sur Playstation, Slam'n Jam ne m'a jamais emballé qu'à moitié. Il n'innove en rien en matière de jeu de basket sur ces supports (NBA Jam, sorti il y a six mois, est tout aussi fun), et il est très fouillis. La version 3D0, sortie depuis plus d'un an déjà, n'était pas mal, mais Crystal Dynamics s'est endormi sur ses lauriers

et a fait l'erreur de ne pas actualiser son jeu par rapport aux jeux de basket déjà existants (surtout sur Playstation). Toutefois, nombreux sont ceux qui apprécieront la rapidité de l'action, et le fait de pouvoir jouer à quatre (même si c'est un sacré bazar...). De plus, les jeux de basket se font rares sur Saturn... Mais, entre nous, je ne vois vraiment ce que Slam'n Jam apporte de plus.

PLAYSTATION

CRYSTAL DYNAMICS/BMG INTERACTIVE
PRIX: C
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT/SIMULATION DE BASKET

PRESENTATION 89%

Les écrans d'options ont le mérite d'être clairs. Quelques scènes cinématiques.

GRAPHISMES 88%

Les joueurs sont bien représentés mais les graphismes sont pixélisés lors des gros plans.

ANIMATION 91%

Les mouvements sont rapides et fluides. Aucun ralentissement à signaler.

MUSIQUE 92%

Très rythmée, elle est d'excellente qualité. Mais elle n'est présente que lors des options.

BRUITAGES 91%

Les commentaires de Van Earl Wright sont sympas et dynamiques.

DUREE DE VIE 89%

Matches d'exhibition ou matchs de Playoff, il y en a pour tous les goûts.

JOUABILITE 90%

Les joueurs se contrôlent parfaitement. De plus, la configuration de la manette peut être modifiée.

INTERET 87%

Dans son genre, Slam'n Jam n'est pas le meilleur. Cependant, il est agréable à jouer. Dommage qu'il n'y ait qu'une seule vue du terrain.



CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: OUI
SAUVEGARDE: OUI

DISPONIBILITÉ: OUI

SATURN

CRYSTAL DYNAMICS/BMG INTERACTIVE
PRIX: C
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT/SIMULATION DE BASKET

PRESENTATION 89%

Mêmes remarques que pour la version Playstation.

GRAPHISMES 88%

Identiques à la Playstation.

ANIMATION 91%

Identique à la Playstation.

MUSIQUE 92%

Aussi rythmée et entraînante que sur la Playstation.

BRUITAGES 91%

Commentaires par un pro, en anglais et en direct, lors de chacune de vos actions. On s'y croirait.

DUREE DE VIE 89%

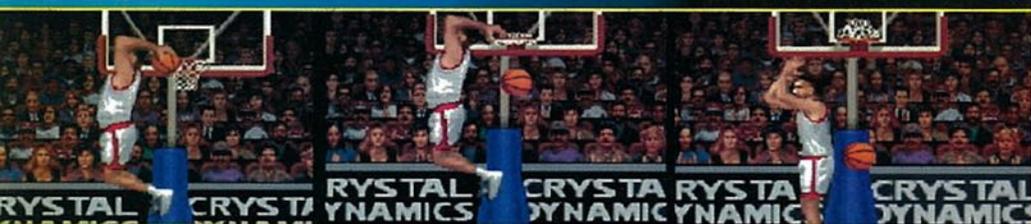
Les options sont les mêmes que sur Playstation. Pas une ne manque et pas une n'a été ajoutée.

JOUABILITE 90%

Les joueurs se contrôlent aussi facilement que sur Playstation.

INTERET 88%

Slam'n Jam 96 tire peu parti des capacités de la Saturn. Certes, le jeu est amusant et très porté sur l'arcade, mais un point de vue unique, c'est trop peu.



SATURN REVIEW

Iron Storm est un wargame, traduit en américain (un miracle vient de se produire...!) L'action se passe pendant la Seconde Guerre mondiale. A vous de changer le cours de l'histoire. (Pour l'anecdote, on appelle ça une uchronie... A vos dicos!)

Initialement baptisé World Advanced 2nd War, ce jeu sort dans une version américaine, doté d'une nouvelle introduction, et bénéficie de quelques images de synthèse. Le conflit se situe lors de la Seconde Guerre mondiale. Vous disposerez des moyens de l'époque pour vous battre: avions, chars, porte-avions, destroyers, sous-marins et tout le toutim!

Lorsque deux unités s'affrontent, vous avez droit à une séquence cinématique en 3D, que vous pouvez sucrer en vous baladant dans le menu d'options. Car, à la longue, cela devient un peu lourd. A chaque tour, votre budget évolue en fonction du nombre de villes que vous contrôlez. Mais ne négligez pas l'occupation des aéroports: cela fera toujours moins d'avions ennemis, et, surtout, vous pourrez y réparer vos zincs. De même, les bateaux ne sont réparables que dans les ports. Chaque engin a ses caractéristiques, lesquelles vous permettent de déterminer quel type d'ennemi il vaut mieux éviter. Suivant les conditions, votre mobilité varie. Ainsi, un porte-avions chargé sera plus lent. Dans le même souci de réalisme, un système de points d'expérience est inclus. Il est ainsi possible de créer un groupe d'élite. En mode Campagne, vous ne dirigez pas toutes les armées du pays, et devez suivre les tactiques prévues lors du briefing. Dans le mode Scénario, vous pouvez contrôler toutes les armées, et ainsi jouer à deux ou plus.

AVIS

oui!



PANDA

J'ai encore joué durant des heures à ce superbe jeu... Les séquences cinématiques sont fantastiques, surtout celles mettant en scène les sous-marins! La jouabilité est excellente, et certaines batailles particulièrement âpres. On peut sauvegarder à n'importe quel moment du jeu, ce qui est bien utile. Le réalisme a été poussé à l'extrême. Ainsi, les avions ne peuvent plus attaquer en rase-mottes en cas d'intempéries, les munitions sont comptées, il y a des dates à respecter... J'ai adoré Iron Storm, et je n'ai qu'une chose à dire: que tous les amateurs de wargames courent l'acheter.

IRON STORM



Les avions qui ne disposent pas de bombes ne sont pas très dangereux pour les unités au sol.



Le plan de jeu, classique, est composé d'hexagones.



Les tanks attaquent la base ennemie. Si celle-ci tombe, la mission est finie.



Une escadrille contre un destroyer!



SEGA/IMPORT

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/WARGAME

PRESENTATION 91%

Une jolie séquence cinématique présente divers documents filmés de la Seconde Guerre mondiale.

GRAPHISMES 80%

Il n'y a rien d'étonnant à ce qu'un wargame ne brille pas par la beauté de ses graphismes.

ANIMATION -

Y en a pas, voilà!

MUSIQUE 88%

A la longue, certains morceaux feront plus que vous lasser, mais on peut les changer, fort heureusement.

BRUITAGES 86%

Même s'ils sont peu nombreux, leur palette est suffisamment étendue.

DUREE DE VIE 98%

Pour finir une campagne et les diverses missions, comptez environ cent soixante heures, facile!

JOUABILITE 92%

La prise en main est aisée.

INTERET 91%

C'est actuellement le meilleur wargame sur Saturn, en version américaine de surcroît... Que demander de plus?

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

PLAYSTATION REVIEW

Aux tous débuts de la Playstation, Toshinden créa l'événement en proposant un jeu en 3D dans lequel toute l'aire de combat est exploitable, et s'opposa en concurrent direct de Tekken. Les deux jeux sont quand même sensiblement différents. Disponible au Japon depuis quelque temps, BAT 2 arrive dans nos contrées.

Les principales nouveautés de ce second volet, outre les cinq nouveaux personnages (Tracy, Chaos, Vermillon, Uranus et Master), se situent dans les barres d'Overdrive, qui se remplissent à mesure que vous frappez ou encaissez. Soyez rapide, car la barre ne reste pas pleine éternellement. Quand elle clignote, un coup spécial mentionné dans la notice peut être exécuté. Les Furies, elles, sont toujours présentes et s'effectuent lorsque la barre d'énergie clignote en rouge. Quatre modes de jeu sont disponibles. Le premier propose d'affronter l'ordinateur, mais pas contre tous les personnages, contrairement au deuxième: le "Full Battle". Quant aux deux autres, il s'agit d'un mode 2 joueurs et d'un autre qui permet de s'entraîner contre un adversaire de son choix dirigé par la console. Comme dans la première version, tous les personnages ne sont pas sélectionnables dès le début. Il faudra, une première fois, terminer le jeu avec un personnage en mode difficulté 4 pour accéder aux deux boss dans le Random Select, Uranus et Master. Puis vous devrez de nouveau terminer le jeu, en mode 8, avec un de ces deux derniers pour avoir accès à Vermillon et Sho. Une bonne nouvelle pour les possesseurs de Saturn et les habitués des salles d'arcade, Toshinden 2 sortira au Japon (dans un premier temps) sur Saturn, et une version arcade est également prévue.

Plusieurs vues sont possibles. Ici, en Overhead, le combat entre Chaos et Mondo fait rage.

Le rendu des coups spéciaux est assez impressionnant. Admirez celui de Gaïa.



L'intro inclut de la Full Motion Video. On peut même voir la petite culotte d'Ellis. Alors Panda, heureux?



Uranus et Master ne se font pas de cadeau, et cette prise au corps à corps d'Uranus diminue considérablement l'énergie de Master.



AVIS

oui!



SWITCH

Il est certain que je me suis lassé de jouer au premier volet de Battle Arena Toshinden, mais ce nouvel épisode possède des atouts non négligeables qui le placent parmi les cinq meilleurs jeux de baston sur Playstation. Des graphismes magnifiques avec des décors et des personnages très fouillés (certains un peu moins que d'autres, mais bon...), une animation fluide et des effets de lumière somptueux, beaucoup de coups spéciaux, l'apparition de la barre d'Overdrive, cinq nouveaux personnages, de nouveaux coups spéciaux, et des secrets aussi. Une intro plutôt longue et belle et une notice bien détaillée. Aucun problème dans le maniement des personnages, bref BAT 2 vaut le coup, sauf si vous préférez les jeux en 2D. Dans ce cas, il ne reste plus qu'à vous réfugier dans SF Alpha.

Avec cette vue aérienne, difficile de suivre correctement le combat. On peut tout de même voir Tracy exécuter un de ses coups spéciaux.



Vermillon possède deux atouts non négligeables, un flingue et un fusil à pompe. Ce qui ne l'empêche pas de mettre des coups de pompe à Sho.



**TAKARA/SCE
PRIX: E**

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON 3D

PRESENTATION 94%

L'intro propose un savant mélange d'images de synthèse et de FMV, et les options sont très complètes.

GRAPHISMES 92%

Un des plus beaux jeux de baston. Les coups spéciaux sont magnifiques, et les éclairages somptueux.

ANIMATION 95%

L'animation très fluide des personnages est des plus réalistes.

MUSIQUE 82%

Elle n'est nippone ni mauvaise.

BRUITAGES 90%

Des voix digitalisées très nombreuses et de bonne qualité.

DUREE DE VIE 80%

Finir le jeu seul manque d'intérêt à cause de la pauvreté de la séquence de fin. A deux, c'est mieux.

JOUABILITE 89%

Le jeu est très jouable, mais les pads de la Playstation ne correspondent décidément pas au genre.

INTERET 93%

Cinq nouveaux personnages et de bonnes innovations, BAT 2 fait partie du top 5 des jeux de baston sur Playstation.

SATURN REVIEW

Sword and Sorcery, voilà un nom qui fleure bon le jeu de rôles et le médiéval fantastique! Voyons si ce jeu, édité à l'origine sur 3DO, tient ses promesses.

Sword and Sorcery est un wargame/Role Playing Game dans la lignée de Riglord Saga (alias Mistaria en version française). Vous commencez votre périple avec deux personnages: Rusion, une jeune magicienne, et Elgoat, un grand guerrier, lycanthrope à ses heures. Après être sorti de la tour de votre maître, vous vous dirigez dans le monde grâce à un petit radar, en haut à gauche de l'écran. Vous vous déplacez dans un monde en 3D qui ressemble à celui de Mistaria, à la différence que quatre vues vous sont ici proposées. Chacun trouvera sûrement son bonheur. Durant votre périple, vous risquez de croiser quelques monstres aux babines retroussées, désireux de vous manger sans autre forme de procès. Vous prendrez alors la

direction des aires de combat. L'aspect stratégie n'est pas très développé, et l'on se rapproche alors davantage du simple RPG. Une innovation est à souligner cependant: il faut tenir compte du terrain. Essayez de lancer une boule de feu sur un monstre caché derrière un arbre, pour voir. Le monstre est intact... et l'arbre désintégré. Pour mettre toutes les chances de votre côté, investissez dans des armes et armures performantes et achetez beaucoup de potions de soin. Où trouver tout cela? Dans les villages, bien sûr, où vous aurez également l'occasion de vous faire de nouveaux alliés, comme Beomelder, Miminaga, Kaneyon... Vous pouvez sauvegarder lorsque vous êtes à l'air libre. Un bon point pour Rusion, qui commence dès le début du jeu avec un sort de téléportation.

Sword & Sorcery



AVIS

oui!



PANDA

combat est assez simple à comprendre, et les icônes occupent une large place dans le jeu. Le jeu du mois pour les amateurs du genre.

A la seule vue des photos de ce jeu, je mourais d'envie d'y jouer... et j'ai enfin pu satisfaire ma curiosité! Sword and Sorcery est un très bon jeu, cela ne fait aucun doute. Il s'agit avant tout d'un jeu de rôles, avec des phases de stratégie pour les combats. Même s'il ressemble à Mistaria, son principe est en fait très différent. Le système de

SI J'AVAIS UN MARTEAU...

Lorsque vous aurez récupéré votre troisième personnage, vous serez bloqué dans un souterrain devant une stalagmite. Il faut donc prévoir d'acheter pour Miminaga un marteau caractérisé par le chiffre "4" inscrit en haut à droite.



Voici le marteau à acheter.

La première rencontre entre le couple et le futur porteur du marteau!



REVIEW



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

WARGAME/RPG
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ASSEZ ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1
CONTINUES: -
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 93%

Un dessin animé en guise d'introduction, qui donne l'eau à la bouche: une pure merveille!

GRAPHISMES 92%

Les décors sont beaux et les effets de lumière sont très bien gérés.

ANIMATION 83%

Le scrolling est un peu saccadé.

MUSIQUE 95%

Les mélodies sont très variées et très légères.

BRUITAGES 87%

Ils sont assez bien échantillonnés.

DUREE DE VIE 92%

Le jeu est long et les combats difficiles.

JOUABILITE 91%

Le fait que le jeu soit en japonais ne pose que très peu de problèmes.

INTERET 91%

Correctement réalisé, Sword and Sorcery s'avère surtout captivant. Les amateurs du genre seront comblés.

Il faut bien fouiller toutes les maisons.

La boule de feu est un sort très pratique. En fonction de sa puissance, elle vous coûtera plus ou moins de points de magie.

Les décors sont très beaux.

AVIS

oui, mais...



GIA

La Saturn est la console des fans de wargame et de RPG. Sword and Sorcery le confirme. A première vue, ce jeu est impressionnant, avec sa 3D en pagaille, une action riche et quelques trouvailles intéressantes. Pour une fois, on peut piller les maisons des pauvres hères. Raaaah, mes plus viles pulsions refont surface. Mais, malgré tout le plaisir que j'éprouve à semer la désolation, un défaut m'empêche d'apprécier vraiment le jeu: l'animation très saccadée. Au bout d'une demi-heure, mes yeux commencent à fatiguer. Et ce petit détail me gâche tout le plaisir de jouer...

が、平気なのか

Le premier boss n'est pas un coriace.

SEGA



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



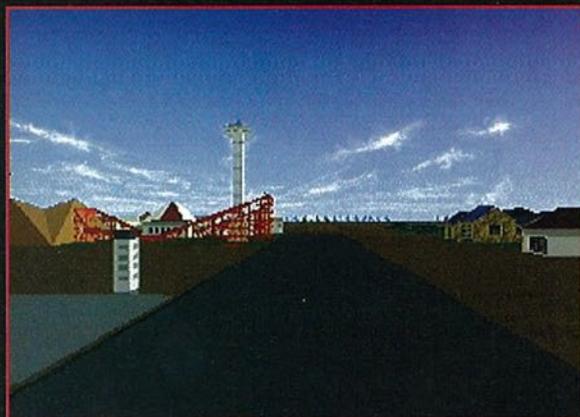
Panzer dragon II . La suite des aventures de Kail dans son univers féérique à dos de dragon. Ce dernier a changé : en plus de voler, il peut marcher et courir dans des décors 3 D encore plus fabuleux. Seule ombre au tableau : la présence de nombreuses créatures malfaisantes annonciatrices de boss particulièrement 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.

A TRAIN EVOLUTION GLOBAL

A Train Evolution Global fait partie des rares jeux de simulation disponibles sur Playstation.



A n'importe quel moment vous pourrez voir en vue subjective le trajet qu'effectue un bus ou un train.

Boursicoter est le meilleur moyen de gagner beaucoup d'argent très vite.

Type	Ville	Primaire	Résidences
Vocation	Agricole		
Population	4824		
Aéroport	0		
Port	0	Secondaire	Ter.tertiaire
Gare	2		
Trains	2	40	
Voie ferrée	80	30	
Arrêt de bus	4	20	
	3	10	
	130	0	

Marchés	Prix / fermature	Differ. semaine passée	Actions détenues
Yoda Kosar	426	▲ 1	0
Mitsugami	450	▲ 1	2000
Electric	325	▲ 1	77
Immobilier	573	▲ 2	13

Les données que vous trouverez sur les tableaux de compte sont en français, mais s'adressent à de fins gestionnaires...

Votre mission est simple: vous devez concevoir des réseaux ferroviaires ou routiers afin de relier des villes entre elles. La finalité de la manœuvre est on ne peut plus claire: vous devez rentabiliser chacune des bâtisses que vous avez construites dans votre ville (stades, musées, resto, usines...) en les rendant accessibles par le bus ou par le train au plus grand nombre d'usagers. Il vous sera donc possible de construire des routes (autoroutes, ponts, tunnels...), des voies de chemin de fer, des aéroports, des gares ou des habitations, ainsi que tous les complexes qui rapportent gros (tours, aquariums...). Vous devrez veiller à la rentabilité de chacune de ces constructions en consultant des tableaux chiffrés, surveiller les horaires des bus ou des trains, boursicoter, emprunter, revendre des terrains pour augmenter vos liquidités. Bref, gérer premièrement les transports, deuxièmement les constructions, et troisièmement mettre en place un système financier rentable.

AVIS

oui!



SPY

Certes, les premières parties sont un véritable casse-tête et une lecture approfondie de la notice est indispensable. Mais une fois les icônes et les différents mécanismes de jeu maîtrisés, le bonheur pointe et on a bien du mal à lâcher ses constructions et son empire financier. Evidemment, le jeu s'adresse aux joueurs qui aiment le genre, et évoque l'excellent Sim City. Les options sont beaucoup plus claires que dans Thème Park, par exemple, et on comprend assez intuitivement ce qu'il faut faire pour devenir "maître du monde". Personnellement, j'ai bien accroché, sans pour autant être un fana du genre. Ce n'est pas le jeu le plus fun qu'il m'ait été donné de voir, mais la satisfaction d'avoir réussi à charpenter une ville de manière intelligente est inégalable...

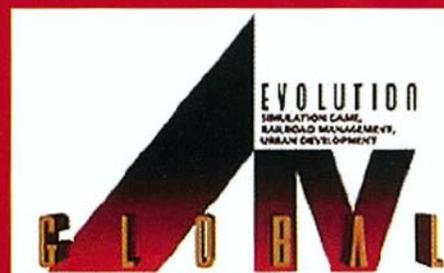


La gestion des lignes de bus est un des éléments incontournables du jeu.

Avant de construire une nouvelle ligne ferroviaire, veillez à ce que rien ne se trouve sur son chemin.



Vers la fin du jeu, vous construirez un aéroport.



ARTDINK/SONY

PRIX: D

1 JOUEUR/SIMULATION

PRESENTATION 82%

Rien d'exceptionnel en guise d'introduction, mais la possibilité de choisir votre langue.

GRAPHISMES 80%

Les décors sont à la hauteur de ce que l'on peut attendre de ce type de simulation.

ANIMATION 76%

L'écran scrollé sans problèmes, mais les phases en vue subjective se traînent pas mal.

MUSIQUE 85%

Sympa, avec de nombreux thèmes variés, que l'on peut changer en cours de jeu.

BRUITAGES -

Cékoïça?

DUREE DE VIE 88%

Avant d'arriver au stade d'évolution le plus poussé, bien des trains auront roulé sous les ponts...

JOUABILITE 87%

L'interface est claire et on s'adapte rapidement.

INTERET 89%

Après Enemy Unknown et avant Sim City 2000, A Train est un intéressant palliatif, même s'il ne plaira qu'à un genre très spécifique de joueur.

GALAXIAN

Fier de ses vieux hits d'arcade, et fort de ses accords avec Sony, Namco n'hésite pas à ressortir Galaxian 3 sur Playstation. Ce shoot'em up spatial a déjà fait ses preuves dans les salles d'arcade... Mais sur Playstation?

Tout comme ils avaient retrouvé Starblade, les nostalgiques de l'arcade peuvent désormais jouer à domicile à Galaxian 3. La version Playstation reprend l'unique niveau du jeu d'arcade plus un niveau supplémentaire conçu sur un schéma identique: l'espace pour décor, des hordes de vaisseaux ennemis et un objectif final à détruire. Les graphismes ont pris un coup de neuf avec des textures mappées soignées et des couleurs bien "flashy", mais le plus grand intérêt du jeu réside dans la possibilité de jouer à 4 simultanément (quatre viseurs apparaissant alors à l'écran). De nombreuses options permettent de piloter en Reverse (les commandes sont inversées), de modifier le niveau de difficulté ou la vitesse du viseur, de s'adjoindre un partenaire géré par l'ordinateur, etc. Correctement réalisé, on se demande toutefois pourquoi ce shoot'em up très classique a bénéficié d'une conversion sur Playstation...

AVIS

kill, kill, kill!



KILLER

D'obscures et machiavéliques motivations m'ont interdit de remettre ce jeu à sa place: dans la page réservée aux daubes... Qu'à cela ne tienne: je viendrai faire le ménage dans les tests s'il le faut! Pour avoir moi-même terminé en me servant uniquement de mon gros orteil, je peux vous assurer que, même manchot, sourd et aveugle, vous en viendriez à bout en quelques minutes. Va donc claquer 20 balles dans une borne d'arcade mais... 35 sacs pour ça, c'est un peu benêt, non?! Les deux niveaux sont terminés le temps d'éternuer et pas la peine de viser: tirez dans les pâtés à l'écran, ça suffira bien à votre affaire. Tirez aussi sur le vendeur qui vous le propose...



Les ennemis sont tellement nombreux qu'en tirant au hasard vous en touchez toujours un



Le deuxième niveau est l'occasion d'une balade sur une planète verdoyante aux graphismes très réussis.



Certes, c'est assez beau mais il faudrait bien plus d'attraits!

Après trois minutes de jeu, vous voilà proche de la fin...



Le premier niveau est similaire en tout point au jeu d'arcade.



Le tir peut être modifié pour un rayon d'action plus large... mais c'est encore plus facile!



NAMCO/SONY

PRIX: E

1-4 JOUEURS SIMULTANÉS/SHOOT'EM UP

PRESENTATION 82%

Ce petit ajout (depuis l'arcade) est de bonne durée et de facture correcte, quoique un peu pixelisé.

GRAPHISMES 84%

De la 3D mappée soignée et très colorée avec une foule de vaisseaux ennemis.

ANIMATION 82%

La vitesse de déplacement du viseur peut être modifiée. Fluidité correcte, même à quatre joueurs.

MUSIQUE 65%

Uniquement présente aux tableaux d'options.

BRUITAGES 80%

Multiples voix en anglais des pilotes et classiques bruits des tirs.

DUREE DE VIE 40%

Deux niveaux en tout et pour tout pour une durée de vie de moins d'une heure...

JOUABILITE 80%

Les viseurs se confondent parfois avec les décors!

INTERET 60%

Un jeu Namco pas mal réalisé mais à la durée de vie minable! Heureusement, il y a un mode 4 joueurs.

PLAYSTATION REVIEW

Qu'on se le dise, Impact racing n'est pas une simulation, mais plutôt un shoot'em up sur route d'une rapidité très appréciable.

Après avoir choisi votre bolide parmi six disponibles (chacun offrant bien sûr avantages et inconvénients), vous allez participer à dix courses au cours desquelles vous devrez shooter un nombre toujours croissant d'ennemis. A partir de maintenant, suivez bien. Une fois sur le circuit, vous devez effectuer trois tours. Pour accéder au niveau-bonus qui vous permettra de bénéficier de nouvelles armes, vous devrez détruire une dizaine de bolides adverses (dans le premier niveau), mais également respecter le temps qui vous est imparti (une minute pour faire un tour). Vous avez tout saisi, jusque-là? Tant mieux: ça se complique. Il faut savoir que vous n'êtes pas tenu de shooter les concurrents, mais de finir la course dans les temps. Si vous choisissez cette dernière option, vous ne passerez pas par le niveau-bonus, et ne pourrez pas sauvegarder ni obtenir de passwords (ils ne sont disponibles qu'après avoir réussi le niveau-bonus!), et la mission du niveau suivant sera différente (par exemple, si on vous demande de détruire quarante-neuf ennemis sur un parcours et que vous n'en avez touché que vingt-neuf, la mission du parcours suivant vous enjoindra de détruire les vingt restants). Le jeu sera donc différent selon votre style de jeu.



L'introduction est très courte. C'est d'autant plus dommage que les images de synthèse sont de très bonne qualité.

AVIS

oui, mais...



SPY

Impact Racing n'est en aucun cas un mauvais jeu, il est seulement très limité! Son principe est trop répétitif et, une fois que vous l'avez terminé, vous n'avez pas forcément envie d'y rejouer. Toutefois, les sensations lors des premières parties sont vraiment bonnes, et, avec de la tenacité, on découvre des choses intéressantes, comme le fait d'être obligé de shooter toujours plus de véhicules afin de récupérer des munitions pour le niveau suivant ou de gagner des bonus de temps, indispensables pour finir vos tours... C'est incontestablement un bon défouloir: si sa réalisation n'a rien de transcendant, on reste scotché à l'écran pendant les parties. C'est vraiment dommage que l'on en fasse si vite le tour. Avec davantage de circuits et des missions un peu plus variées, Impact Racing aurait pu être très bon, mais il n'est que passable...

Impact Racing n'est en aucun cas un mauvais jeu, il est seulement très limité! Son principe est trop répétitif et, une fois que vous l'avez terminé, vous n'avez pas forcément envie d'y rejouer. Toutefois, les sensations lors des premières parties sont vraiment bonnes, et, avec de la tenacité, on découvre des choses intéressantes, comme le fait d'être obligé de shooter toujours plus de véhicules afin de récupérer des munitions pour le niveau suivant ou de gagner des bonus de temps, indispensables pour finir vos tours... C'est incontestablement un bon défouloir: si sa réalisation n'a rien de transcendant, on reste scotché à l'écran pendant les parties. C'est vraiment dommage que l'on en fasse si vite le tour. Avec davantage de circuits et des missions un peu plus variées, Impact Racing aurait pu être très bon, mais il n'est que passable...

IMPACT

R A C



A partir du cinquième niveau, on retrouve des parcours quasiment identiques à ceux des premiers niveaux. Seuls sont modifiés quelques éléments graphiques. Des "empêcheurs de rouler en rond", tels que ces flammes, font en outre leur apparition.



Vous infligez des dégâts aux autres, mais allez également subir leurs assauts. Bien évidemment, si votre énergie descend sous la barre fatidique du zéro, vous explosez et perdez la course.

Certains décors sont sympathiques...



START, X TO PLAY
△ TO EXIT



Chacun des véhicules proposés a ses points forts (bonne tenue de route, bonne résistance), mais également ses points faibles (vitesse médiocre...).

ACT

I N G

SOURIEZ, VOUS ÊTES ARMÉS!

Six armes différentes peuvent être récupérées dans les niveaux-bonus (voir encadré ci-contre). Mines, lasers puissants et missiles seront vos premières trouvailles et il vous sera possible de les actionner grâce aux quatre boutons de flanc...



Pouvoir armer des missiles, c'est bien, encore faut-il que vous récupériez des munitions.



Si vous remportez le troisième niveau-bonus, vous bénéficierez de ces lasers verts, plus puissants.



Le radar, en haut à droite, indique la position des voitures à vos trousses. Jetez-y un œil et balancez des mines. Indispensable pour remplir le quota.

LES NIVEAUX-BONUS

Vous devrez absolument réussir les tableaux-bonus pour récupérer des armes. Dans ces parties, les bolides sont plus résistants, et vous devrez en détruire un nombre précis pour booster votre voiture au maximum.



Voici ce que vous pourrez récupérer lors de ce tableau-bonus.



Le parcours n'est pas très sinueux, mais la piste est large, ce qui permet aux véhicules concurrents d'éviter vos tirs...

AVIS

bof!



NIIICO

Impact Racing ne m'a pas vraiment enthousiasmé. Les parcours sont pourtant nombreux (on compte dix circuits et plusieurs niveaux-bonus), et les graphismes assez corrects. L'animation est également réussie. Mais voilà, le jeu devient rapidement répétitif et même si la forme générale des circuits varie, le principe est immuable: je roule et je tire sur les voitures adverses, je roule et j'explode les voitures adverses... je continue? Vraiment rien de bien passionnant, donc. Les couleurs, un peu ternes, sont toujours déclinées dans les mêmes teintes... Dommage, car le concept du jeu était plutôt original.

PLAYSTATION REVIEW

IMPACT RACING

ÉDITEUR: JVC
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: JUILLET
PRIX: E

COURSE/SHOOT'EM UP
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: MOTS DE PASSE
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION 72%

Si les quelques secondes d'images de synthèse sont réussies, on en aurait aimé beaucoup plus!

GRAPHISMES 79%

Rien d'exceptionnel, et, passé le cinquième niveau, les parcours sont presque identiques.

ANIMATION 89%

Elle est vraiment très rapide, mais on ne dispose que d'une seule vue...

MUSIQUE 87%

Bonne techno bien speed, dans le genre de celle de WipeOut. Elle rythme bien l'action.

BRUITAGES 86%

Très peu de voix digitalisées. Le bruit du moteur et des tirs est réussi.

DUREE DE VIE 79%

Deux jours entre les mains d'un bon joueur. Toutefois, avant de récupérer tous les Upgrade, bien de l'eau aura coulé sous les ponts.

JOUABILITE 85%

La prise en main est très rapide.

INTERET 80%

Plus axé shoot'em up que simulation, Impact Racing a de bons côtés. Mais il est malheureusement trop limité...

PLAYSTATION REVIEW

Ah! qu'ils sont rares, les jeux de plates-formes à se mettre sous la dent! De la baston, du sport, etc., les 32 bits en ont à revendre, mais de la plate-forme... De temps à autre, un jeu du genre sort du néant, toujours graphiquement réussi, mais souvent trop court. Ce n'est pas le cas de Cheesy la souris: avec ses bouts de gruyère, y a de quoi grignoter un bon moment.

On n'est pas sur 32 bits pour rien: le jeu est en 3D et, merci pour lui, ça lui va très bien! De livres en pots à épices, de sa feuille-surf à son ovni personnel, Cheesy évolue à grande vitesse dans des décors en 3D aux détails subtils, telle l'assiette en équilibre précaire qui s'abat sur elle ou encore le requin qui effectue un saut retourné pour l'avalier. Proche de Speedy par sa vitesse, Cheesy semble avoir quelque peine à freiner ses élans: c'est qu'elle saute haut, la bougresse! Et quand elle court, il vaut mieux éviter qu'elle s'emballe, sinon c'est la chute. La souris se maîtrise pourtant rapidement, et fouine partout dans la maison pour recueillir les ingrédients d'une potion aux vertus magiques.

Et que les ennemis rampants prennent garde, car Cheesy est armée d'un revolver! Chaque étape, composée de trois niveaux et d'un boss, permettra à Cheesy de dénicher un des ingrédients convoités. Ses investigations l'entraînent de la cheminée, où flamboie le feu, au toit de la maison, des égouts à un mur de jardin, d'un wagonnet à un terrier... Certains niveaux offrent une jouabilité différente, tels ceux où Cheesy est vue de dessus, par exemple, ou lors de phases bien particulières comme celle du wagonnet. Un petit jeu qui sort du lot du fait de sa 3D parfaitement maîtrisée et grâce à une durée de vie conséquente.

Cheesy

Cet ovni vous emmènera dans une balade époustouflante.



AVIS

oui, mais...



ELVIRA

Le style de Cheesy rappelle un peu Clockwork Knight, du fait de la 3D même si la technique est ici encore plus poussée. La ressemblance s'arrête là, car Cheesy reprend tous les trucs connus des jeux de plates-formes (saut sur la tête, arme, sortie à atteindre, bonus et même niveaux "spéciaux", comme le trajet en wagonnet sur des rails). Certains niveaux, pourtant, sortent du lot comme celui du surf, qui procure une sensation de glissade exemplaire, ou celui de la promenade en ovni, même si la seule intervention du joueur consiste à éviter les obstacles et non à conduire. Si le point fort du jeu n'est pas l'originalité, sa bonne durée de vie et sa réalisation très correcte en font un met appréciable pour les fans de plates-formes, qui en ont marre d'être au régime.

FUN GARANTI!

Comme dans tout bon jeu de plates-formes, Cheesy propose des niveaux qui sortent un peu de l'ordinaire. C'est un véritable plaisir de surfer dans les égouts et de foncer sur les rails!



Un seul heurt et c'est le retour à la case départ! Un choc avec un requin? Cheesy perd un cœur de vie. Très sympa... mais trop facile.

Les niveaux vus de dessus sont d'une prise en main complexe, car Cheesy n'évolue pas de la même façon que dans les autres niveaux! Mais on s'y fait, car le jeu reste logique.



PLAYSTATION REVIEW

AVIS

oui, mais...

Sautez sur les louches, faites gaffe aux assiettes, rebondissez sur les ennemis pour aller plus haut, trouvez les passages secrets...



SPY

C'est vrai qu'on est à la diète forcée, mais ce n'est pas une raison pour sortir des jeux de ce calibre. Cheesy souffre en fait de ce que l'on pourrait appeler le "syndrome 3D". Vous savez, celui qui oblige les développeurs à exploiter jusqu'au bout les capacités des 32 bits, et donc à user et abuser de la 3D. Le problème, ici, c'est que le personnage n'est pas agréable à contrôler. On ne peut pas le diriger quand il saute, ses accélérations sont intempestives et on a le plus grand mal à le stopper. Franchement, Mario sur NES était autrement plus jouable. Outre ce détail fondamental, les graphistes s'en sont donné à cœur joie et quelques trouvailles assez sympathiques (comme le chariot dans la mine) viennent briser la monotonie d'un jeu qui s'avère très difficile. C'est vraiment dommage que la jouabilité n'ait pas été à la hauteur.

A vous de choisir où vous désirez vous rendre. Les lieux s'explorent à votre gré.

Notre fameuse Cheesy Jones se ramasse une gamelle quand elle est mal dirigée...

Il faut grimper à l'intérieur de la cheminée avant que le feu ne change Cheesy en steak grillé. Plusieurs trajets sont possibles, 3D oblige.



ÉDITEUR: OCEAN
DISTRIBUTEUR: OCEAN
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: DÉLICAT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
CONTINUES: 2
SAUVEGARDE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 80%

Dix secondes d'introduction, si belle, si brève. Petites animations entre les niveaux.

GRAPHISMES 89%

De la 3D soignée. Le point fort du jeu, même si les décors sont souvent sombres.

ANIMATION 86%

Une fluidité exemplaire dans les niveaux spéciaux, et plus que correcte dans les autres.

MUSIQUE -

Version testée sans musique.

BRUITAGES 87%

Du ruissellement de l'eau aux cris d'agonie, toute l'ambiance est mise en valeur.

DUREE DE VIE 84%

Une petite trentaine de niveaux et un mot de passe tous les quatre pour couronner vos efforts.

JOUABILITE 73%

Des dérapages à maîtriser ainsi qu'un maniement du paddle délicat dans les niveaux de 3D vus de haut. Etrange.

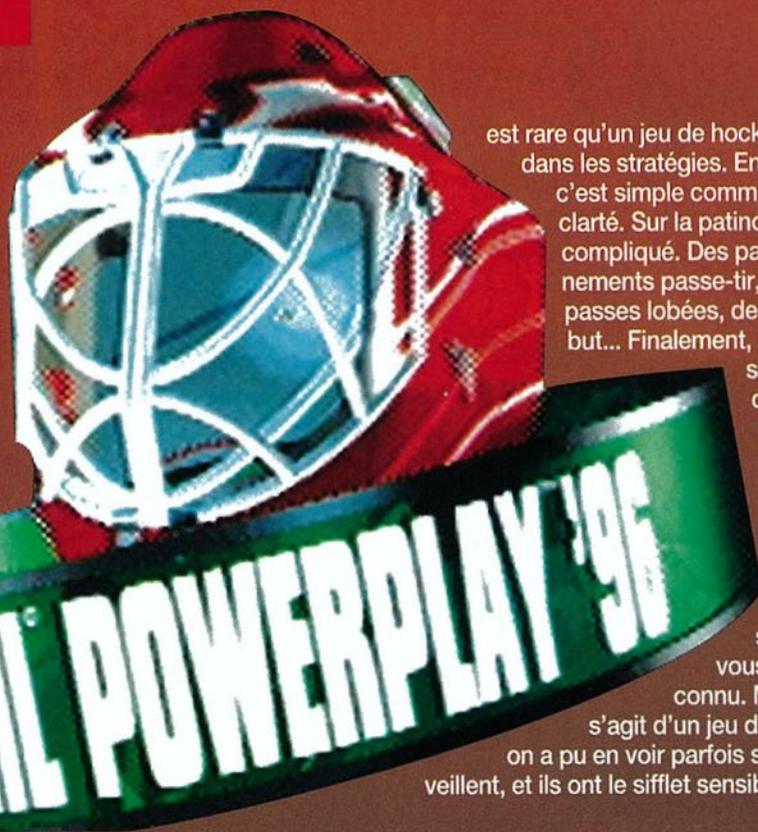
INTERET 85%

De la plate-forme classique mais sertie dans une parure 3D très réussie. Une fois la prise en main digérée, on est face à un bon petit jeu.

REVIEW

C'est en plein été, alors qu'il fait trente-cinq degrés à l'ombre, que Virgin nous sort un jeu de hockey. Aberration ou divertissement glacé? A vous de choisir.

Difficile de se mettre dans la peau d'un hockeyeur quand on crève de chaud dans une salle des Zordis surchauffée et que, dehors, brille un soleil de plomb. Enfin bon, ce n'est pas une raison. En France aussi, on a une équipe de hockey, alors il va falloir vous y mettre, les petits gars! Prenez NHL Powerplay 96, par exemple. Vous ne connaissez pas les règles du hockey? Il est temps de les découvrir. Au début, ça paraît absurde, mais en fait, c'est comme pour tous les sports: il suffit d'apprendre. Ne partez pas avec un a priori négatif, donc. Le hockey est un sport d'équipe très intéressant. Vous découvrirez dans cette simulation différentes tactiques qui vont transformer votre façon de jouer. Il



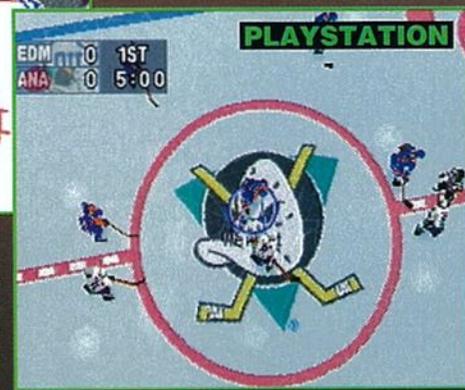
est rare qu'un jeu de hockey soit aussi explicite dans les stratégies. En attaque ou en défense, c'est simple comme bonjour et présenté avec clarté. Sur la patinoire, ce n'est pas plus compliqué. Des passes, des tirs, des enchaînements passe-tir, des feintes de tir, des passes lobées, des goals, des gardiens de but... Finalement, les similitudes avec le foot sont nombreuses. Bon, d'accord, on ne peut pas faire des têtes plongeantes ou des bicyclettes, mais on peut violenter un peu son adversaire. Ah, j'en vois qui tendent l'oreille. Eh oui, le hockey est un sport violent. Quand je vous disais qu'il gagnait à être connu. Mais n'allez pas croire qu'il s'agit d'un jeu de baston déguisé, comme on a pu en voir parfois sur console. Ici, les arbitres veillent, et ils ont le sifflet sensible.



Quand il y a un but, la caméra se rapproche des joueurs pour montrer leur joie.

Le logo de l'équipe qui reçoit est inscrit au centre de la patinoire.

Un attaquant les bras en croix contre cinq défenseurs encore debout. Mais que fait l'arbitre?



AVIS

OUI, mais...



MARC

Un grand oui, pour un petit mais. Tout d'abord, je tiens à distinguer la version Playstation de la version Saturn. Cette dernière est un peu trop lente à mon goût et cette lenteur a pesé pour beaucoup dans le "mais" de mon avis. Sinon, le hockey a toujours été, à mon sens, un jeu intéressant et adapté aux jeux vidéo. A ce propos, je n'ai pas encore trouvé plus fun que le premier hockey de Electronic Arts sur Megadrive. NHL Powerplay 96 est bien structuré et agréable à jouer. Les tactiques apportent des variantes intéressantes, et on se fend la poire à plusieurs. Reste encore aux débutants à ingurgiter les règles. Bon courage!

ARRÊT SUR IMAGES

Comme dans toutes les simulations sportives, il y a un Replay pour savourer les meilleures actions. NHL Powerplay 96 propose un Replay entièrement paramétrable et simple à utiliser. Une bonne occasion de faire enrager ses adversaires en leur repassant quinze fois le même but.

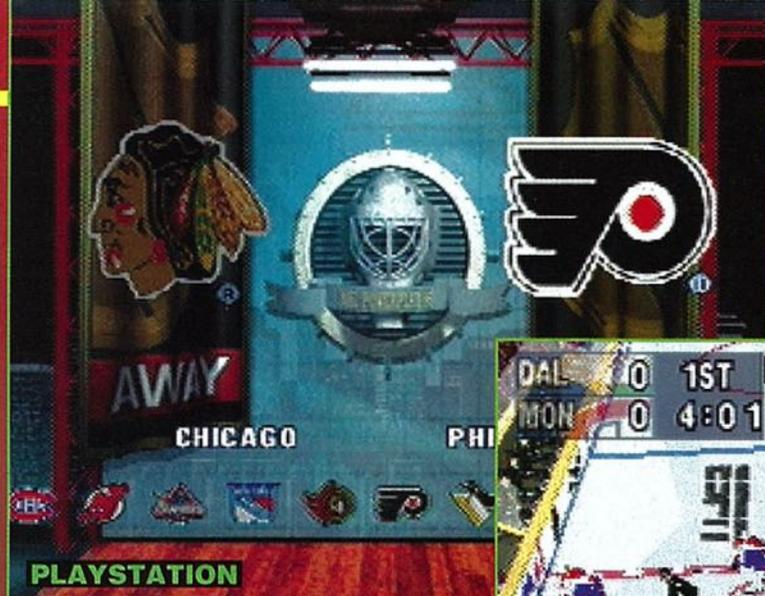


Le Replay permet de voir de plus près les hockeyeurs.



Les gardiens sont rembourrés dans tous les sens.

REVIEW



Les plus grandes équipes de hockey sont présentes.

Les échauffourées sont fréquentes dans le hockey. Elles sont aussi sanctionnées.



SPORT INTELLECTUEL

Vous trouvez que les deux mots ne vont pas bien ensemble? Erreur! Les tactiques sont très importantes dans NHL Powerplay 96, et elles font l'objet d'un tableau de jeu bien présenté et très explicite. Attardez-vous dessus, et vous gagnerez vos matchs!

Vous avez le choix entre plusieurs formations en attaque et en défense.



AVIS

oui!



SPY

Marc boude. Comprenez ce pauvre hère, il ne capte rien au hockey, et il soutient mordicus que le jeu est moyen. Serait-ce de la fatigue que je vois dans son regard. De l'exaspération, peut-être? Avec la qualité des animations et la jouabilité quasi irréprochable de ce soft, les développeurs de Radical ont concocté une simulation

vraiment béton qui comblera tous les amateurs. Certes, la rapidité du scrolling n'est pas au rendez-vous sur Saturn (nous avons testé la version Playstation sur une console jap', et il est possible que le jeu sera tout aussi lent sur une console française), mais on est impressionné par les mouvements des protagonistes et la rapidité avec laquelle ils répondent aux sollicitations. Nous n'avons eu le jeu entre les mains que pendant une journée. Il est donc difficile de voir s'il tiendra la route sur le long terme, mais les quelques parties effectuées m'ont vraiment impressionné.



Le gardien est prioritaire sur les autres joueurs. On ne peut pas le bousculer pour le faire rentrer dans la cage par exemple.



Quand votre joueur n'est plus à l'écran, un curseur indique sa position.

PLAYSTATION

VIRGIN/VIRGIN
PRIX: E

1-4 JOUEURS SIMULTANÉS (MULTIPL)/HOCKEY

PRESENTATION 88%

Des menus en haute résolution, ce n'est pas courant. On se régale!

GRAPHISMES 89%

Les hockeyeurs sont réussis et le stade est réaliste.

ANIMATION 90%

Le jeu est suffisamment speed pour que les parties deviennent intéressantes.

MUSIQUE 70%

Mais où sont donc les fameux jingles qui déclenchent les foules?

BRUITAGES 81%

De bons bruitages, mais, sans musique, l'ambiance sonore est un peu vide.

DUREE DE VIE 88%

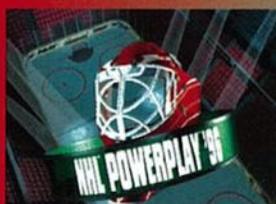
NHL Powerplay 96 est le genre de jeu convivial qu'on ressort souvent et avec plaisir.

JOUABILITE 87%

Le paddle est bien configuré pour réaliser des passes et des tirs.

INTERET 90%

Voilà une bonne occasion de découvrir le hockey, ses règles obscures et ses stars. Virgin signe ici une simulation de qualité.



CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

DISPONIBILITÉ: AOÛT

SATURN

VIRGIN/VIRGIN
PRIX: E

1-4 JOUEURS SIMULTANÉS (MULTIPL)/HOCKEY

PRESENTATION 80%

Les menus sont bien léchés. Sinon, pas grand-chose à se mettre sous la dent.

GRAPHISMES 85%

Pour de la 3D, c'est de la belle ouvrage. Les Replays sont encore plus révélateurs.

ANIMATION 78%

C'est là que le bât blesse. Une animation plus rapide aurait été la bienvenue.

MUSIQUE 70%

Sur le plan musical, c'est le désert éthiopien. Seuls les menus en sont pourvus.

BRUITAGES 78%

La foule s'époumone, mais l'ambiance ne décolle pas vraiment.

DUREE DE VIE 84%

Si vous tombez sous le charme, vous risquez de passer un long hiver.

JOUABILITE 87%

Malgré la variété des actions, on maîtrise rapidement les joueurs.

INTERET 85%

Un peu trop lent pour remporter le titre de Méga Hit, NHL Powerplay 96 n'en reste pas moins un jeu de bonne facture.

SATURN REVIEW

Feda Remake s'annonce d'emblée comme un clone de Shining Force, et il en reprend beaucoup d'aspects. L'élève dépasse-t-il le maître? Vous le saurez en lisant ces quelques lignes.

Nous connaissons déjà Feda sur Super Famicom (en import, bien sûr), et c'est une version "remix" qui nous arrive sur Saturn. Comme Shining Force, Dragon Force, Longlissard et bien d'autres, Feda propose un savant mélange entre Role Playing Game et wargame. L'action se situe dans un univers médiéval-fantastique. Le héros, Brian, a déserté de l'armée et s'enfuit avec un compagnon d'armes. Ils sont poursuivis, mais, en chemin, le duo rencontre d'autres personnages. La petite troupe ainsi formée livre des batailles contre les poursuivants. La première phase de jeu consiste à choisir vos destinations et les chemins qui y mènent (village, pont, forêt...). Vous pouvez aussi dresser un campement pour sauvegarder. Mais ne tardez pas trop en chemin, car les ennemis sont à vos trousses. Dans les villages, vous pourrez faire de nouvelles rencontres, acheter des armes et des potions ainsi que revendre votre ancien équipement. De temps à autre, un brin de causerie – pas



compliquée, rassurez-vous – ne fera de mal à personne. Prenez garde à ne pas sacrifier vos alliés: s'ils meurent au combat, ils ne reviendront sous aucune forme, et seront définitivement perdus! Entre les missions, vous aurez souvent droit à des petits dessins animés qui vous présentent de nouveaux alliés. En mode Combat, vos personnages se déplacent classiquement selon leur spécificité. Ainsi, un centaure sera plus rapide qu'un homme, mais moins qu'une harpie! Puis, une fois à portée de l'ennemi, vos protégés attaquent soit avec une arme de mêlée ou de jet, soit en recourant à la magie. La disposition de votre groupe est gérée par un système d'icônes expliqué dans la notice. Un conseil: ne menez pas d'actions irréfléchies!

feda REMAKE



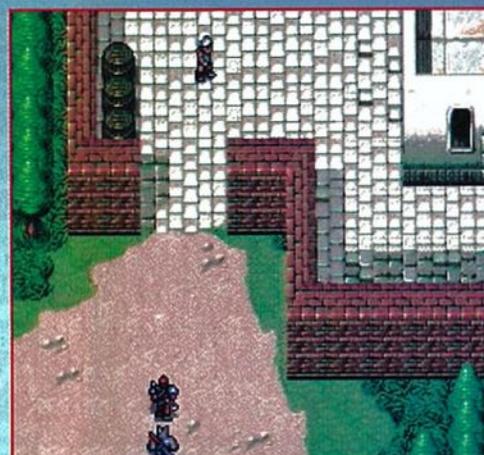
Devant le personnage, se trouve le campement, qui permet de sauvegarder



La zone dans laquelle le personnage peut se déplacer pour ce tour est lumineuse.



Les routes ne sont plus très sûres de nos jours!



Dans les villages, il faut fouiner partout.

AVIS

oui, mais.



SWITCH

Feda est un Role Playing Game dans la veine de Shining Force. Vous dirigez votre petite équipe au cœur d'un monde cruel et dangereux. Feda Remake est un bon jeu, les combats sont bien gérés bien qu'un peu longs (temps d'accès), et la configuration est bien pensée. Au cours de votre aventure, un peu linéaire, soit dit au passage, vous rencontrerez quelques personnages qui, au final, constitueront, avec les membres initialement présents, une équipe assez complète, et capable de livrer des combats à l'action soutenue. Dans les villages, vous devrez parfois résoudre quelques petites énigmes. Bref, rien que de très classique dans ce jeu entièrement en japonais, qui n'en reste pas moins accessible à tous les néophytes.



AVIS

oui!



J'avoue être un incondicional des jeux comme Feda, et c'est avec un plaisir non dissimulé que je me suis lancé dans ce RPG mâtiné de wargame. Certes, il n'est pas très beau, mais il n'en est pas moins passionnant. Même s'il n'égale pas Dragon Force, qui reste le must du genre, Feda Remake est très prenant, et assez facile d'accès grâce à un système d'icônes bien conçu, tellement bien même que les textes en japonais ne devraient pas entraver votre progression. Feda doit beaucoup à Shining Force, ce qui n'a rien pour me déplaire: c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes!

PANDA

Même s'il n'égale pas Dragon Force, qui reste le must du genre, Feda Remake est très prenant, et assez facile d'accès grâce à un système d'icônes bien conçu, tellement bien même que les textes en japonais ne devraient pas entraver votre progression. Feda doit beaucoup à Shining Force, ce qui n'a rien pour me déplaire: c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes!

LES COMBATS

Vos personnages ont la possibilité de parer ou d'esquiver les coups adverses. Dans tous les wargames, l'avantage est au défenseur. Je vous conseille donc d'attendre que l'ennemi s'approche le plus près possible avant de l'attaquer.



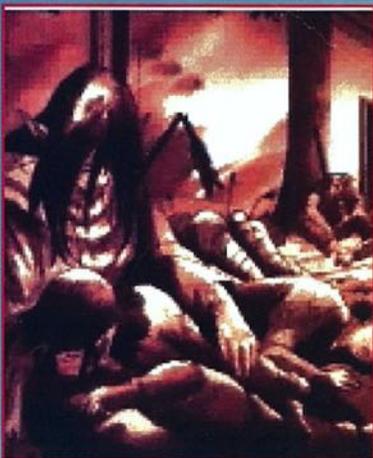
Cette charmante donzelle manie l'épée et le tonfa avec dextérité.



Certains sorts de magie, comme celui-ci, ne font qu'immobiliser l'adversaire.



D'autres sont moins pacifiques!



PRESENTATION

89%

De nombreux dessins animés égaient le jeu.

GRAPHISMES

83%

Un wargame ne remportera jamais un concours de beauté, et celui-ci ne prétend sûrement pas faire exception.

ANIMATION

-

C'est un wargame!

MUSIQUE

75%

Les mélodies sont légèrement... crispantes.

BRUITAGES

85%

On est loin de l'exceptionnel.

DUREE DE VIE

96%

Le jeu est long, et vous n'êtes pas près d'en voir le bout.

JOUABILITE

91%

Même si le jeu est en japonais, les combats sont très simples à gérer.

INTERET

87%

On regrette que Feda Remake sous-exploite le potentiel de la Saturn, surtout au niveau des graphismes, mais il n'en demeure pas moins un très bon jeu.

PLAYSTATION REVIEW

Les amateurs de ce dessin animé, appelé sous nos latitudes "Olive et Tom", se sont déjà bien amusés avec les diverses versions éditées sur Super Famicom. Il passe aujourd'hui à la vitesse supérieure sur Playstation.

Deux séries télé de ce dessin animé ont vu le jour, dont celle diffusée en France. La série a fait des petits dans le monde des jeux vidéo puisque, depuis, au moins cinq versions différentes de ce jeu d'import sont sorties sur SFC. Cette dernière version pour la 32 bits de Sony se démarque cependant des précédentes, car elle est beaucoup plus "interactive" (entendez par là qu'elle ressemble davantage à un jeu de foot que les autres). Vous pouvez faire des passes, shooter, et même sauter pour éviter les tacles (un peu haut d'ailleurs). Les boutons L et R vous permettront de réaliser des coups spéciaux. Marc Landers dispose ainsi du tir du Tigre, Olivier Hatton du tir de l'Aigle... Avec ça, contre un gardien classique, vous devriez pouvoir marquer depuis l'autre bout du terrain! Mais attention, certains gardiens, comme Thomas Price, peuvent bloquer ces tirs spéciaux. De même, certains joueurs possèdent des tacles spéciaux. Comme dans le dessin animé, des combinaisons de shoots avec plusieurs joueurs sont réalisables - souvenez-vous des frères Derrick! En mode Story, vous devrez affronter les meilleures équipes du monde sous les couleurs du Japon pour devenir le champion... et visionner un assez bon dessin animé de fin! Mais si les plaisirs du football en solitaire vous lassent vite, invitez un pote dans le mode Versus. Enfin, sachez que les "coups spéciaux" bénéficient d'effets très sympathiques, notamment grâce à l'incrustation d'une petite fenêtre dans laquelle se déroule une séquence animée pour illustrer la scène. L'ambiance du jeu, avec ses nombreux dessins animés, a été soignée pour satisfaire les fans du DA! Notez qu'il est possible de sauvegarder sur votre bonne vieille Memory Card, et que, si vous finissez le jeu, vous aurez droit à deux équipes supplémentaires. Mais il existe certainement à ce propos un code que Switch se fera un plaisir de vous fournir... sans doute le mois prochain.

CAPTAIN TSUBASA



Le gardien plonge pour arrêter un de vos tirs canon.

Le tir spécial d'Olivier Hatton, champion de l'équipe du Japon.

LE DESSIN ANIMÉ

En mode Story, vous aurez droit entre chaque match à de petites séquences animées. L'introduction du jeu est d'ailleurs un grand moment!



Les designers du jeu ont repris les graphismes de la nouvelle série télé.

AVIS

oui, mais...



PANDA

Il est clair que ce genre de jeu est inintéressant dès lors que l'on se fiche de la série télé! Dans le cas contraire, les fans pardonneront facilement les défauts de jouabilité et la réalisation technique, pas fantastique. Ceux qui ont aimé les versions SFC ne pourront que se régaler en jouant avec celle-ci. Sinon, je ne peux que recommander aux hésitants d'essayer le jeu avant de penser l'acheter. Car, foi de Panda, même si je me suis bien amusé, il n'en reste pas moins que ce jeu de foot n'est pas à la hauteur de la Playstation!

BANDAI/IMPORT
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/FOOT

PRESENTATION	92%
Un bon petit dessin animé qui reprend grosso modo la série.	
GRAPHISMES	80%
Ils seraient d'excellente facture... si on jouait sur une Super Famicom!	
ANIMATION	82%
Même remarque que ci-dessus.	
MUSIQUE	83%
Elle ne sort pas du lot, et, en plus, le son est de qualité médiocre pour cette console.	
BRUITAGES	82%
Les digitalisations sont assez fidèles à la série TV.	
DUREE DE VIE	90%
Le jeu est assez long, et plutôt coton.	
JOUABILITE	85%
Assez inégale, elle est dans l'ensemble très moyenne.	
INTERET	83%
... pour les fans du dessin animé, mais 60% pour les autres. Les fans seront comblés, les accros au foot devront plutôt se reporter sur Victory Goal 96.	

LE MEILLEUR MAG MANGA ENFIN EN VENTE SUR TERRE.



RICHE

ULTRA BRUTAL

BEAU

SILICONÉE !

MAGIQUE

JAMAIS VU !

PROTÉINÉ

VIOLENT

**MANGAVORES,
TOUS A VOS KIOSQUES !**



Vive l'été, vive l'été

Ça va être gai, on va s'éclater!

Cette sublime poésie est de moi. Je vous avais caché mes talents poétiques jusqu'à maintenant, mais j'ai décidé de ne plus être égoïste et j'ai composé ces vers pour vous lors d'une soirée tequila. Heureux?

Chouette, j'en ai plein d'autres comme...

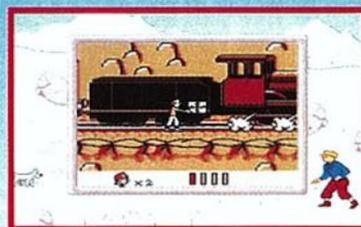
Le chat! Bomboy, viens chercher le chat d'Elvira!

87%



SPIROU GAME BOY

Après la Megadrive et la Super Nintendo, Spirou fait aussi son petit tour sur Game Boy dans les rues de New York et la jungle palombienne. Une bonne animation dote Spirou d'actions diverses comme grimper aux échelles, s'accrocher aux branches et fils électriques, tirer au pistolet... Son petit écureuil et Fantasio sont aussi de la partie pour lui montrer la voie à suivre dans les niveaux. Ceux-là sont presque identiques à ceux de la 16 bits, parfois un peu plus courts, et le jeu est difficile comme tous les jeux d'Infogrames. Durée de vie garantie pour ce jeu de plates-formes classique et bien réalisé...



TINTIN AU TIBET GAME BOY

90%

Mêlant la plate-forme, l'action et la réflexion, Tintin au Tibet est très similaire aux versions 16 bits en plus simplifié. Tintin réfléchit dans le temple tibétain, gravit les sommets de l'Himalaya, nage dans une rivière... tout cela pour sauver son ami Tchang. L'animation et la jouabilité ne souffrent d'aucun défaut mais une fois de plus le jeu est difficile et s'adresse aux bons joueurs. Tout comme son aîné 16 bits, il s'agit d'un bon jeu varié en challenges.

NEED FOR SPEED SATURN



90%

Un jeu de course automobile fort de sept circuits et de huit bolides disponibles en conduite manuelle ou automatique. Plusieurs modes sont proposés: le Single Race, propre à l'entraînement, le Time Trial et le Tournoi. Le mode 2 joueurs est particulièrement sympathique en Link

ou écran splitté. Les graphismes sont réussis mais la maniabilité laisse un peu à désirer avec une direction plutôt rigide pour négocier les virages: dérapages obligatoires! Un bon jeu, surtout à deux.

DISCWORLD SATURN



91%

Un dessin-animé interactif dans l'esprit des Monthly Python! Le délire est assuré en suivant cet apprenti magicien

dans son aventure aux graphismes enchanteurs. Vous dirigez ce "héros" en le guidant grâce au curseur sur l'écran. Ce même curseur permet de prendre des objets, d'en actionner d'autres, d'esquiver les coups... Il s'agit donc d'une aventure, avec peu d'actions à accomplir, mais qui demande beaucoup de jugeote! Similaire à la version Playstation quoique légèrement plus pixélisé, Discworld n'a qu'un seul tort: ses nombreux textes en anglais.

NAMCO MUSEUM VOL 1 PLAYSTATION



80%

Les nostalgiques des années 80 sont fiers de vous présenter une compilation des jeux d'arcade Namco, un peu la poussière à l'heure des 32 bits... On retrouve six jeux sur ce CD: le mythique Pac Man, Bosconian, Rally-X, Toytopop et, surtout, Galaga et Pole position. Aucune amélioration n'a

été apportée à ces jeux pour leur conversion sur Playstation, ni dans les graphismes ni même dans les bruitages. Néanmoins, les fans nostalgiques s'amuseront bien avec ces vieux hits du passé. Les autres joueurs trouveront ça ringard et sans intérêt...

ROAD RAGE

Ce mois-ci, la rubrique arcade est consacrée à un jeu d'exception, un monstre dans tous les sens du terme: Road Rage. Chronique d'un coup de cœur, celui de Marc.



Voilà la "bête", montée sur un vérin hydraulique surpuissant, qui secoue le pauvre passager dans tous les sens.

Lorsque Ludi Games m'a invité pour découvrir Road Rage, j'étais loin de m'attendre à un tel choc. La "bête" trônait à la place d'honneur dans l'Emporium, la salle d'arcade de Mme Pêche, boulevard Sébastopol (Mme Pêche est une figure éminente des jeux vidéo sur Paris). D'emblée, on nous sert le traditionnel discours: meilleur jeu du monde, c'est faaabuleux, et patati, et patata.... Classique. Ensuite, on nous laisse approcher la chose. Premier contact, première surprise: 20 francs la partie. C'est cher, me direz-vous, mais vu l'engin et la durée moyenne d'une partie (trois à quatre minutes), ça reste dans les limites du raisonnable. En regardant d'un peu plus près, je remarque les recommandations inscrites sur la borne: interdit

aux femmes enceintes, aux personnes ayant le cœur fragile, aux enfants trop jeunes. Ouh là, c'est-y pas dangereux, cette chose-là? Panda prend les devants (comprenez qu'il me grille la place) et se glisse dans le ventre de la bête, sous l'œil protecteur de l'employé. Très zen, je vais mater le moniteur externe couplé à celui qui se trouve à l'intérieur, et là je découvre...

WipEout... puissance 1000

Il existe un jeu de course sur Playstation qui fait référence à la rédaction: WipEout. Sans aller

jusqu'à le copier, Road Rage reprend dans les grandes largeurs le look futuriste de la course (ainsi que le système d'Afterburner pour tourner), mais là, c'est encore plus beau et, surtout, c'est ultra-rapide. Pendant que je bave sur l'écran en regrettant de ne pas être venu plus tôt, j'entends Panda pousser des cris de goret qu'on égorge. La machine, montée sur un énorme vérin hydraulique, le secoue dans

tous les sens telle une vache folle (rassurez-vous, il est solidement attaché dans le cockpit, aucun danger). C'est dingue la vitesse à laquelle ça bouge, ce truc-là. Rien à voir avec le R-360 qui se traîne (en plus, c'est un bête Afterburner qui se trouve à l'intérieur). Road Rage, c'est quand même autre

chose. Mais le temps commence à se faire long. Il y a de la bave plein la moquette. Ah, ça s'arrête, la portière s'ouvre, et Panda ressort, un sourire béat aux lèvres. Allez, hop! c'est mon tour....

Secouez-moi, secouez-moi!

L'employé, singulièrement courtois et avenant, m'indique en détail le fonctionnement de la chose et me

montre comment régler le siège. C'est spacieux, on se croirait dans "La Guerre des étoiles". Ah, tiens, il y a un bouton d'arrêt d'urgence... Pas très rassuré, le Marco. Enfin, le Panda n'est pas mort. Bon d'accord, il n'a aucun neurone à perdre, lui. Mais quand même. Il y a plusieurs circuits, deux voitures (Débutant et Expert) et un choix pour le "tangage" de la machine: "secoué" ou "complètement frappé". Allez, je prends le "top-maximum-sensations"... Ça y est, c'est le dépaaaaaarrrrt!!! Woah, alors là, c'est rude, voire totalement sévère... Ça secoue dans tous les sens. Oulalah, on a vraiment l'impression de filer à 400 à l'heure, dans ce truc. Et puis, ça vire super sec en plus! Vingt dieux, comme c'est génial. Mais où je suis, là? Sur Terre? Au XX^e siècle? C'est pas possible, c'est trop réaliste. C'est trop... trop tard! C'est tellement bon que les quelques minutes passent en quelques secondes. Je ressors complètement ébouriffé, après



Panda dans son vaisseau spatial avant la course, tout fier. Il ne sait pas que quelques secondes plus tard il va hurler comme une truie.

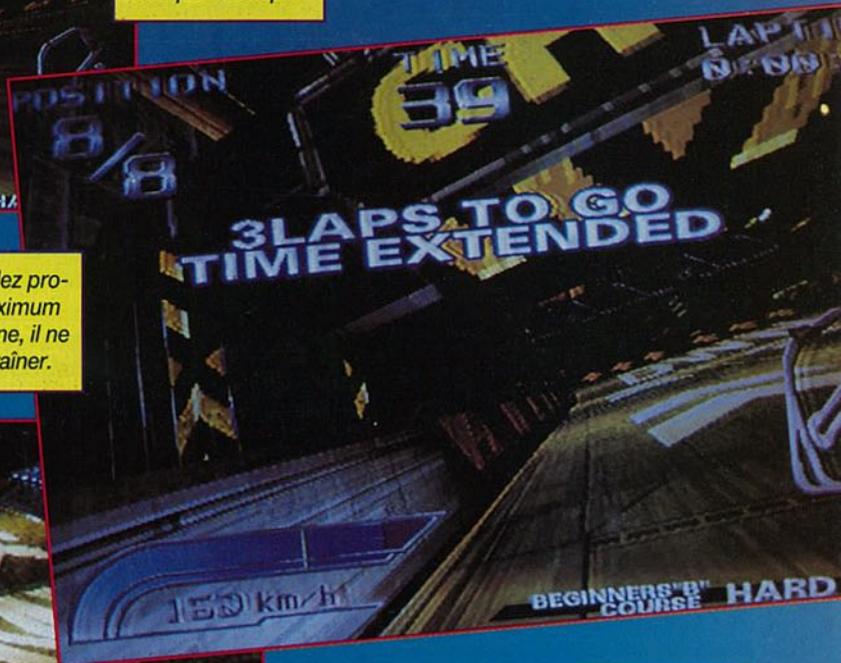
KONAMI

ARCADE



Des indicateurs salvateurs vous laissent une chance de braquer à temps.

Si vous voulez profiter au maximum de la machine, il ne faut pas traîner.



Non seulement ça tourne dans tous les sens, mais en plus on saute!

Attention à la chute. A 200 km/h, on ne contrôle plus très bien.



Difficile de rester bien parallèle au sol quand on va à plus de 150 km/h.

avoir fait le trip de ma vie, un sourire béat aux lèvres... Ils m'ont bien eu.

Non, non, la photo n'est pas ratée. Ça tangué juste un peu!



Retour sur Terre

Bah, finalement, ce n'était pas si éprouvant que ça. Géant, planant, mais pas flippant pour un rond... Franchement, ça vaut le détour et les 20 balles. Pour l'instant, il n'y a que quatre machines de ce type en Europe, mais si vous en avez l'occasion, essayez-le. Road Rage vous promet des sensations très fortes. Et ça bouge tellement bien que l'illusion est vraiment totale. Le programme est super, la machine

est super, tout est "great". Sauf un truc pas cool du tout: il y a une place pour un second passager. Il paie 20 francs, il monte, et puis il ne fait rien. Il voit son pote en train de s'éclater, et il pleure... Bon, maintenant, il faut que j'aille demander des sous à A.H.L. pour y jouer encore. Bonnes vacances. On se revoit en septembre!



Le killer

CATCH À TROIS :

**TOUS LES COUPS SONT PERMIS
PLUS ILS SE FONT MAL, PLUS ON Y GAGNE !**



NOUS AVONS RENCONTRÉ L'ARBITRE POUR VOUS...

J'adore ce job. Plus ça va, plus les combattants sont méchants et vicieux. Tous les coups sont permis, et il ne suffit pas d'être costaud, il faut être sournois... Dans le domaine de la triche, il n'y a plus rien à leur apprendre! C'est vrai que le métier devient dangereux, mais vu ce qu'ils touchent, il faut que le public en ait pour son argent... Regardez ce qui

s'est passé pendant des années, quand Sonic et Mario écrasaient toute concurrence: on avait l'impression que leurs matchs étaient truqués, chacun prenant une part de gâteau, et les spectateurs se sentaient floués, les pauvres. Avec l'arrivée de Crash, ça ne rigole plus sur le ring: aucun ne voudra se contenter d'un tiers. Ils vont s'entre-tuer, et le public va adorer ça!



MARIO



Ce costaud moustachu a fait tous les métiers : d'abord joueur de cartes professionnel, puis plombier, il a les tuyaux bien soudés et des atouts plein les manches.

Discrédité pour avoir menti sans pudeur, pendant deux ans, à propos d'un hypothétique Combo dont on n'a jamais vu la couleur, il paraît revenir en force, aujourd'hui, avec son fameux coup spécial, l'Ultra-64, enfin prêt.

SONIC



Cette star interplanétaire a reçu beaucoup de mauvais

coups, notamment lors de son dernier match en France contre Crash Bandicoot. Son enchaînement de 32 coups, censé venir à bout de son adversaire, s'est vu opposer parade sur parade, et sa présence dans l'Hexagone se fait rare depuis cette humiliation. Ses chances demeurent pourtant réelles: fort d'un fan-club très fourni, il peut encore bouffer du renard à son petit déjeuner...

CRASH BANDICOOT



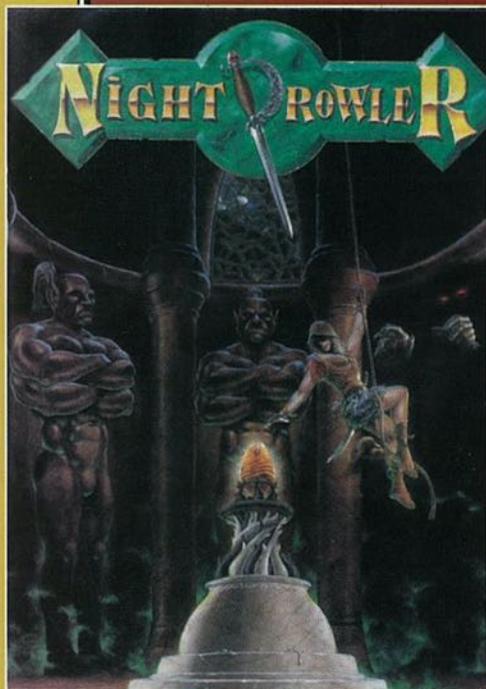
Quand il était petit, Crash vendait des aspirateurs, et autres bricoles électroniques. Sa vocation de catcheur lui est venue sur le tard mais son arrivée sur le ring était si bien préparée qu'il s'est retrouvé du jour au lendemain au top 3. Pour l'anecdote, rappelons que Crash a d'abord commencé son entraînement avec le petit père Mario. L'idylle a tourné court: à voir les coups bas qu'ils s'infligent, ils ne s'aiment plus du tout! Aux dernières nouvelles, il semble que Crash ait bien fait de se reconverter, sa petite entreprise d'électronique ne dégageant guère de bénéfices, c'est grâce au catch qu'il gagne sa vie.

Tout au fond de la piscine AQUANAUTS HOLIDAYS (Playstation-Sony)

Les poissons, moi j'adore, surtout avec un petit blanc frais. C'est pour ça que l'idée de faire un jeu aqua-écopédago sur Playstation, j'en pense que du bien. D'après ce que j'ai compris, mais il faut bien avouer que je n'ai pas compris grand-chose, il s'agirait d'élever des poissons en quantité pour les manger. Mais pas n'importe lesquels, et pas n'importe comment. Il faut apprendre tout un tas de recettes (écosystème, ils appellent ça), vérifier que les poissonilles font régulièrement des gali-



pettes pour avoir des petits, éviter d'élever trop de méchants, vu qu'ils font le vide dans votre assiette... Moi, je n'ai réussi à rien, mais c'est très joli et la musique est très chouette. Le problème, c'est que j'ai faim.



NIGHTPROWLER: LA MAIN DANS LE SAC

Croc, vous connaissez ? A l'heure actuelle, ce sacré bonhomme est le seul en France à pouvoir s'enorgueillir de "vendre" sur son seul nom. Tous les deux ans, ça ne loupe pas, Croc nous sort un nouveau jeu qui, généralement, part comme des petits pains (In Nomine Satanis, Bloodlust...). Ce coup-ci, et contrairement à son habitude, l'idole des jeunes n'a pas cherché à faire original. Il a simplement voulu prouver que les vieilles recettes étaient toujours les meilleures: en définitive, Nightprowler n'est qu'une sorte d'AD&D où tous les joueurs incarnent des voleurs. C'est pas follement original, mais

c'est marrant comme tout et on peut être sûr que les suppléments vont suivre (un roman est même en

préparation). Nightprowler est un gros bouquin, disponible au prix de 269 francs, et qui contient tout ce qu'il faut pour jouer (système de jeu, univers, bestiaire), y compris une aventure de 21 pages qui donne largement le ton. Si le côté "fun" prime pour vous sur le réalisme des règles, vous pouvez vous laisser tenter sans aucun problème.



ÔC'est l'été... L'actualité des jeux de cartes et de rôles semble fonctionner au ralenti. Le calme avant la tempête? En tout cas, c'est le moment ou jamais de faire le point sur des produits que l'on n'a guère eu le temps de présenter. Tenez, au hasard, Nightprowler en jeu de rôles et Dragon'Net en jeu de cartes, ça vous irait? Un zeste de Kult, le jeu de cartes (c'est en français et ça fait peur), et un p'tit

CTHULHU 1603 J'Y ÉTAIS !

On vit une drôle d'époque, ma bonne dame... A qui le dites-vous: avec Etranges Epoque, dernier supplément en date pour l'Appel de Cthulhu, Descartes Editeur nous propose trois aventures "hors du temps": en 1597, en Espagne (vous incarnez des inquisiteurs), en 1603, à Londres (vous rencontrez Shakespeare...) et en 2015, sur une base lunaire (Alien, Cthulhu, même combat?). Ça risque de vous changer de cette bonne vieille Nouvelle-Angleterre... Ce bouquin de 80 pages est disponible dans toutes les boutiques pour 119 francs. A réserver aux joueurs expérimentés.



PETIT LEXIQUE DES JEUX DE RÔLES

✖ **AD&D:** abréviation des règles avancées de Donjons et Dragons, le plus ancien et le plus célèbre des jeux de rôles. Ce jeu hétéroclite possède des règles assez discutables, mais tout le monde le connaît. Une particularité: il n'y a pas de "monde" dans les règles de base.

✖ **D4, D6, D10:** abréviation de dé à quatre, six ou dix faces. On jette ces dés en cours de partie pour simuler l'effet du hasard sur les actions des personnages, suivant leurs capacités.

✖ **Ecran (on dit aussi paravent):** c'est ce volet de carton renforcé derrière lequel le maître du jeu cache son scénario. Accessoirement, il contient un résumé des règles (côté MJ) et une (belle?) illustration côté joueurs.

✖ **Fiche de personnage:** chaque joueur possède la sienne et y inscrit les caractéristiques (déterminées au départ) et les possessions de son personnage.

✖ **MJ:** abréviation de maître (ou meneur) de jeu. Ce type connaît le scénario et le fait jouer aux participants. Il interprète les règles et

endosse le rôle des personnages-non-joueurs. Malgré son titre, c'est plus un arbitre ou un metteur en scène qu'un despote omnipotent.

✖ **PJ:** abréviation de personnages joueurs. Il s'agit des personnages interprétés par les joueurs (un par joueur), qui vivent l'aventure concoctée par le MJ. Ce dernier prend en charge les personnages-non-joueurs (PNJ) que rencontrent les PJ.

✖ **Règles:** elles servent à gérer les situations à problèmes. Exemple: "mon personnage veut sauter par-dessus cette barrière". Pour savoir s'il y parvient, on consulte les règles et, le cas échéant, on jette les dés.

✖ **Scénario:** c'est l'aventure que vont vivre les PJ. Seul le MJ en connaît les détails. Il en existe des "tout préparés" dans le commerce, mais le MJ peut les faire lui-même.

✖ **Suppléments:** rien n'oblige le MJ à les acheter. Ils fournissent généralement de nouvelles aventures, des précisions sur le monde ou des règles avancées. Certains jeux, comme AD&D, en possèdent des dizaines. D'autres n'en ont qu'un. C'est la vie.

ailleurs

lexique JdR pour assaisonner le tout, et l'affaire est dans le sac. **Embarquement immédiat.**

Ce coup-ci, c'est bon, on va en causer, de Dragon'Net, et avec l'auteur, s'il vous plaît!

Comme ça faisait longtemps qu'on vous en parlait et qu'on aime plutôt bien les p'tits "Frenchies" dans le genre d'Ariakyn, on remettra ça dans le prochain numéro.

KULT: PETITS JOUEURS S'ABSTENIR

Kult, le jeu de cartes, a tout pour réussir, cartes superbes, règles claires et simples, thème excitant, et qui ne semble pourtant pas rencontrer le succès. Repré-
nons. Au départ, Kult est un jeu de rôles, qui met en scène un monde contemporain à la dérive, envahi par des créatures surnaturelles et quasi divines. Disons-le tout net: ce jeu suédois est, de loin, ce qui se fait de mieux dans le domaine de l'horreur. Le jeu de cartes reprend le thème, les joueurs jouent le rôle d'Archontes ou d'Anges de la Mort (Arcane majeure) qui tentent d'asservir le monde. Kult est très tactique, puisqu'il s'agit de déplacer des mar-
queurs de population (des

pions placés au milieu de la table de jeu) vers le centre d'une "croix mystique" constituée par les cartes que chaque joueur installe au cours de la partie autour de son Arcane majeure.

Outre cette dernière catégorie, on distingue cinq types de cartes classiques qui permettent aux adversaires de combattre, de lancer des sorts, de s'offrir des alliés, etc. Kult est peut-être le seul jeu de cartes dont on comprend les règles en une seule lecture. Qui plus est, il est inutile de se ruiner pour commencer à jouer. Bref, un must absolu, et en français. Précipitez-vous !



DRAGON'NET: L'AUTEUR SE MET À TABLE

Consoles+: On nous a dit que le monde de Dragon'Net était, à la base, un monde de jeu de rôles. C'est vrai?

Ariakyn: Tout à fait. Je joue dans le monde de Kanhakyn depuis plus de dix ans. Comme beaucoup de joueurs d'AD&D, j'ai décidé de créer mon propre monde au bout d'un moment. Les Alliés de Dragon'Net existent dans l'univers de Kanhakyn...

C+: Comment en es-tu venu à faire un jeu de cartes?

A.: VLB, l'éditeur, avait le projet de faire un jeu de cartes. Au départ, cela devait être un truc sur Dragon Ball Z, mais qui n'a pas abouti. J'ai signalé à VLB que j'avais un jeu en projet. Ça les a intéressés...

C+: Combien de temps a-t-il fallu pour terminer Dragon'Net?

A.: Sept mois. Il faut dire que j'ai presque tout fait moi-même, de la conception des règles au design. Bon, je n'ai pas fait les dessins (ndlr: avec 410 cartes, on comprend bien...), mais j'ai quand même dû prendre en charge le packaging et l'agencement des symboles.

C+: On sait que Dragon'Net fonctionne sur le principe des tournois. Peux-tu nous expliquer comment les joueurs montent de niveau ?

A.: Rien de plus simple. Les joueurs de niveaux 1 et 2 jouent ensemble, ceux de niveaux 3 et 4 aussi et ceux de niveau 5 se rencontrent entre eux. Un joueur de niveau 3, par exemple, n'a pas le droit d'affronter un type de niveau 2, mais il peut se mesurer à un joueur de niveau supérieur. Des points lui seront attribués en fonction des alliés et des créatures adverses qu'il aura abattus. C'est ainsi qu'un classement est élaboré, et que les joueurs montent en grade...

C+: Il paraît que les joueurs de tournoi disposent d'un erratum par rapport aux règles actuelles. Un problème de tour de jeu ?

A.: Exact. Cela concerne le nombre de cartes rouges que l'on peut récupérer au début d'un nouveau tour. En fait, le joueur peut en reprendre autant qu'il veut, dans la mesure de ses possibilités.

C+: O.K., amigo. On se retrouve en septembre pour expliquer tout ça à nos lecteurs. On en profitera pour causer du Tournoi des Seigneurs, d'accord ?

A.: Ça roule.

Un petit rappel: pour adhérer à la Fédération Dragon'Net et faire partie du classement des Seigneurs, une seule adresse: VLB Investissement, 64 rue de Turbigo, 75003 Paris.



NEXT TIME, BIG TIME!

Septembre = rentrée = nouveaux jeux de rôles. C'est obligé, c'est mathématique et chaque année, c'est pareil. Au moment où vous lirez ces lignes, il se peut que la gamme des jeux de rôles en français se soit enrichie de trois productions supplémentaires: deux traductions (Earthdawn et Changelin) et un jeu original, Shaan. Ces trois-là, promis, on les loupera pas dans le numéro de septembre! On vous dit tout dans le prochain numéro.

Pour l'heure, gros plan sur le dernier-né de Siroz Productions, le déjà célèbre Nightprowler.

Côté cartes, retour vers Dragon'Net et coup de projecteur sur Mythos, le jeu de cartes de l'Appel de Cthulhu. Bronzez bien!

les prix d'un CD sont-ils aussi élevés? Sega va-t-il arrêter de développer des jeux sur Megadrive 32X? La Jaguar d'Atari va-t-elle survivre? Fera-t-on un jour un dossier sur la série "X-Files" qui cartonne tant aux Etats-Unis? A-t-on un site sur Internet?

R Salut, mon p'tit Killer. La pêche? D'une façon générale, lorsqu'on importe de la marchandise dans un pays, son prix s'en trouve invariablement augmenté, taxes obligent. Quand un distributeur fait venir des consoles américaines ou japonaises sur le marché français, il doit payer des frais de transport, mais également des taxes de douane. Ajoute à cela une bonne commission et tu obtiendras ta console à un prix souvent faramineux par rapport au prix de vente de son pays d'origine. Par exemple, il y a un peu plus d'un an, quand tu voulais acheter en France une console Playstation japonaise, il te fallait souvent déboursier plus de 4 500 francs alors que, à la même époque, le prix de cette console au Japon n'excédait pas les 1 700 francs. A mon avis, certaines boutiques se sont fait des "golden balls" (prends ton dictionnaire français/anglais...). Si le prix des CD est assez élevé, entre 300 et 400 francs en moyenne, c'est certainement pour se rattraper sur le prix assez peu élevé des consoles de jeu. D'autre part, les moyens engagés pour la fabrication d'un jeu ne sont plus les mêmes qu'à l'époque des jeux sur cartouche. Et tout cela a un prix, que tu payes en achetant ton CD. Au salon de Los Angeles du mois de mai dernier, aucun jeu sur 32X n'était présenté. Il y a donc fort à parier que Sega ne développera plus de jeu sur cette console. Même constat pour la Jaguar, car Atari était carrément absent sur ce salon, le

plus important au monde en matière de jeux vidéo! Par ailleurs, aucun éditeur ne proposait de nouveautés sur cette console. A mon avis, l'aventure de la Jaguar est belle et bien terminée... dommage. La série des "X-Files" fait un véritable carton aux Etats-Unis, et réunit de plus en plus d'adeptes à travers le monde. A Consoles+, on essaye de vous donner de temps à autre quelques news sur cette série. D'ailleurs, je suis en mesure de t'annoncer que les producteurs de la série TV ont décidé d'en faire une adaptation au cinéma. Je vous tiendrai au courant dès que j'en saurai plus. Consoles+ ne s'est pas encore installé sur Internet. On y pense, bien évidemment... mais si tu veux poser des questions à tes testeurs favoris, voici leur adresse électronique:

- NIIICO: nicolas@imaginet.fr
- MARC: marcm@imaginet.fr
- SPY: rhomsy@imaginet.fr

YOYO, TALALA LALEREU, YOYO...

Q Lionel, marseillais malgré lui, possède une Saturn. Il souhaite savoir si des jeux comme Samurai Shodown 3, Fatal Fury 4 ou bien encore Art of Fighting 3 seront un jour adaptés sur Saturn.

R Oh, putaing cong, comment va le mia? Avec l'accord signé entre Sega et SNK, il y a fort à parier que la plupart des jeux qui sont sortis sur Neo Geo seront adaptés très bientôt sur Saturn... mais aussi sur Playstation. D'ailleurs, SNK

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS

a annoncé, à la surprise générale, qu'il ne développerait plus de hardware (en l'occurrence la Neo Geo) pour se concentrer sur la Saturn et la Playstation. Possesseurs de Neo Geo, il est grand temps de s'acheter une Saturn ou une Playstation.

UN INCONNU EST PARMIS NOUS



Les lettres anonymes sont nombreuses, et pourtant, vous voyez j'y réponds de bonne grâce.

Je suis trop bon. Un de nos lecteurs, grand amoureux de Sega Rally (arcade), a également dans son placard une Playstation. Il est très heureux avec son Ridge Racer Revolution, mais il bave d'envie devant ses copains qui possèdent un Saturn, et ont à leur disposition Daytona USA et Sega Rally (son jeu d'arcade favori, je le rappelle histoire que tout le monde comprenne bien son problème). Il me demande s'il doit revendre sa Playstation pour s'acheter une Saturn et ainsi avoir à sa disposition ses jeux d'arcade tant aimés.



Salut, bel inconnu. Tu le sais comme moi, Sega Rally et Daytona USA ne sortiront jamais sur Playstation. Si vraiment tu es fan de ces jeux, libre à toi de revendre ta Playstation, mais



Sébastien SIMONET (Uzes)



Cédric DELOBEL (Biarritz)



Sébastien RYCKEBOER (Vitry-le-François)

**CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER**
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS

saches qu'à la fin de l'été vont sortir des jeux similaires dans leur concept à Daytona USA et Sega Rally. Il s'agit de Burning Road (de Funsoft), qui propose différents circuits aussi délirants que tortueux, et de Monster Truck (de Psygnosis), qui est une simulation de Big Foot, un véhicule aux roues démesurées, pouvant rouler ou bon lui semble. Le prix des consoles étant maintenant le même (1 490 francs), je te laisse seul décider de ton choix. Un dernier conseil: c'est en lisant Consoles+ que tu feras certainement le meilleur choix.

C'EST TOI QU'A PÉTÉ, BRICE?



Excuse-moi, Brice, pour ce jeu de mot foireux, mais c'était plus fort que moi. Explication.

KPT Bryce est une application qui tourne sur Macintosh et qui permet de créer des éléments en 3D mappée de toute beauté... Je te devais ça, pour que tu puisses toi aussi rire un petit peu. Bon, c'est nul, passons. Brice souhaite savoir si des jeux de baston 2D sont prévus sur Playstation. Est-ce que SNK va s'attaquer à la Playstation? Il aimerait aussi savoir pourquoi il y a tant de jeux en 2D sur Saturn et si peu sur Playstation? Enfin, Brice trouve injuste que Psygnosis développe des jeux sur Saturn alors que Psygnosis doit beaucoup à Sony...

R Une blague un petit peu grasse, je le reconnais. Bon, mon petit Brice, tu ne vas pas être déçu. Comme je le disais précédemment à ton ami Lionel le Marseillais, SNK va abandonner petit à petit sa production de jeux sur Neo Geo pour se consacrer aux consoles Playstation et Saturn. Ainsi, au salon de l'E3 à Los Angeles, il était possible de jouer à Samurai Shodown 3 sur Playstation. Le jeu n'était pas très avancé, mais je peux t'assurer que la version finale sera une belle réussite. En ce qui concerne la 2D sur Playstation, des équipes de développeurs m'ont affirmé que la programmation de ce type de graphismes



sur cette console était très difficile. La Playstation est une console dédiée et pensée pour la 3D, contrairement à la Saturn, qui se révèle excellente pour la 2D. Mais avec ce que l'on a vu à l'E3, je puis t'assurer que la Playstation va disposer de bons jeux en 2D et que la Saturn va assurer avec des jeux passionnants en 3D. Psygnosis ne s'est pas occupé personnellement de l'adaptation de WipeOut et de Destruction Derby sur Saturn. C'est une autre société qui s'en est

chargée. Tu peux trouver cela injuste, mais rassure-toi, Psygnosis développera toujours en priorité ses jeux pour la Playstation. Les deux jeux en question sont sortis il y a plus de huit mois maintenant sur Playstation, et ils n'ont été adaptés que récemment sur Saturn. Cela te console?

CHRISTOPHE DE MONTAOUX, CE N'EST PAS SALE



Christophe ne me pose qu'une toute petite question. Je l'aime déjà.

Il aimerait connaître mon avis sur Formula One, un jeu de formule 1 développé par Psygnosis... Court, mais efficace.

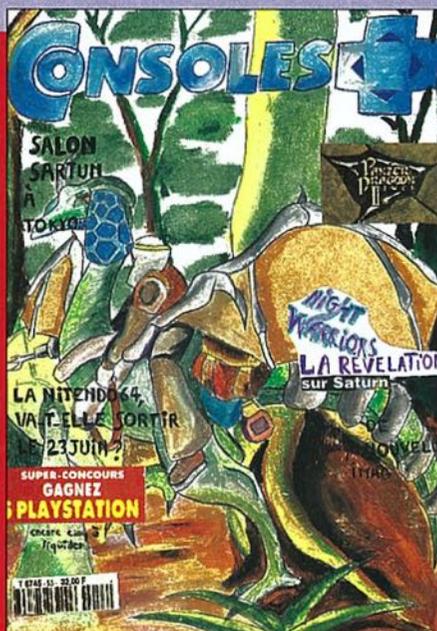


Salut, Christophe. Si tu lis attentivement le courrier de Consoles+ chaque mois, tu dois déjà savoir ce que je pense de Formula One sur Playstation.

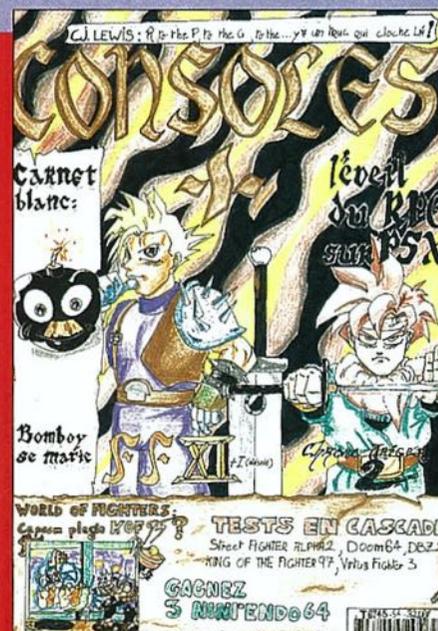
Cette simulation de course de formule 1 développée par Psygnosis (encore eux!) est tout simplement merveilleuse. La version à laquelle j'ai eu l'occasion de jouer n'était pas encore terminée, loin de là, mais déjà on pouvait se rendre compte de la qualité de la programmation, et se faire une idée de ce que sera le produit final. Toutes les parcours sont de fidèles reproductions de circuits existants et les dix vues proposées sont magnifiques. On peut jouer à deux en écran splitté ou en link... Mais trêve de bavardage: va donc jeter un œil au test publié dans ce numéro!



Yoann RENAULT (Maisons-Alfort)



Samir MAHFOUDI (Rive-de-Gier)



Thibaud LAGARDERE (Noisy-le-Grand)

LE PLAY-ER EST UN CONNAISSEUR



Le Play-er est un brave petit.

Il me demande si un jeu de plates-formes en 3D, comme Clockwork Knight sur Saturn, sortira sur Playstation. Question courte, j'adore.



Salut Play-er. Tu seras ravi d'apprendre que deux jeux de plates-formes à la Clockwork Knight seront disponibles à la rentrée sur Playstation. Il s'agit de Crash Bandicoot et de Pandemonium. Dans le premier, plusieurs types de niveau sont disponibles: à la Donkey Kong, c'est-à-dire des niveaux de plates-formes traditionnels, vus de profil, ou mieux, des niveaux en 3D (ton personnage est alors représenté de dos et avance dans des mondes magnifiques). Pandemonium se déroule dans un monde en 3D, la caméra se déplaçant au mieux pour suivre l'action du joueur. A question courte, réponse courte. Bye, petit.

UN AUTRE INCONNU, UN!



Les inconnus sont de plus en plus nombreux.

Faudrait qu'ils pensent à se calmer, ou je vais leur faire goûter à ma hache. X me demande si Squaresoft va reprendre le projet de Final Fantasy VII sur N 64. D'après certains (qui?), Super Mario 64 aurait atteint les limites de la Nintendo 64. Info ou intox?



Salut, petit gars. Au départ, Final Fantasy VII était prévu pour la Nintendo 64. Pour cette grande production, Square tenait à offrir de longues séquences en

images de synthèse... Or, il s'est avéré tout à fait impossible de faire tenir un tel jeu sur une cartouche Nintendo 64. D'où l'idée de développer le jeu sur Playstation. En effet, le support CD dispose d'une capacité de stockage plus conséquente, ce qui laisse aux programmeurs une plus confortable marge de manœuvre pour inclure des animations et séquences en tout genre. S'en est alors suivi un coup de froid entre Nintendo et Square. Normal. Cependant, d'après les dernières rumeurs du moment, il semblerait que le premier jeu de Square-soft à voir le jour sur Nintendo 64 sera un... Mario RPG! Bigrement étonnant, n'est-il pas? Foi de Bomboy, dès que j'en aurai appris davantage, je me hâte de vous mettre au parfum.

CHRISTOPHE VINCENT LES A VUS...



Christophe Vincent, un membre de la famille de David Vincent, songe sérieusement à revendre sa console 16 bits ainsi

que les jeux qui vont avec...

Et attention: il ne plaisante pas. Dans certaines publicités parues dans Consoles+, on peut lire: "Reprenons votre ancienne console au meilleur prix du marché." Qu'est-ce que cela signifie? Il souhaite également savoir ce que signifie "bug" et "clipping", deux termes que l'on utilise fréquemment dans nos articles.

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS



Salut, Vincent. Un conseil de Bomboy pour commencer: méfie-toi des publicités dans lesquelles tu peux lire ce genre de slogan. Tu sais, quand une boutique annonce qu'elle reprend tes jeux au meilleur prix du marché, c'est sûrement au prix qu'elle s'est fixé. Tu sais aussi que ta console 16 bits est de moins en moins cotée sur ledit marché. Je ne pense donc pas que ce soit une bonne idée de revendre ta console 16 bits pour pouvoir t'acheter une console 32 bits. Le prix que tu en tireras sera à coup sûr dérisoire. Tu sais, j'ai toujours ma Super Nintendo chez moi et j'y joue encore très souvent. De plus, le prix des consoles 32 bits vient de chuter: la Saturn et la Playstation coûtent désormais 1 490 francs! Sega et Sony s'unissent contre la Nintendo 64. Et c'est nous, les joueurs, qui sortons vainqueurs de la guerre des constructeurs. Inutile de te débarrasser à perte de ta fidèle bécane. Garde-la: de très bons jeux vont encore sortir sur 16 bits. "Bug" signifie "insecte" en anglais. Dans le jargon informatique, les programmeurs désignent par "bug" une erreur de programmation, un plantage. Ainsi, dans Consoles+, quand on dit que des bugs apparaissent, cela signifie que le jeu comporte quelques erreurs. Ces bugs peuvent être des problèmes d'affichage, des effacements de sprites (objets animés à l'écran) ou tout autre dysfonctionnement dans le genre. Quand on parle de "clipping", on parle d'affichage des décors à l'écran. Par exemple, dans le jeu Daytona USA sur Saturn, les décors n'apparaissent pas de façon fluide, mais brutalement, d'un coup un seul: paf! un gros pâté de maisons qui s'affiche d'un coup, blang! une montagne gigantesque qui apparaît sauvagement... Mais il faut bien faire apparaître le décor d'une façon ou d'une autre. Certains éditeurs ont trouvé quelques ruses pour pallier ce défaut: faire apparaître les décors dans une sorte de brume et les faire devenir de plus en plus nets au fur et à mesure que l'on s'en rapproche. C'est le cas dans Crazy Ivan (de Psygnosis) sur Playstation ou encore dans Thunderhawk sur Saturn et Playstation. Dans Ridge Racer Revolution, les programmeurs se sont arrangés pour que l'on ne décèle pas le clipping des éléments du décor grâce aux courbes incessantes que l'on trouve sur le parcours. A chacun son truc...

PRIX SPECIAL HUMOUR

C'est maintenant une habitude, le prix Spécial Humour récompense le dessin ou la couverture le plus drôle du mois. Fait assez rarissime pour être souligné, ce mois-ci, c'est Emilie Poupard, qui a eu 17 ans il y a un peu plus d'un mois, qui remporte un Consoles+ dédicacé par toute l'équipe. Elle aime Dragon Ball Z (on la comprend), la Playstation (oui à l'unanimité) et... le Panda (là, à mon avis, tu fais une erreur, ma cocotte. Viens donc voir la bête à la rédaction... tu auras le son, l'image et les odeurs: ça vaut le détour). A très bientôt, Emilie, et encore mille bravos pour ton dessin, qui est plutôt... gonflé!



SEGA SATURN



GRATUIT !
140F EN BONS D'ACHAT

1490F

PlayStation



GRATUIT !
140F EN BONS D'ACHAT

1490F

NINTENDO la 64 Bits



IMPORT
DISPO !

TEL.

MEGA DRIVE



249F*

SUPER NINTENDO.



369F*

3DO Goldstar



699F

JAGUAR



499F

Septembre 96 : Score Games s'installe sur + de 900 m²
face à la gare St Lazare au 6 rue d' Amsterdam - 75009 Paris

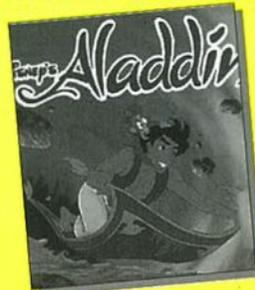
JEUX MEGADRIVE
A PARTIR DE : 39F



JEUX SUPER NINTENDO
A PARTIR DE : 69F



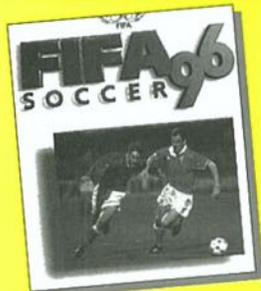
JEUX GAME GEAR
A PARTIR DE : 39F



JEUX GAME BOY
A PARTIR DE : 49F



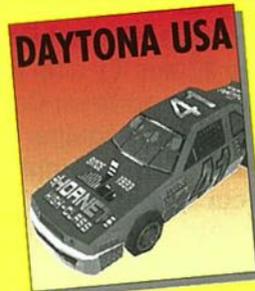
JEUX 3DO
A PARTIR DE : 69F



JEUX JAGUAR
A PARTIR DE : 49F



JEUX SATURN
A PARTIR DE : 99F



JEUX PLAYSTATION
A PARTIR DE : 99F



3615
SCORE GAMES

SCORE GAMES

TELEPHONE
36 685 686



*Prix sur console MegaDrive 1 et Super Nintendo 64 occasion

Exemples de prix, valables sur des jeux d'occasion

REVENEZ / ACHETEZ

30 à 80 %

SCORE GAMES

MOINS CHER

PARIS / CONSOLES 17 rue des Ecoles 75005 PARIS (1) 43 290 290

PARIS / CD-ROM 56 Bd St Michel 75006 PARIS (1) 43 25 85 55

PARIS 6ème 137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS (1) 44 05 00 55

PARIS 16ème 19 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins 80000 AMIENS 22 97 88 88

AMIENS (80) 25 av de la Division Lachet N20 - 92160 ANTONY (1) 46 665 666

ANTONY (92) Centre commercial St Denis Basilique 93200 ST DENIS (1) 42 43 01 01

ST DENIS (93) 5 RUE DU GENERAL LECLERC ENTRE RUE PIETONNE 94000 CRETEIL (1) 49 81 93 93

CRETEIL (94) 37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 44 20 52 52

COMPIEGNE (60) 12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 49 50 58 58

POITIERS (86) 16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES (1) 39 50 51 51

VERSAILLES (78) 14 rue Temponnières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE 61 216 216

TOULOUSE (31) Centre Commercial CHELLES 2 Nationale 34 77508 CHELLES 36 685 686

NOUVEAU juillet

PARIS 4EME 18 BOULEVARD SEBASTOPOL 75004 PARIS 36 685 686

NOUVEAU juillet

CHELLES (77) Centre Commercial CHELLES 2 Nationale 34 77508 CHELLES 36 685 686

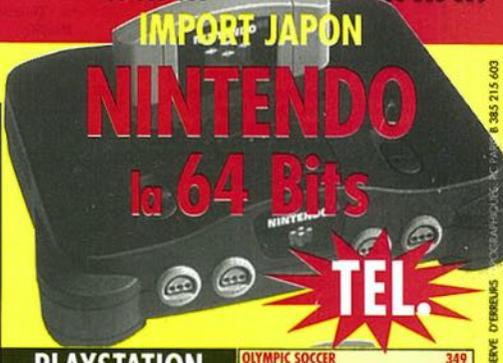
VENTE PAR CORRESPONDANCE

46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS

TELEPHONE DE 10 A 19H : (1) 43 290 290

+ 100 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

SEGA 16 BITS	NINTENDO	3DO GOLDSTAR	ATARI JAGUAR	ATARI JAGUAR	SEGA SATURN	PLAYSTATION	OLYMPIC SOCCER
GAME GEAR D'OCCASION 399	GAME BOY NEUVE 305	EXCLUSIF SCORE GAMES I	CYBERMORPH 99	CYBERMORPH 99	IN THE HUNT 399	CONSOLE PLAYSTATION + PAD 1490	PANZER GENERAL 349
ALADDIN 209	GAME BOY OCCASION 199	CONSOLE 3DO NEUVE + MANETTE 699	DEFENDER 2000 449	DEFENDER 2000 449	JOHNNY BAZOOKATONE 349	+ 140F BONS D'ACHAT 399	PSYCHIC DETECTIVE 349
COFFREY ASTERIX 199	GAME BOY COULEUR 355	CONSOLE 3DO NEUVE + MANETTE + FIFA 749	DINO DUBES 199	DINO DUBES 199	MAGIC CARPET 369	ACCESSOIRES SONY PLAYSTATION 349	RAGING SKIES 349
COLUMNS (SANS BOITE NI NOTICE) 39	ACCESSOIRES 249	MANETTE SUPPLEMENTAIRE ADAPTATEUR MANETTE SUPER NIN. 99	DOUBLE DRAGON 5 199	DOUBLE DRAGON 5 199	MORTAL KOMBAT 2 349	RAWEN PROJECT 399	RIVEN PURSUIT 349
COSMIC SPACEHEAD 49	JEUX GAME BOY NEUFS 249	ADAPTATEUR MANETTE SUPER NIN. JEUX 3DO NEUFS 99	DRAGON 199	DRAGON 199	MYST 349	RAYMAN 349	RETURN FIRE 349
DR ROBOTNIK F-1 CHAMPIONSHIP 99	INDIEN DANS LA VILLE (UN) 249	ALONE IN THE DARK 199	FIGHT FOR LIFE 199	FIGHT FOR LIFE 199	NBA JAM T.E. 399	RETURN FIRE 349	RESIDENT EVIL 399
JUDGE DREDD 249	DONKEY KONG LAND 249	ALONE IN THE DARK 2 369	HOVER STRIKE 349	HOVER STRIKE 349	NEED FOR SPEED 369	RETURN TO ZORK 399	RETURN TO ZORK 399
MICKY MOUSE 3 - LEGEND OF ILLUSION 199	MORTAL KOMBAT 3 249	BATTLE SPORT 299	IRON SOLDIER 349	IRON SOLDIER 349	NHL HOCKEY 399	RIDGE RACER 369	RIDGE RACER REVOLUTION 369
NBA JAM TOURNAMENT EDITION 199	CHOPFLIFTER 3 149	BLADE FORCE 249	KASUMI NINJA 199	KASUMI NINJA 199	NIGHT WARRIORS 399	RISE 2 349	ROAD RASH 369
REMI & STIMPY 99	WORMS 249	CAPTAIN QUAZAR 199	RAYMAN 449	RAYMAN 449	OFF-WORLD INTER. EXT. 349	ROAD RASH 139	ROAD RASH 139
SONIC 1 39	WORMS 199	CREATURE SHOCK 449	SENSIBLE SOCCER 299	SENSIBLE SOCCER 299	PANZER DRAGON 2 369	ROAD RASH 139	ROAD RASH 139
STARGATE 39	WORMS INSTINCT 199	CRIME PATROL 449	SYNDICATE 299	SYNDICATE 299	PARODIUS 399	ROBOTICA CYBERNATION 349	ROBOTICA CYBERNATION 349
TRIZARD 99	STREET FIGHTER 199	DEADALOU ENCOUNTER 299	ULTRA VORTEX 399	ULTRA VORTEX 399	PEBBLE BEACH GOLF LINKS 399	RALLONGE DE MANETTE 349	RALLONGE DE MANETTE 349
WIZARD PINBALL 99	TOH SHINDEN 449	DEMOLITION MAN 299	VAL D'ISERE 399	VAL D'ISERE 399	PRIMAL RAGE 369	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399
JEUX GAME GEAR D'OCCASION	ZELDA (TEXTES FRANCAIS) 249	DIGITAL DREAMWARE 199	WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAP. 199	WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAP. 199	RAYMAN 399	SHINOBIX 399	SHINOBIX 399
FORMULA 1 189	JEUX GAME GEAR D'OCCASION	DIGITAL DREAMWARE 199	ZOO 2 199	ZOO 2 199	SLAM & JAM 1190	SIM CITY 2000 399	SIM CITY 2000 399
MORTAL KOMBAT 2 149	MEGAMAN 2 139	DIGITAL DREAMWARE 199	JEUX JAGUAR OCCASION	JEUX JAGUAR OCCASION	SKELTON WARRIORS 399	SLAM & JAM 1190	SLAM & JAM 1190
OLYMPIC GOLD 149	SUPER MARIOLAND 2 169	DIGITAL DREAMWARE 199	CANNON FODDER 199	CANNON FODDER 199	SLAM & JAM 1190	STREET FIGHTER ALPHA 399	STREET FIGHTER ALPHA 399
STREETS OF RAGE 2 179	SUPER NINTENDO D'OCCASION 399	DIGITAL DREAMWARE 199	CHEKEDER FLAG 149	CHEKEDER FLAG 149	STREET FIGHTER ALPHA 399	STREET FIGHTER MOVIE 399	STREET FIGHTER MOVIE 399
JEUX 32 X NEUFS	JEUX SUPER NINTENDO NEUFS 399	DIGITAL DREAMWARE 199	DINO DUBES 149	DINO DUBES 149	THUNDERHAWK 2 349	TITAN WARS 399	TITAN WARS 399
ADAPTATEUR 32X OCCASION 499	90 MIN EURO PRIME GOAL 499	DIGITAL DREAMWARE 199	IRON SOLDIER 249	IRON SOLDIER 249	TITAN WARS 399	TOSHINDEN 349	TOSHINDEN 349
KNUCKLES CHAOTIX 499	ASTERIX 199	DIGITAL DREAMWARE 199	SENSIBLE SOCCER 299	SENSIBLE SOCCER 299	TOSHINDEN 349	TROUSE PINBALL 349	TROUSE PINBALL 349
MORTAL KOMBAT 2 199	BATMAN FOREVER 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 349	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 349	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 349
MOTOCROSS 32 X SANS BOITE 199	CUTTHROAT ISLAND 139	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	VICTORY BOXING 399	VICTORY BOXING 399	VICTORY BOXING 399
NBA JAM TOURNAMENT EDITION 99	DIRT RACER 369	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	VICTORY COP 369	VICTORY COP 369	VICTORY COP 369
NBA JAM TOURNAMENT EDITION 99	DIRT TRAX FX 349	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	VIRTUA COP + PISTOLET 499	VIRTUA COP + PISTOLET 499	VIRTUA COP + PISTOLET 499
COSMIC CHAOTIX 139	DOOM 299	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	VIRTUA FIGHTER 2 369	VIRTUA FIGHTER 2 369	VIRTUA FIGHTER 2 369
KNUCKLES CHAOTIX 139	DONKEY KONG 2 299	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	VIRTUA OPEN TENNIS 399	VIRTUA OPEN TENNIS 399	VIRTUA OPEN TENNIS 399
METAL HEAD 139	EARTHWORM JIM 2 499	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	VIRTUA ARMS 399	VIRTUA ARMS 399	VIRTUA ARMS 399
VIRTUA RACING DE LUXE 139	FLINTSTONES 299	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	WIPES OUT 349	WIPES OUT 349	WIPES OUT 349
JEUX MEGA-CD NEUFS	HAGANE 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	WORKS X-MEN 369	WORKS X-MEN 369	WORKS X-MEN 369
MEGA-CD 2 OCCASION 499	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 149	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	ZOO 369	ZOO 369	ZOO 369
FITA FURY SPECIAL 299	KILLER INSTINCT 249	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	+ 500 JEUX D'OCCASIONS SATURN (EXEMPLES DE PRIX...)	+ 500 JEUX D'OCCASIONS SATURN (EXEMPLES DE PRIX...)	+ 500 JEUX D'OCCASIONS SATURN (EXEMPLES DE PRIX...)
MICKY MANIA 199	LE LIVRE DE LA JUNGLE 449	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	CYBER SPEEDWAY 249	CYBER SPEEDWAY 249	CYBER SPEEDWAY 249
MORTAL KOMBAT 2 149	MICKY GREAT CIRCUS 449	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	DAYTONA USA D 299	DAYTONA USA D 299	DAYTONA USA D 299
SAEMOURAL SHODOWN 299	MORTAL KOMBAT 3 349	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	HI OCTANE 279	HI OCTANE 279	HI OCTANE 279
THEME PARK 299	MORTAL KOMBAT 3 349	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	JOHNNY BAZOOKATONE 249	JOHNNY BAZOOKATONE 249	JOHNNY BAZOOKATONE 249
JEUX MEGA-CD D'OCCASION	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	MANOIR DES AMES PERDUES 249	MANOIR DES AMES PERDUES 249	MANOIR DES AMES PERDUES 249
DUNE 199	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	MYST 249	MYST 249	MYST 249
STRIPTEASE 199	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	MYSTARIA REALMS OF LORE 249	MYSTARIA REALMS OF LORE 249	MYSTARIA REALMS OF LORE 249
THUNDERHAWK 349	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	NHL HOCKEY 249	NHL HOCKEY 249	NHL HOCKEY 249
MEGADRIVE 2 NEUVE 249	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	PANZER DRAGON 249	PANZER DRAGON 249	PANZER DRAGON 249
MEGADRIVE 2 D'OCCASION 249	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	PEBBLE BEACH GOLF 249	PEBBLE BEACH GOLF 249	PEBBLE BEACH GOLF 249
MEGADRIVE 1 D'OCCASION 249	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	ROBOTICA CYBERNATION 249	ROBOTICA CYBERNATION 249	ROBOTICA CYBERNATION 249
JEUX MEGADRIVE NEUFS 249	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	SHINOBIX 249	SHINOBIX 249	SHINOBIX 249
ALADDIN 249	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	THUNDERHAWK 2 279	THUNDERHAWK 2 279	THUNDERHAWK 2 279
ALADDIN 3 249	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	TO SHIN DEN (JAP) 269	TO SHIN DEN (JAP) 269	TO SHIN DEN (JAP) 269
ALLEN 3 249	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	VICTORY BOXING 279	VICTORY BOXING 279	VICTORY BOXING 279
ALLEN SOLDIER 249	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	VIRTUA FIGHTER 2 279	VIRTUA FIGHTER 2 279	VIRTUA FIGHTER 2 279
ATP TOUR 449	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	VIRTUA FIGHTER REMIX 149	VIRTUA FIGHTER REMIX 149	VIRTUA FIGHTER REMIX 149
BATMAN FOREVER 299	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399	NHL HOCKEY 96 169	NHL HOCKEY 96 169	NHL HOCKEY 96 169
BOOGERMAN 299	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
CATTLEWAGON NEW GENERATION 179	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
COMIX ZONE 429	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
CUTTHROAT ISLAND 299	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
DESERT DEMOLITION 149	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
DR ROBOTNIK 249	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
DRAGON'S REVENGE 299	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
DYNAMITE HEADY 199	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
EARTHWORM JIM 2 199	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
ECCO 2 199	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
ETERNAL CHAMPIONS 199	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
FIFA SOCCER 96 249	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
FRANCK THOMAS BIG HURT 249	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
LETT'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS 339	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
JOHN MADDOEN 96 199	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION 199	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
KAWASAKI SUPER BIKES 299	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
KICK OFF 3 199	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
LEGEND OF THOR 199	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
LEMMINGS 2 199	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
LIGHT CRUSADER 199	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
LIVRE DE LA JUNGLE 249	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
MORTAL KOMBAT 2 199	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
MORTAL KOMBAT 3 149	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
NBA JAM 99	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
NBA JAM T.E. 99	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
SOEIL 399	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
TOT STORY 449	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
TINTIN AU TIBET 349	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			
VIRTUA RACING 349	NBA JAM T.E. 399	DIGITAL DREAMWARE 199	SEGA RALLY 399	SEGA RALLY 399			



PLAYSTATION	OLYMPIC SOCCER
CONSOLE PLAYSTATION + PAD + 140F BONS D'ACHAT 1490	349
ACCESSOIRES SONY PLAYSTATION 349	349
ACTION REPLAY PRO 399	349
CABLE DE LIAISON 169	349
CABLE PERTEL 199	349
CARTE MEMOIRE 169	349
MANETTE TURBO 169	349
MANETTE PLAYSTATION D'ORIGINE 199	349
MULTI-PLAYER 169	349
RALLONGE DE MANETTE 79	349
VOLANT 499	349
JEUX NEUFS PLAYSTATION	349
AQUANAUTS HOLIDAY 349	349
ABIDAS POWER SOCCER 349	349
ALIEN TRILOGY 349	349
ALIEN VIRUS 349	349
ARCADE CLASSIC 249	349
ASSAULT RIGS 349	349
CHESSMASTER 3D 399	349
CHRONICLE OF THE SWORD 369	349
CYBERIA 369	349
D. 349	349
DARK STALKERS 349	349
DEFCON 5 349	349
DESCENT 369	349
DESTRUCTION DERBY 2 369	349
BOOM 349	349
DRAGON BALL Z - ULT. BATTLE V.F 399	349
DRAGON BALL Z (JAP) 449	349
DRAGON BALL Z 2 (JAP) 499	349
EARTHWORM JIM 2 349	349
FADE TO BLACK 369	349
FIFA 96 SUPER PROMO 1 249	349
FORMULA 1 369	349
GALAXY FIGHT 199	349
GEX 349	349
HIBERAKE POPOITTO 249	349
IMPACT RACING 349	349
IN THE HUNT 199	349
JOHNNY BAZOOKATONE PROMO 1 299	349
KING OF FIGHTER 95 (JAP) 449	349
MAGIC CARPET 369	349
MICKY'S WILD ADVENTURE 349	349
MOTOR TOON GP 2 169	349
NEW LOADED 249	349
LONE SOLDIER 369	349
MORTAL KOMBAT 3 199	349
NBA JAM T.E. 169	349
NEED FOR SPEED 36	



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 Homys (Spy) (16 73)

Nicolas Gavet (Niicco) (16 74)

Marc Menier (Marc) (16 75)

Secrétariat de rédaction
Pascale Chouffot, assistée de

Jean-Loup Bouteau

Maquette
Marie-Pierre Debray, Olivier

Mourgeon (1^{er} maquettiste)

Ont collaboré à ce numéro

Christophe Kagotani (Kagotani San),

correspondant permanent au Japon,

Lionel Barillon, Odile Boetschi,

Véronique Boissarie, Bomboj, Elvira,

Fifi, François Garnier, Ivan Gaucher,

Manu, le Panda, Maxime Roure,

Switch, Philippe Karakasyan, Gia To,

Ze Killer.

Chefs de publicité
Stéphanie 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 Beyerlian (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 : juin 1996

Photocomposition, montage :

Euronumerique

Photogravure :

EPS, PPD

Couverture : EPS

Imprimeries :

Fecomme, Claye-Souilly, 77000, Imaye,

Laval, 53000

Distribution : Transport Presse

Ventes (réservé aux dépositaires de

presse)
Synergie Presse, Alain Stefanesco,

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

Vds jx Saturn Fr : shinobi X, Winmgmar-NBA dam daytona USA. Fabrice RENARD, 64, rue Velpeau, 92160 Antony. Tél. : 16.1.40.96.90.44.

Vds jx MCD : de 100 F à 150 F (suprême warrior, pitfall...) Nicolas LEROY, 17, rue Erick Satie, 94440 Santeny. Tél. : 16.1.43.86.13.69.

Vds Saturn VF + 2 pads + 4 jx + adapt. + ICD demo jouable : 3 100 F. Thomas RENAULT, 53, rue d'Aix, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 16.1.43.96.91.10.

Vds Sonic 3 et Bonanza Bros : 200 F les 2 + 130 F pce. Christophe MARIIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 16.1.49.11.13.76.

Vds jx MD Fra. Jap. USA de 50 à 150 F. Anthony COGLIANDRO, 40, rue de Lille, 59223 Roncq. Tél. : 20.03.20.82.

Vds MD2 + 32 X + 2 man. + 4 jx Domm. MK2, Samourai Shadow. André MANGIN, 16, rue de Beaupuits, 36000 Chateauroux. Tél. : 54.07.27.03.

Vds MD + 3 man. (6 bout) + 15 jx : 1 000 F. David MIMOSO. Tél. : (16-1) 47.97.77.58.

Vds Lot de 9 jx, px : 1 300 F (DBZ, MK2, Roi Lion, Street Fight...). Vincent BROUARD, 39, rue Carnot Pavillon 3, 77210 Avon. Tél. : (16-1) 60.72.84.28.

Vds 9 jx + 3 man. Street Fighter II, le Roi Lion, Cool Spot, px : 1 200 F. Emmanuel CHEVALIER, 3, triangle de la Gagnerie, 44340 Bougenais. Tél. : 40.65.31.98.

Vds MD + 14 jx + 2 man., px : 500 F. Julien LE COUTURIER, 7, rue des Tilleuls, 74000 Annecy. Tél. : 50.27.99.75.

Vds MD + MCD + 32 X + 5 jx (Doom Star Wars), px : 2 000 F. Philippe D'AMARIO, 7, rue Chateaubriand, 91400 Saclay. Tél. : (16-1) 60.19.28.64.

Vds 32 neuve : px : 150 F ou éch. ach. Street of Rage II MD. Vincent CHRISTIAN. Tél. : 50.68.40.36.

Vds MD + 3 man. + 5 jx (Roi Lion, Sonic 2, SFII) etc. px : 400 F. Jérémy LAVENU, 128, av. Félix-Faure, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.57.80.39.

Vds MD + 16 jx + 3 man (Sonic MK2...), px : 1 200 F à déb. Pierre DELAHAYE, Ercat Camp d'Orléans, 02150 Sissonne. Tél. : 23.25.43.53.

Vds MD + MK3 + J Madden 96 + Petesanpas, px : 750 F. MK3 : 300 F. Yan DULIEN, 8, rue du Maquis, 56140 Saint-Narcel. Tél. : 97.75.01.82.

Vds MR Nutz 100 F, 1 Nighttrap : 200 F; Dragon'Slair : 200 F. Denis MANIEZ, 61, clos Riesling « Le Vignoble », 59300 Valenciennes. Tél. : 27.47.74.13.

Vds MD + 2 man. + 8 jx (Megagames Z, Taz...), px : 850 F. Gino BERTOCCO, 92, rue Joliot Curie, 69005 Lyon. Tél. : 72.57.61.56.

SEGA

Vds jx Saturn Fr : shinobi X, Winmgmar-NBA dam daytona USA. Fabrice RENARD, 64, rue Velpeau, 92160 Antony. Tél. : 16.1.40.96.90.44.

Vds jx MCD : de 100 F à 150 F (suprême warrior, pitfall...) Nicolas LEROY, 17, rue Erick Satie, 94440 Santeny. Tél. : 16.1.43.86.13.69.

Vds Saturn VF + 2 pads + 4 jx + adapt. + ICD demo jouable : 3 100 F. Thomas RENAULT, 53, rue d'Aix, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 16.1.43.96.91.10.

Vds Sonic 3 et Bonanza Bros : 200 F les 2 + 130 F pce. Christophe MARIIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 16.1.49.11.13.76.

Vds jx MD Fra. Jap. USA de 50 à 150 F. Anthony COGLIANDRO, 40, rue de Lille, 59223 Roncq. Tél. : 20.03.20.82.

Vds MD2 + 32 X + 2 man. + 4 jx Domm. MK2, Samourai Shadow. André MANGIN, 16, rue de Beaupuits, 36000 Chateauroux. Tél. : 54.07.27.03.

Vds MD + 3 man. (6 bout) + 15 jx : 1 000 F. David MIMOSO. Tél. : (16-1) 47.97.77.58.

Vds Lot de 9 jx, px : 1 300 F (DBZ, MK2, Roi Lion, Street Fight...). Vincent BROUARD, 39, rue Carnot Pavillon 3, 77210 Avon. Tél. : (16-1) 60.72.84.28.

Vds 9 jx + 3 man. Street Fighter II, le Roi Lion, Cool Spot, px : 1 200 F. Emmanuel CHEVALIER, 3, triangle de la Gagnerie, 44340 Bougenais. Tél. : 40.65.31.98.

Vds MD + 14 jx + 2 man., px : 500 F. Julien LE COUTURIER, 7, rue des Tilleuls, 74000 Annecy. Tél. : 50.27.99.75.

Vds MD + MCD + 32 X + 5 jx (Doom Star Wars), px : 2 000 F. Philippe D'AMARIO, 7, rue Chateaubriand, 91400 Saclay. Tél. : (16-1) 60.19.28.64.

Vds 32 neuve : px : 150 F ou éch. ach. Street of Rage II MD. Vincent CHRISTIAN. Tél. : 50.68.40.36.

Vds MD + 3 man. + 5 jx (Roi Lion, Sonic 2, SFII) etc. px : 400 F. Jérémy LAVENU, 128, av. Félix-Faure, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.57.80.39.

Vds MD + 16 jx + 3 man (Sonic MK2...), px : 1 200 F à déb. Pierre DELAHAYE, Ercat Camp d'Orléans, 02150 Sissonne. Tél. : 23.25.43.53.

Vds MD + MK3 + J Madden 96 + Petesanpas, px : 750 F. MK3 : 300 F. Yan DULIEN, 8, rue du Maquis, 56140 Saint-Narcel. Tél. : 97.75.01.82.

Vds MR Nutz 100 F, 1 Nighttrap : 200 F; Dragon'Slair : 200 F. Denis MANIEZ, 61, clos Riesling « Le Vignoble », 59300 Valenciennes. Tél. : 27.47.74.13.

Vds MD + 2 man. + 8 jx (Megagames Z, Taz...), px : 850 F. Gino BERTOCCO, 92, rue Joliot Curie, 69005 Lyon. Tél. : 72.57.61.56.

Vds jx MD S. Fighter 2 : 99 F; Ecco : 99 F; NBA96 : 250 F; Roi Lion : 199 F. Jean-Michel PAILLETTE, 21, hameau du Grand Puech, 13119 Saint-Savournin. Tél. : 42.04.60.09.

Vds 7 jx MD 5MM2, Mega gamer, Street Fighter 2, Sonic 2, px : 100 F pce. Stéphane BRACK, 15, av. du Général de Gaulle, 77330 Ozoir-la-Ferrière.

Vds MD + 2 man. + 6 jx, px : 1 100 F. Antoine SIMON, 14, rue Patrice de la Tour du Pin, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.70.18.

Vds Saturn + 7 jx + 2 man., px : 3 000 F. Giovanni DONNARUMMA, 44, rue Delattre-de-Tassigny, 61000 Alençon. Tél. : 33.82.61.89.

Vds Saturn + volant + 5 jx KOF 95 etc. + 2 man., px : 2 600 F. Philippe MICHAUD, 4, av. Gallieni, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.27.28.

Vds jx Saturn : Virtua Fighter 2, px : 250 F; Theme Park : 250 F; Virt Cop. Jean-Jacques GOTER, 22, rue de la Commune de Paris, 69200 Venissieux. Tél. : 78.70.29.61.

Vds Saturn + 2 pads + 6 jx + Adapt., px : 3 500 F à déb. Xavier GERPHANION, 5, rue de la République, 42530 Saint-Genest-Lerpt. Tél. : 77.90.19.61.

Vds G. Gear + 2 jx, tbe, px : 500 F. Yannick ARNOL, 181, allée de la Gare Saint-Louis, 57820 Lutzelbourg. Tél. : 87.07.94.24.

Vds GG + 4 jx + loupe + car adapt. Samuel BAL-LAY, 405, rue de la Prairie, 70110 Villerszel. Tél. : 84.20.51.30.

Vds sur Sat. Fifa 96 : 220 F, Shinobi : 190 F; Cyber Speed Way : 160 F; Rudy NIQUE, 12, rue des Lilas, 02000 Laon. Tél. : 23.20.18.92.

Vds GG px : 100 F + néo géo + 4 jx px : 1 500 F. Maxime BERSAUTER, 99, rueAppert Raulin, 51530 Oiry. Tél. : 26.57.61.88.

Vds Virtua F Remix 120 F; Myst : 200 F; Golden Axe : 150 F. Sébastien DELAUNAY, 13, rue de la Treille, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.60.69.26.

Vds Saturn + 7 jx + 2 man., px : 3 000 F. Giovanni DONNARUMMA, 44, rue Delattre-de-Tassigny, 61000 Alençon. Tél. : 33.82.61.89.

Vds Saturn + volant + 5 jx KOF 95 etc. + 2 man., px : 2 600 F. Philippe MICHAUD, 4, av. Gallieni, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.27.28.

Vds jx Saturn : Virtua Fighter 2, px : 250 F; Theme Park : 250 F; Virt Cop. Jean-Jacques GOTER, 22, rue de la Commune de Paris, 69200 Venissieux. Tél. : 78.70.29.61.

Vds Saturn + 2 pads + 6 jx + Adapt., px : 3 500 F à déb. Xavier GERPHANION, 5, rue de la République, 42530 Saint-Genest-Lerpt. Tél. : 77.90.19.61.

Vds G. Gear + 2 jx, tbe, px : 500 F. Yannick ARNOL, 181, allée de la Gare Saint-Louis, 57820 Lutzelbourg. Tél. : 87.07.94.24.

Vds GG + 4 jx + loupe + car adapt. Samuel BAL-LAY, 405, rue de la Prairie, 70110 Villerszel. Tél. : 84.20.51.30.

Vds sur Sat. Fifa 96 : 220 F, Shinobi : 190 F; Cyber Speed Way : 160 F; Rudy NIQUE, 12, rue des Lilas, 02000 Laon. Tél. : 23.20.18.92.

Vds GG px : 100 F + néo géo + 4 jx px : 1 500 F. Maxime BERSAUTER, 99, rueAppert Raulin, 51530 Oiry. Tél. : 26.57.61.88.

Vds Virtua F Remix 120 F; Myst : 200 F; Golden Axe : 150 F. Sébastien DELAUNAY, 13, rue de la Treille, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.60.69.26.

SUPER NINTENDO

Vds 3 jx SNIN px : 500 F Actraiser 2. Flashback, Equinox + codé. David DA FONSECA, 4, rue La Brèche, 33210 Langon. Tél. : 56.76.80.52.

Vds jx SNIN Px à déb. de 80 à 150 F. Julien REUTER, 4, rue de l'Eglise, 54420 Saulxures-Les-Nancy. Tél. : 83.29.63.31.

Vds Donkey kong 2 : 279 F, Doom : 289 F, Ys 3 : 159 F, FF1 : 149 F, Drakken... Gaël LENORMAND, 5, rue du Dauphiné, 91300 Massy. Tél. : 16.1.60.11.19.97.

DIVERS

Vds PSX + 2 man + 4 jx + MC. Px : 2 000 F. Olivier BETREMIEUX, 115, chemin du Bord des Eaux, 62110 Henin Beaumont. Tél. : 21.75.38.74.

Vds jx Playstation TBE 200 F à 300 F. Franck PLANAS, 3 Les Maisons de la Buisse, 38500 La Buisse. Tél. : 76.55.06.46.

Vds 3 DO FZ10, pal/Ntsc + 16 jx + divers acc : 2 800 F. Fabrice CAMPAGNA, Rue de l'Orme, 13520 Les Baux. Tél. : 90.54.41.78.

Vds Alien trilogy 200 F pour Playstation. Patrick LEMARRE, 1 rés. des Lilas, 92600 Asnières. Tél. : 16.1.47.98.90.19.

Vds jx PSX : Toshinden 200 F. Tekken, Fifa : 300 F, Espn EG 250 F. Christophe PETRYKOWSKI, 87, rue Lafayette, 59141 Iwuy. Tél. : 27.79.64.88.

Vds Ridge racer rev. Jap. : 270 F thème park zéro, divide 230 F. Alexandre BARGE, 12, rue Pomone, 45100 Orléans. Tél. : 38.51.83.89.

Vds jx sur PSX et Saturn ou éch. sur SAT, PSX, Neogeo. Stéphane BORDE, 44 Chemin des Ambonets, 06610 La Gaude.

Vds GG + 6 jx + adapt. + secteur. Px : 500 F. Mickael KELLER, Rés. les Buissons I, La Méprise A, 91800 Boussy St Antoine. Tél. : 16.1.69.00.52.05.

Vds 3 DO + 13 jx + 2 man., px : 2 600 F à déb. Marc-Olivier LAGO, 2, rue du Grand Clos, 54920 Villers-la-Montagne. Tél. : 82.26.15.61.

Vds Jx PS Tekkein : 150 F + Raykan + destruction Derby, px : 250 F pce. Grégory LAUVRAY, Rpe, ed. le Bellegou, les Ibis, 83000 Toulon. Tél. : 94.41.11.62.

Vds Playstation + 2 man. + 1 jeu, px : 1 800 F. Vds jx à 200 F. Aurélien BESNARD, 30, chemin de la Remise, 93470 Coubron. Tél. : (16-1) 43.88.53.35.

Vds Saturn + 6 jx (Virtua Fighter 2), Virtua Cop. Emile TELLIER, 26, rue de Grisy, 95830 Cormeilles-en-Vexin. Tél. : (16-1) 34.66.42.97.

Vds PSX + 5 jx + 2 man. + memo card, px : 2 500 F. Eliane DEVERS, 1, allée Pierre Mendès France, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 42.21.02.29.

Sur Play Tekkien 1 : 150 F sur neo geo Fatal 3, px : 150 F CD. Nicolas LE BLANC, 30, rue des Deux Frères Laporte, 78680 Erône. Tél. : (16-1) 30.95.88.50.

Vds Wrestlingmania (VF), px : 250 F à déb. Thomas CASAMAYOU, 22, route de Pinane, 64600 Anglet. Tél. : 59.03.31.38.

Vds PSX + 3 jx WWF, Tekken, The mae Park, ou éch. ctre Saturn. Simon BOUCARD, Beoabac-Puligac, 43001 Le Puy-en-Velay. Tél. : 71.02.22.75.

Vds Playstation + 2 man. + 8 jx, px : 3 500 F. Nelson ALEVADA, 6, place de l'Eglise, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (16-1) 34.78.57.93.

Vds ou éch. jx PSX, px : 200 F NBA the Zone Need-Speed, etc. Aron BOZKURT, 8, rue des Allouettes, 94140 Allortville. Tél. : (16-1) 43.76.42.17.

Vds Playstation Jap. + jeu, Ridge Racer 2 + 2 DC Démo, px : 1 700 F; Agnès Luque, 4, rue Georges Varin, 27300 Bernay. Tél. : 32.43.29.18.

Vds PSX + man. + 2 jx (Alien) + CD Démo, px : 1 600 F. Franz MAUPAS, 1 ter, av. Foch les Pins, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 39.97.34.17.

Tu veux tout savoir sur le wind surf !
Découvre le dernier numéro de Wind.
C'est top génial !

Sea, Sex & Surf

WIND HORS-SERIE

Big dossier pratique
(planches, bodyboard, longboard, technique)
Tout pour surfer aujourd'hui

EXPLORATION
CABO VERDE

INFARCTUS
(trop) Grosses ! les vagues !

ATTITUDES
Ace Cool
Black Shorts
Slater
Machado
Kalani Robb
Chris Ward

ANTI-MACHO
Venez surfer avec Malia et ses copines...

Hors-série Surf n°7 - France 35 FF

En vente deux mois à partir du 13 juin



Le jeu qui déchaîne les Passions



• 3 Super lots pour une valeur globale de 50000F

CHAMPIONNAT DE FRANCE 1996

Revendeurs contactez-nous

"42 77 91 84"

DÉCEMBRE 96

INSCRIPTION AU CHAMPIONNAT DE FRANCE "DRAGON'NET"

CRÉATION GRAPHIQUE L.A. CONSULTANT : TÉL. 43 67 33 24

PARTENAIRE OFFICIEL POUR LE CHAMPIONNAT 96. Difintel Micro

Nom:
Prénom:
Age:
Adresse:
Ville:Cd. Postal:



Coupon à renvoyer à
VLB ÉDITIONS
64 Rue de Turbigo 75003 PARIS

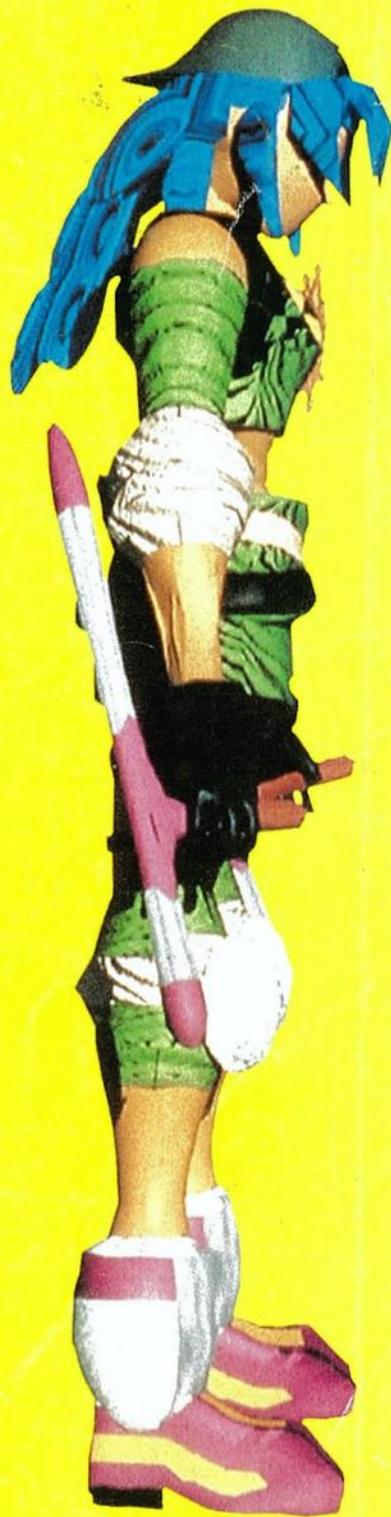


VPC : 16 /1 45 92 65 24

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

**Vous allez
découvrir ce
que signifie
réellement
3D : *dead,
dead,
dead.***

**Sortie
début
juillet.**



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.
«Battle Arena Toshinden 2» et le nom des personnages sont des marques déposées de TAKARA Co. Ltd. *2,23 F/mn TTC

