

le mag des **consoles**

# Joypad

N° 39 • 30 FRANCS

FEVRIER 1995

## STARGATE

Supplément 16 pages

**LE FILM**  
**LE JEU VIDÉO**  
EN AVANT-PREMIERE



**LAS VEGAS**

Les 1<sup>ères</sup> photos des  
jeux prévus pour 95

**EXCLUSIF !**

**Raiden Project**

à la perfection  
de l'arcade sur  
**Playstation**

Notre grande enquête

**COPIEURS & PIRATES**

Les 2 font la paire

**SPÉCIAL TIPS**

**100% BASTON**

Les coups secrets de

**SAMURAI SHODOWN II**

**KING OF FIGHTERS '94**

et plein d'autres...

T 4161 - 39 - 30,00 F



NE RATEZ PAS

# ASTUCES *Mania*

NUMÉRO 8

Les plans complets et guides stratégiques de

**DONKEY KONG COUNTRY**

(SUPER NINTENDO)

**DONKEY KONG**

(GAME BOY)

**LE ROI LION**

(SUPER NINTENDO - MEGADRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR)

**EARTHWORM JIM**

(MEGADRIVE - SUPER NINTENDO)

**BOOGERMAN**

(MEGADRIVE)

**FLINK**

(MEGADRIVE - MEGA CD)

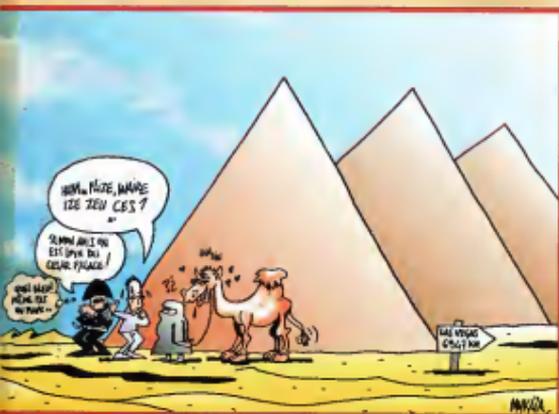
**STREET RACER**

(SUPER NINTENDO)

LA SOLUTION PASSE PAR  
ASTUCES MANIA



# Sommaire



<b>COURRIER</b>	<b>4</b>
<b>LA REVUE DE PRESSE</b>	<b>6</b>
<b>REPORTAGES</b>	
<b>LE PIRATAGE</b>	<b>10</b>
<b>NÉOTOKYO</b>	<b>17</b>
<b>LAS VEGAS : LE 52' CES</b>	<b>18</b>
<b>LES NEWS DU JAPON</b>	<b>36</b>
<b>10 ANS D'ÉVOLUTION</b>	<b>74</b>
<b>LES NEWS NATIONALES</b>	<b>80</b>
<b>LES PREVIEWS</b>	<b>86</b>
<b>LE ZAPPING DES TESTS</b>	<b>100</b>
<b>ARCADE : VIRTUA FIGHTER 2</b>	<b>118</b>
<b>LA JOYBANK</b>	<b>120</b>
<b>LES ASTUCES</b>	<b>124</b>
<b>ANIM'PAARD</b>	<b>132</b>
<b>DOCPAD</b>	<b>140</b>
<b>LES P.A.</b>	<b>143</b>

## En attendant Godot... Goro !

Non seulement il fait froid, mais très peu de jeux sortent ces derniers temps. Du côté du marché officiel, celui des ménagères et des supermarchés, on est loin d'observer un déluge de nouveautés. Non pas qu'on se cache les yeux, mais il n'y a vraiment rien du tout. Ce mois-ci, quelques rares produits européens se battent en duel. Ardy Light Foot saute sur Demon's Crest, lui arrache le haut du crâne, alors que Ristar, pour les petits, lui mordille les chevilles. Pendant ce temps, les troupes de Cannon Fodder balencent des bidons de napalm histoire d'éclaircir la situation qui demeure tout de même très complexe. Une fois encore, le marché japonais nous sauve la mise ! Kuribo vous a dégoté une avant-première PS-X avec Raiden Project, et toute la rédaction a voulu vous présenter Motor Toon dans le détail. Ajoutez à cela une grande enquête sur le piratage, seize pages consacrées à Stargate et toute une masse de jeux Playstation et Super Famicom en tous genres, et vous comprendrez que, malgré tout, le monde du jeu vidéo est en mouvement perpétuel. En attendant Sony, le nouvel acteur du marché pour 1995, les choses ne vont quand même pas si mal.

T.S.R.

JOURNAL créé par le  
société HACHETTE - FISNEY  
PRESSE SNC au capital de  
130 000 francs. Le siège  
est situé à : RCS NAINTEAU  
03/41341525  
Siège social :  
111, rue Thierry-Lucasin,  
92542 Levallois-Perret Cedex  
Tél. (1) 41 34 15 01  
Fax (1) 41 34 17 49  
Gérant: Christian Lévrier,  
Prise d'acte. Associés:  
HACHETTE FILIPACON PRESSE  
THE WALT DISNEY CLIVIAN  
FINANCE (SA)  
Directeur de la publication:  
Pierre Siamon. Directeur  
de la rédaction:  
Marc Andrieux  
rédacteur en chef adjoint  
Jean-François Marais (TSR)  
Directeur Artistique:  
Alan Longues  
Magasin: Lines, Time,  
Merch, Olivier Roumy,  
Gamine, Tamah,  
Mac'Box, Bio-Leth, Billy  
C'est l'actu technique:  
Eloquo, Nilot  
Constructeur-réseau:  
Simone Aurbaud  
Illustrateur: MIRAAR, KENNYTY  
Illustré: Jacky Wall  
Texte: Olivier Rousseau,  
Grégoire Héliot (TSR),  
Nils Nourine (TSR), M.  
Joussens, Rommy (ALICE  
TRÉVIS)  
Tous les adresses:  
Tantou Stéphan  
Compagnie et du JAPON:  
Krygier Christophe  
Compagnie et UK:  
Linnik Hélène, Funtio  
Abonnement Téléphone:  
(1) 42 07 33 00  
Vente: E'VENTUE,  
rue de la République  
Photographie: Comic Images,  
SU, Champ  
Imprimé par: L'Édition  
Grip-Argus, 6, Grande-Franchise  
Distribution: Transport Presse  
Circulation: Compagnie et encoir  
Abonnement par: L'Édition  
de l'abonnement, sans aucun  
supplément de 14 pages (abonnement  
en 12 numéros) n° 73 et 75.  
Tous droits de reproduction  
réservés.  
Commission européenne N° 733/94  
Dépôt légal à paraître en  
AL: 10/10/1994, 14 pages n° 75  
63, rue de la République  
F-91000 Evry, 243 Châteaufort  
Romme - T&L  
Kontak: V&A, rue de la République  
N° 733/94  
JOURNAL n° 11 (11/94)  
120 pages  
Illustration de couverture:  
STAGNITE & MORGAN



# COURRIER BANAL, TRISTE, D'ANNÉE FROID COMME



Cher Joypad,

1) Le premier jeu auquel on a pu jouer sur Saturn a été Gêlé Race. Comment se fait-il qu'il y ait un mauvais jeu sur une console 32 bits ? Comment se fait-il qu'il y ait de mauvais jeux sur 16 bits, sur 8 bits, et en général comment se fait-il qu'il y ait de mauvais jeux sur chaque machine, hein ? Comme la vie est mal faite, cher ami ! C'est tout simplement parce que Sony a sorti sa machine en la maîtrisant, alors que Sega ne maîtrisait pas encore assez bien la sienne ; c'est désormais chose faite lorsque fun aperçoit Panzer Dragon.

Avons-nous des façons de nous inquiéter pour l'avenir ? Tout dépend de ta tendance à être superstitieux ou pas. Mais il semble que la Saturn soit pourtant précitée à un très bon avenir.

2) Lorsque Daytona USA sortira sur Saturn, sera-t-il possible de relier deux Saturn entre elles pour pouvoir jouer à deux simultanément sur deux écrans séparés ? Il semblerait que la réponse à cette question tende vers le oui, et c'est d'ailleurs complètement prévu par Sega lors de la sortie de ce jeu fin mars.

3) Un casque virtuel est prévu sur Saturn ? Si oui, à quel prix ? On murmure doucement que oui, mais rien de bien officiel ne nous attend finalement. Tjoujours pareil !

4) Que pensez-vous du M2 Accelerator de la 3DO ? Ahahahaha ! Il annonce 1 million de polygones par seconde. Ahahahaha ! Sega va-t-il faire mieux avec sa carte Titan ? Ahaha, goupis ! Je n'en sais rien, car les caractéristiques techniques de Titan sont encore mystérieuses et secrètes. Quelles sont ses caractéristiques ? Euh, ben, je viens de te les donner plus haut. Sony prévoit-il aussi une carte pour booster sa PlayStation ? La réponse est oui, puisque de toute façon un port d'extension est à l'arrière. Sony et Sega voient loin.

5) Le Big Boss de 3DO dit dans une interview que la Saturn ne semblerait pas capable de faire beaucoup mieux que la 3DO. Qu'en pensez-vous ? Je pense que Sega a sorti sa Saturn sans la maîtriser parfaitement, et ce pour profiter de l'engouement encore présent des Japonais pour Virtua Fighter. Voilà, mais maintenant que Sega maîtrise mieux, on va voir débarquer des petites merveilleuses comme Panzer Dragon qui, je pense, est bien plus impressionnant techniquement que les jeux 3DO de ce style.

Bjgf et Saturnin

Cher Joypad, moi et mes copains (on est 3 !) on aimerait bien que vous répondiez aux questions suivantes, car elles nous trottent dans la tête et nous empêchent de dormir. Soulagez nos souffrances ! Please !

1) Ridge Racer (Playstation) n'a qu'un seul circuit : cela veut dire qu'après une perte, on a fait le tour du jeu ? Ou est-il mieux que Ridge Racer ? Il n'a qu'un seul circuit, mais tu peux le faire à l'encontre, à l'envers, en mode "miroir", et puis il y a deux embranchements différents ; donc en tirant un peu la corde, on peut dire qu'il y a presque huit courses différentes. Mais il est tellement bon que, de toute façon, il vaut l'achat.

2) Avez-vous vu une version plus avancée de Daytona USA sur Saturn ? Si oui, est-il mieux que Ridge Racer ? Kuribi a vu et a joué à une version du jeu à 80 % de son développement, et il semble qu'il soit très très prometteur. Genre il tue, mais bien, vous voyez ce que je veux dire ?

3) Réponds-moi, please ! Oui !  
4) Des jeux Néo-Géo sur Playstation ou Saturn, est-ce possible ? Bien sûr, puisque c'est Takara qui possède les licences, on ne voit pas pourquoi ils ne développeraient pas sur la Playstation des jeux hyper-populaires au Japon comme King of Fighters'94 ou Samurai Showdown 2.

5) Est-ce qu'un Doom ou un Megaman est prévu sur les 32 bits ? Pas à ma connaissance. Il est possible que Doom sorte sur Saturn, mais je ne peux pas t'en dire plus pour le moment.

6) Les premiers jeux Playstation ont l'air beaucoup mieux que les jeux Saturn. Quien est-il des prochains jeux prévus sur les deux consoles ? Eh bien Daytona USA, Sonic Saturn, LandStalker Saturn, Shining Force Saturn et Panzer Dragon ont l'air d'être de très beaux et de très jouables jeux. Sega répare donc ses premiers petits essais ratés.

7) Réponds-moi, please ! Oui !  
The 32 bits men.

Salut Greg (et les autres) !

Je désire changer de console pour une Saturn ou une Playstation, mais je ne sais pas trop quoi faire.

Quelle est la différence entre une Saturn import (par exemple) et une version européenne ? Tout simplement 20 % de ralentissement et des bandes noires en haut et en bas de ton écran de jeu. Ainsi qu'un manque total et évident de compétibilité entre les divers

modèles, bien forcément.

Peut-on adapter un CD import sur une console aux normes françaises ? Oui, très facile avec un adaptateur. Ça vous paraît stupide, mais je pêche un peu Non, on en reçoit des piles, je te rassure.

À quand la sortie officielle de la Saturn ou de la Playstation en France ? Elles sont toutes les deux planifiées pour la fin de l'année 1995.

Quelle est la plus puissante des deux et laquelle sera la meilleure des deux ? Faut-il se fier au vieux Sega ou à la nouveauté Sony ? Tout dépend de ta confiance dans l'un ou dans l'autre. Les deux semblent bien partis, Sony parce qu'ils est aussi riche que doué, et Sega parce qu'il a tellement vendu de Saturn qu'ils aura toujours un parc minimum d'acheteurs assez élevé.

Longue vie à Joypad !

Mirabelle Faben

Salut Greg ! Et Joypad aussi !

Je vous écris aujourd'hui en langant un grand cri d'alarme et je ne suis certainement pas le seul : que vois-je ? Quantendys ? Dans le numéro de janvier, vous nous annoncez que Dessinator Mania s'élèvera ? Ben oui ! Mais vous êtes vraiment zarts, les mecs ! Aussi, oui ! Bon, pour ce moment j'ai pas envoyé de développeur décourcé, mais j'ai préparé une autre enveloppe, alors si vous plaît, remettez Dessinator Mania ! Pronto ! Le problème vient du fait que nous avions (enfin le patron surtout) décidé que Dessinator Mania tombait "un peu" dans la routine, même si chaque mois des centaines de dessins arrivaient toujours. On est un peu comme Decha-venne ici, on a préféré arrêter après un an, à un moment où le concours marchait très fort. Comme ça, on en garde un très bon souvenir.

Ensuite, pour la Joybank, pourriez-vous mettre :

1) Une photo dédicacée de Yuriko en maillot de bain ? On peut te la montrer dans un bain de maillots, mais bon. Je ne crois pas que cela vous plairait autant.

2) Des films d'Anim Jap en français. Ça c'est pas bête du tout, on va y penser.

3) Une photo dédicacée de l'équipe de Joy ! Difficile : on est tous flou de naissance !

Journey

Comme vous, j'adore la Playstation et je compte me la procurer mais j'ai besoin de conseils.







## Jeux vidéo : détente ou drogue ?

Selon une enquête française, les jeux vidéo sont appréciés avant par les premiers de la classe que par les cancracs, et le temps passé devant l'écran peut être très variable. Mais gare à ceux qui deviennent des "accros" ! Certains peuvent en effet jouer pendant quatre heures d'affilée sans s'arrêter ; d'autres avouent que l'animation très rapide leur fait mal aux yeux, mais que c'est quand même bon pour les réflexes. D'autres encore reconnaissent que "collés à l'écran, ils se sentent seuls et ne communiquent plus avec personne"... Et, ne pouvant fermer l'œil, certains se lèvent la nuit pour jouer, malgré le risque évident d'échec scolaire.

En général, le joueur-type déteste perdre. Mais là, quand on perd, on se sent isolé. Comment pourrait-il en être autrement quand Super Mario vous dit, dès le départ : "Descends ton adversaire, sinon c'est lui qui te fera la peau ! Tu es seul au monde, ne compte que sur toi !" Dans les revues spécialisées qui font la promotion des jeux vidéo, on peut trouver une surprenante littérature. "Avec Skywalker, héros de la Guerre des Étoiles, tu craches des flammes et tu pilotes le Land Speeder, dans un décor de fer et de feu". Encore ? "Double Dragon ? Vais-y, deux coups de genou bien placés, un direct dans la bronche, atape un flingue ou une barre de base-hall". De mieux en mieux ? "Ce jeu, encore plus violent que le football américain, les joueurs sont des monstres de compétition qui feront écarter la tête de tes adversaires..." le bouquet ? "Dans Metal Knight, un combattant amical te crée de son ennemi, tandis qu'un autre entraîne la colonne vertébrale du vaincu" (...). En Autriche et en Allemagne, des jeunes se passent sous le manteau des jeux néo-nazis : au choix, le test ayeen, le test anteur ou bien "Hélène Détaqué" ou l'on apprend à s'identifier au Führer. Un autre logiciel enseigne les techniques des gardiens de camp de concentration (comment tuer un maximum de déportés, comment les affaiblir, les gêner, les transformer en savon,

etc.) Dans un autre registre, il existe aussi le techno-féotisme : "une demoiselle aux mœurs plus libérées répondra à tous vos désirs..." Et un sociologue ajoute : "Pratiquer des sports dans une grande ville ? Hors de question ! Ce sont les jeux électroniques qui ont aidé les jeunes à acquiescer les mêmes réflexes qu'au basket-ball ou au football, ils ont appris à élaborer des stratégies. N'est-ce pas mieux que de s'arracher devant la télévision, vaut-il sur un divan ? Mais le sport, n'est-ce pas aussi le grand art, l'effort physique, l'esprit d'équipe ?..."

### "Dimanche", Lucienne Mouscron/Cominex, La Région

Intéressant cet article d'un autre âge, sans doute le Moyen Âge, mais daté du 20 novembre 1994. En voilà un texte tout en finesse, si subtil que le titre n'en est pas ridicule pour un sou. Nous ne serions pas un magazine traitant de jeux vidéo, mais une revue littéraire, je gratifierais ce moment de prose de véritable essai tant il est riche et instructif. Monsieur Michel Papoleux (responsable de cet étonnant papier), laissez-moi vous exprimer toute mon admiration. Ce n'est plus de l'emballage qui transpire de cet écrit, mais de la clarté. Comment n'avons-nous pas vu que les jeux vidéo étaient un "risque évident d'échec scolaire" ? Inconscients que nous sommes ! Gola ne craque que les "accros" ? Très bien, nous en sommes, et pourtant Greg Yulin et moi-même poursuivons nos études, et Olivier, quant à lui, enseigne ! Ceux que le jeu vidéo met en situation d'échec scolaire sont peut-être aussi des accros, mais ils sont avant tout des cas pathologiques évidents. Schizophrenes peut-être ? Notez bien que je prends la réaction de Joypad pour exemple parce que, primo, elle me semble être suffisamment représentative pour le problème que vous désirez soulever ici, et que, secundo, je la connais plutôt bien. Contrairement à vous, j'ai le mérite de m'exprimer sur un sujet que je n'est pas inconnu. Les "on dit" n'informent que rarement. Gola névrose les lectrice confiants et autres pontifs dont vos lecteurs doivent se débiter. Néanmoins, je vous l'accorde, faite d'avoir de véritables argo-

ments, il est toujours bon de s'attaquer au sujet, ô combien sensible, de l'éducation de nos chères filles blondes. C'est un problème qui préoccupe toutes les campagnes de France et de Navarre (et de Belgique) !

Je pourrais alors la lecture de cet éblouissant article qui mouve enfin les yeux sur les dures réalités du monde du jeu vidéo. Pour employer un terme qui soit plus en accord avec le ton de votre journal, je dirai que c'est une véritable "révélation".

Tiens ? Ici il est écrit que Mario, le célèbre ploumbeur moustache de Nintendo, tient des propos peu convenables. Que dit-il ? Descend ton adversaire, sinon c'est lui qui te fera la peau ! Tu es seul au monde, ne compte que sur toi ! Fantastique, le vocabulaire employé fait honneur aux meilleurs démagogues, et cela, tout au long de ce passionnant papier. Cela tombe bien, puisque plus loin dans le texte, on fait allusion à un autre démagogue célèbre. Qui se ressemble... Ce n'est plus un article traditionnel, c'est un pamphlet ! On ne s'est jamais suffisamment préoccupé de la littérature belge... Je m'ignore, je reviens de ce pas à Mario et à son langage si particulier.

D'après le service communication de Nintendo France, visiblement attaché à la lecture de cet article : "Le jeu qui a écrit ce papier avait bu, sinon, je me fais du souci pour lui, il n'est pas sans d'esprit (NDLR : jeu de mot lorsque l'on sait que "Dimanche" est un hebdomadaire religieux) ! Il a confondu les jeux vidéo et un tournoi de karaté". De source Nintendo, "dans les jeux vidéo, il n'y a jamais de situation d'échec, et cela parce que la machine ne porte pas de jugement". Les jeux vidéo incitent à la persévérance, ils encouragent, mais le message est implicite. Ceux qui le refusent peuvent - ils ont le droit - éteindre la console. Mais je ne crois pas que la persévérance soit un vice, et le chemin de croix posé en partie illustre le propos.

Vient ensuite le chapitre consacré à la presse spécialisée. D'autour semble nous faire le procès qu'Adhène a fait à Socage, en accusant l'ensemble de cette presse de "prévenir la jeunesse" (je résume l'idée) Oniquart sans toutefois condamner directement, pour ne pas être franchement,

la presse spécialisée (la franchise n'ayant rien à faire dans ce genre de journal, semble-t-il), le rédacteur du texte ne semble pas vouloir en venir à l'usage de la ciguë. Il s'en est fallu de peu, mais toute la rédaction se joint à moi pour le remercer de tant d'attention. Quant aux citations, il ne manque que leur origine, car lorsque l'on veut être précis, c'est à-dire professionnel, on ne manque jamais d'indiquer ses sources. Pardonnez, cher Monsieur Papoleux, à l'éducation de lettres qui, loin de vouloir donner une leçon - il n'en a aucunement la prétention - veut à vous faire remarquer cette absence surprenante. Pour ce qui est du contenu de ces prétendues citations, je les qualifierai de pure fiction (ou de rago, comme on voudra, en attendant de lire ces phrases chez un de nos confrères). J'enchaîne - sans m'étendre car je n'ai pas l'audace du pamphlétaire - sur les jeux vidéo polimentement technocratiques, s'ils existent (ce qui est loin d'être prouvé selon des critères de rigueur, doivent être ostensiblement selon dans les milieux qui les ont vu naître. Le contraire serait tout aussi stupide qu'étonnant. Par conséquent, vu le peu de stabilité qu'ont ces produits, leur impact sur les véritables pouvoirs est, soyons-en certains, nul. Cette mention inapprouvée interviendra certainement Don Quichotte et les sers ; quant aux plébiscites que nous sommes, nous ne sommes pas prêts de rencontrer de tels prodiges. Nintendo et Sega veillent au grain. Un mot enfin sur la prétendue démission d'un sociologue qui, s'il existe lui aussi, aura eu le bon goût de rester anonyme. Personne n'a jamais prétendu que les jeux vidéo pouvaient se substituer aux sports auxquels ils peuvent se rapporter. Ce n'est pas parce que je joue à Décaillon que je m'appelle Alain Blondel (actuel champion d'Europe). Quant aux braves valeurs morales qui s'attachent à ces saines activités sportives, il suffit d'avoir pratiqué l'escrime quel sport en compétition pour savoir qu'ils existent peu, ou plus je laisse le droit rédacteur de l'article libre usage. L'esprit de compétition qui anime des joueurs s'amusant d'un Bomber Man ou d'un NBA Jam est certainement plus sain que celui que agit les footballeurs professionnels prêts à m'empêcher quelle mesquinerie pour marquer un but. Soyons sérieux, et arrêtons d'analyser les jeux vidéo à une obscure activité. L'obscurité même rétrograde n'a pas sa place en cette fin de XXe siècle. Il faut vivre avec son temps, l'accepter, ou bien se retirer dans un mouchoir.

Un grand merci à Gillian Florentin de Mouscron (Belgique) pour nous avoir fait parvenir cet excellent article qui aura eu le mérite de nous amuser, Nintendo et Joypad.

# Avec

# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

S'il n'y pas encore de Magasin DOCK GAMES dans votre Ville, n'avez aucune Crainte, Bienôt il y en aura Un ...!

Gagne un Super Cadeau avec ton Téléphone,  
Tous les 100 Appels (Goodies, Posters, Jeux, Consoles Etc...)  
En Composant 24H sur 24

# 36-70-89-10

Gagne avec **DOCK GAMES** Une Néo-Géo CD

## Premier : Un Point c'est Tout.

### Premier Groupement

de Magasins Indépendants Spécialisés dans les Jeux Vidéo.

### Premier dans le Choix :

- Toutes les Consoles, Toutes les Marques, Pour tous les Goûts, Pour toutes les Bourses

Premier, Aussi Grâce à Vous !..

### Premier en Nombre :

- 40 Magasins Ouverts en Février 95

### Premier en Sérieux :

- Ni échange, ni dépôt-Vente, ni Location nous payons vos Jeux CASH\*

\* Nous achetons et revendons selon

l'ARGUS du Jeu Vidéo (plus de 4900 titres)

Nous Achetons Vos Jeux CASH\* au Meilleur Tarif

Nous Disposons dans nos Magasins d'un Stock de plus de 100 000 Cartouches et CD\*

Nous Vendons les jeux Vidéo de -30 à -70% du Prix Neuf

MANGAS - FIGURINES  
CARDS - POSTERS

CD ROM PC

et CDI Neuf et Occas



<b>LYON</b> Tél : 78-66-33-60 3, rue Gambetta (M. République)
<b>BORDEAUX</b> Tél : 56-01-13-19 4, rue de St Georges
<b>ANGERS</b> Tél : 41-87-59-14 40, rue de la République
<b>GRENOBLE</b> Tél : 76-47-14-25 15, Av. Félix Faure
<b>ANGOULEME</b> Tél : 45-94-43-15 5, rue Beaudouin
<b>NIORT</b> Tél : 49-77-05-13 Galerie Sazan Marthe
<b>VALENCE</b> Tél : 75-56-72-90 3, Cité Chabrol (en sa rénovation)
<b>St BRIEUC</b> Tél : 96-62-33-13 13, rue de Roban
<b>TOURS</b> Tél : 47-20-42-30 5, rue Auguste Comte
<b>BRIVE</b> (ex-Gaillac) Tél : 55-17-10-59 Place de la Halle
<b>St ETIENNE</b> Tél : 77-41-84-79 4, rue Georges Tessier
<b>NICE</b> Tél : 92-12-87-30 380, Av. du Général de Gaulle
<b>MONTPELLIER</b> Tél : 67-60-39-20 15, rue Four des Flamans
<b>CHAMBERY</b> Tél : 79-69-54-50 206, Av. Pierre Laffitte
<b>BAYONNE</b> Tél : 59-59-41-61 26, rue Pénarros
<b>ORLEANS</b> Tél : 38-77-98-30 103, rue Bonaparte
<b>STRASBOURG</b> Tél : 88-22-54-81 1, Place d'Alsace
<b>La ROCHELLE</b> Tél : 46-41-29-01 16, rue Albert 1 <sup>er</sup>
<b>BREST</b> Tél : 98-46-59-10 55, rue Auguste Bernez
<b>CHALON</b> Saône Tél : 85-42-98-58 44, rue aux Herbes
<b>AVIGNON</b> Tél : 90-82-22-61 16, rue Thiers (à l'angle Péraldion)
<b>ROUEN</b> Tél : 35-89-60-33 18, rue Alphonse Leconte
<b>PARIS</b> 14 <sup>e</sup> Tél : (01) 45-04-13-10 3, rue St. de Méquignon (M. Jussieu - Bld St. Martin)
<b>St RAPHAEL</b> Tél : 94-83-64-16 44, Bd Calvez
<b>MONTAUBAN</b> Tél : 63-66-57-33 107, Parkweg Lacapelle
<b>DIJON</b> Tél : 80-58-95-94 16, rue Drouot
<b>ANNECY</b> Tél : 50-45-75-71 3, rue de la Paix
<b>AIX en Provence</b> Tél : 42-21-95-26 3, rue Pierre et Marie CURIE
<b>BOURGES</b> Tél : 48-50-71-44 41, rue Strasbourg (M. de la République)
<b>PERIGUEUX</b> Tél : 53-09-84-00 16, rue Gaudin

Pour les appels de Paris vers Province, suite de tel avant le numéro - Pour les appels en 3570... - 8.26 P. 8.19 F TTC / min.

5 % de remise sur vos achats avec la SUPERCARTE qui vous sera donnée GRATUITEMENT\*\*

\* Selon le stock des magasins, l'âge et la qualité des jeux, certains sont vendus en bon d'achat uniquement.

\*\* Disponibilité sur l'ensemble des magasins DOCK GAMES.

\*\*\* Avec votre prochain achat la SUPERCARTE vous sera remise en magasin (sauf exception lors des fêtes pour tout achat minimum de 400 F TTC). La remise de 5% est valable sur tout le magasin, sans exception, accessoires et promotions séparées.

# Vos Intérêts Sont en Jeux !

N°1 du jeu Vidéo d'Occasion en France

<b>ALBI</b> Tél : 63-49-94-40 83, rue de la Croix Verte
<b>LE HAVRE</b> Tél : 35-22-72-55 100, Avenue Foch
<b>EVREUX</b> Tél : 32-62-54-72 5, rue des Lombards
<b>NIMES</b> Tél : 66-21-81-33 1, rue Bouché (Pl. Jean Robert)
<b>CAEN</b> Tél : 35-89-60-33 Adresse non communiquée
<b>GRASSE</b> Tél : 93-36-34-45 23, rue Paul Goby (à côté de Mimopy)
<b>MONTELUÇON</b> Tél : 70-05-92-70 5, rue des Rémoisiers
<b>TOULON</b> Tél : 94-91-39-69 25, rue Vincent Coeurdon
<b>METZ</b> Tél : 87-36-33-33 12, rue Saint Marie
<b>BLOIS</b> Tél : 36-68-22-06 108, rue du Bourg Neuf

**40 Magasins en Deux Ans  
+ de 100 000 jeux d'Occaz en Stock  
Un CA de plus de 50 MF cette Année  
Bientôt une Plate-Forme  
et des Achats Centralisés  
En 95 Ca va Cartonner ...!**

Nouveaux Services

Pour nous Appeler  
C'est Très Simple ! Compose  
à Partir de Ton Téléphone le

**36-68-22-06**

24h sur 24h - 7 j sur 7. Allo DOCK GAMES

**SERVICE N°1**

Tout sur le DOCK GAMES  
le plus Proche de Chez TOI.  
(Les Promos, Les Nouveautés,  
Les Infos, Les News quoi...)

**SERVICE N°2**

Des Centaines de Trucs et Astuces  
Sur Tous Tes Jeux Préférés  
Mega-Drive, Super NES, 3DO, etc...  
(Mortal Kombat II, DBZ 3, Super Street, etc...)

**SERVICE N°3**

Des Jeux pour Gagner Des Cadeaux  
Quizz, Labyrinthes, Hasard, etc...  
Des centaines de Cadeaux  
(Goodies, Jeux, Consoles, Abonnements, etc...)

**Vous pouvez rejoindre, Vous aussi,  
le Groupe DOCK GAMES  
Si vous souhaitez créer votre propre  
Magasin Indépendant  
avec une Enseigne et une Organisation  
Leader dans le Monde du Jeu Vidéo  
contactez nous au 36-68-22-06**

Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité.

En 1995 il y aura les Magasins DOCK GAMES et ... les autres !

<b>DOCK GAMES</b> Jeux Vidéo Neufs et Occasions	Ouvertures Début 95
	NANTES
	LENS
	CLERMONT-F
	MARSEILLE
	AMIENS
	Villes Disponibles
	RENNES, MILLAU
	REIMS, TROYES
	METZ, ABRES
	FORT DE FRANCE
	VANNES, ROME
	POITIERS, BOSTON
	MULHOUSE
	LIMOGES, BERLIN
COLMAR, MADRID	
NANCY, GALAIS	
LILLE, ARRAS	
RENNES, LE MANS	

Pour les appels en 3649... le tarif est de 2,39 F/mn

Tous les magasins et logos incluent dans notre publicité, 2 exempl. DOCK GAMES, sans des magasins diffusés par leurs propriétaires

# Super Wild C

## SALE TEMPS PO

Une enquête menée depuis deux ans sur le piratage par la Brigade de Recherche de la Gendarmerie de Paris (main dans la main avec Nintendo) tire à sa fin. Et pourtant, cela faisait bien longtemps que le magazine Joypad était tenté de réaliser un dossier sur ce sujet. Mais nous pensions qu'il était trop précoce de vous montrer des pages et des pages de photos de copieurs Super Nintendo ou Megadrive avant que cette affaire n'ait abouti.

Les choses se sont accélérées, et l'affaire a éclaté au grand jour fin décembre. TF1, Jean-Pierre Pémard (notre dieu à tous, une grande leçon de Journalisme), "Le Figaro" et tous les autres, tout le monde s'est mis à parler du piratage sur consoles.

Qu'est-ce qu'un copieur Super Nintendo ? Peut-on en acheter dans les grandes surfaces, et sinon est-il possible d'en commander un à Hong Kong afin d'orner sa belle cheminée, et surtout ne peut-on pas s'en servir pour des soit-disant copies de sauvegardes ? Risque-t-on réellement cinq ans de prison en piratant des jeux Nintendo ? Où en est la loi ? Que fait la police ? Eh bien, elle enquête justement, et elle arrête des gens aussi (il s'agit en fait de la gendarmerie). Pour mieux répondre à ces questions, nous sommes allés directement interroger la gendarmerie, la fameuse brigade qui a récemment permis de confondre une quarantaine de jeunes loups du piratage qui évoluaient au sein de groupes comme Fairlight ou Paradox.

## Entrevue avec un gendarme

**S**uite à l'affaire Nintendo, j'ai décidé d'aller interviewer directement les principaux intéressés, après les pirates interpellés. En amont de Nintendo et de Sega, les premiers acteurs de cette affaire ont été, pendant plus de deux ans, les gendarmes de la Brigade de Recherche de la Gendarmerie de Paris. Ils évoluent dans le milieu de la piraterie informatique depuis 1988 et connaissent par cœur toutes les techniques pour infiltrer et prendre la main dans le sac les petits et les gros poissons du monde de la piraterie sur consoles. C'est le gendarme Pierron qui a bien voulu répondre à mes questions et qui lève par là-même le voile sur de nombreuses interrogations que l'on se pose à propos du piratage sur consoles.

**Joypad :** Racontez moi un peu où je suis...

**Mr Pierron :** Ici, vous êtes à la Brigade de Recherche de la Gendarmerie de Paris qui est composée de 20 hommes. Nous sommes spécialisés dans le judiciaire et divisés en trois groupes. C'est-à-dire que nous ne sommes pas les gendarmes du bord de la route, mais des enquêteurs. Nous sommes exactement comparables à ce que font nos amis de la Police Judiciaire par rapport à la Police Nationale. On fait le même travail qu'un inspecteur de police. Notre groupe est spécialisé en informatique, fraude télématique et autres. L'informatique s'est créée en 1988, à une occasion digne du burlesque. Nous avions alors chez nous quelqu'un qui est aujourd'hui à l'Institut de Recherche Criminelle de la Gendarmerie (section informatique) et qui était passionné d'informatique. Sa passion était de suivre le monde de la piraterie informatique.

**Joypad :** Il le faisait pour le plaisir ou dans un cadre professionnel ?

**Mr Pierron :** Au départ, c'était privé, mais lorsqu'il débute les recherches réelles, c'était pour le travail car il savait qu'il se passait de plus en plus de choses au niveau de la délinquance informatique.



M. Pierron et son collègue.



# Le hasard m'a tué !

## LES PIRATES !



Vu, vidi, vici et il y en avait vraiment partout, des copieurs !



Bref, tout est parti grâce à cette personne, et surtout grâce au fait qu'un brave monsieur, qui n'habite pas loin de la Gendarmerie, oublie un jour une boîte de disquettes sur le toit de sa voiture. Le hasard voulut que sa voiture était garée près de l'entrée de nos services. Nous avons analysé le contenu des disquettes qui se révélèrent être la suite d'un jeu d'enfant, puisqu'il ne s'agissait plus que d'aller frapper à la porte de celui-ci. La suite, vous la connaissez...

**Joypad :** Non justement, racontez !

**Mr Pierron :** Nous sommes rapidement devenus spécialistes en la matière, et de plus en plus de gens sont venus sonner à notre porte. Nous nous sommes peu à peu équipés, puis avons plongé dans ce milieu, car cela nous sortait un peu du train-train habituel. Petit à petit, nous avons suivi l'arrivée des serveurs télématiques 366 et avons dû créer des systèmes d'écoute toujours plus sophistiqués pour mieux surveiller ce milieu pirate en pleine expansion. On continue aujourd'hui à traiter des affaires judiciaires comme des menaces de mort, des usurpations d'identité, une grosse affaire de tableaux volés, mais dès qu'il s'agit d'informatique, c'est à notre groupe que l'on s'adresse.

**Joypad :** Et quand avez-vous découvert le piratage consoles ?

**Mr Pierron :** Nous avons commencé à entendre parler (comme tous les autres pirates micros de l'époque) de "copieurs Nintendo" sur les serveurs. Nous ne comprenions alors pas vraiment de quoi il s'agissait vraiment, et nous avons contacté Nintendo. Chacun de notre côté, nous avons œuvré pour percer le secret de ces copieurs. Nintendo a réussi à se procurer des copieurs et a déposé plainte immédiatement chez nous. La machine était lancée.

Nous avons dû créer des systèmes d'écoute toujours plus sophistiqués pour mieux surveiller ce milieu pirate.

**Joypad :** Avez-vous physiquement infiltré le milieu des pirates Nintendo ?

**Mr Pierron :** Vu notre âge, c'était difficile pour certains, mais comme nous possédons quelques jeunes dans nos services qui "passent" très bien dans le milieu pirate, la chose a été aisée, et des infiltrations ont pu avoir lieu comme dans toute enquête judiciaire.

**Joypad :** Avec des indicateurs ?

**Mr Pierron :** Des informateurs, oui !

**Joypad :** Mais dites-moi, on se croirait dans les services de la Brigade des Stups ?

**Mr Pierron :** On le souvent dit dans la presse récemment : ça fait énormément rire les gens quand on s'amuse à comparer ce genre d'affaires aux trafics de drogue et que l'on parle d'aspect mafieux. Mais en fin de compte, quand on voit la manière dont sont structurés certains groupes de pirates, même si les conséquences ne sont pas les mêmes, on retrouve les mêmes structures de fonctionnement. Il y a le leader, ses lieutenants, et tous les petits dealers qui distribuent les jeux un peu partout pour

des sommes dérisoires et même souvent gratuitement (pour la notoriété).

**Joypad :** Vous avez infiltré des BBS (téléchargement par modem) ?

**Mr Pierron :** Oui bien sûr ! En fait, les BBS nous ont toujours servi à savoir où se trouvait le marché du piratage avec les dernières sorties, etc. Il était en effet impensable d'arriver chez quelqu'un, lors d'une perquisition, et de ne pas être au courant des derniers titres pirates ou tout simplement des derniers jeux distribués par Nintendo en Europe. Il suffisait d'aller dans les conférences consoles sur les BBS américaines et de découvrir les nouveautés. C'est comme cela qu'on a découvert que le jeu Astérix qui était développé chez nous était longtemps avant sa sortie déjà sur les bornes des BBS américaines, dans une version jouable et quasiment définitive. Il était alors évident de retrouver cette copie immédiatement en France. Un



# SALE TEMPS POUR LES PIRATES !

# Ne croyez pas que les utilisées en matière d



autre exemple qui nous a marqués, fut de voir débarquer la version piratée d'Aladdin sur Super Nintendo longtemps avant que le jeu sorte en France. Cela faisait bien longtemps que nous y avions joué, lorsque nous vîmes les affiches publicitaires qui annonçaient la sortie imminente du jeu par Nintendo.

**Joypad :** Oui mais Aladdin (Capcom) était sorti avant au Japon.

**Mr Pierron :** La version BBS était dispo bien avant la sortie japonaise de toute façon... Et puis là n'est pas le problème. Copiée avant ou après sa sortie au Japon, la version disquette d'Aladdin était une copie illicite et de ce fait prohibée. Nous avons eu ainsi des versions d'abord en japonais, puis en américain et enfin en français.

**Joypad :** Quand vous dites que vous jouiez à Aladdin sur Super Nintendo avant qu'il ne sorte chez Nintendo, vous téléchargez des jeux sur BBS ? Comment s'organisait votre infiltration de ces réseaux dans lesquels il faut souvent monter patte blanche ?

**Mr Pierron :** Attention ! Nous nous sommes toujours interdit de rentrer dans le système de la contrefaçon et d'échanger des jeux avec les pirates que nous surveillions. Nous avons toujours réussi à nous procurer les pièces à conviction grâce à un réseau d'informateurs. Tous les jeux que nous possédons sont saisis, et nous n'avons jamais eu besoin d'entrer dans le cycle infernal des échanges.

**Joypad :** Comment avez-vous réussi à trouver des informateurs ?

**Mr Pierron :** Cela date en fait de nos enquêtes sur le piratage micros (Atari et Amiga), car on retrouve tout le temps les mêmes personnes.

Il s'agit, pour la plupart, de gens chez qui on a réalisé des perquisitions.

**Joypad :** Racontez-moi vos premiers contacts avec ces copieurs.  
**Mr Pierron :** Les premiers prix étaient de 2 000 francs tous frais payés (douane, frais de port), et si l'on commandait en gros, ces prix chutaient à 1 000-1 500 francs selon la capacité (de 8 à 32 Mo). Je parle ici de prix d'achat pour les pirates. Ces derniers vendaient en fait les copieurs de 2 500 à 6 000 francs. Nous avons eu de nombreuses confirmations de gars qui avaient acheté des copieurs à 6 000 francs, alors que le prix normal était de 3 000 francs avec une centaine de jeux disquettes. On a même parlé au début de prix allant jusqu'à 1 000 francs... Le trafic a en fait commencé lorsque les jeunes se sont mis à plusieurs copains pour en commander un petit nombre et les revendre ensuite en France. Les prix étaient alors dans les environs de 3 000-4 000 francs pour un copieur sans jeux. Mais dès lors que les gros groupes de pirates style Fairlight ou Paradox s'y sont mis, ils ont commandé les copieurs en masse (par 50, 100 et plus) et ne se sont pas gênés pour faire savoir à qui voulait bien les entendre (sur le serveur Minitel) qu'ils allaient casser les prix. Et c'est ce qu'ils ont fait, puisque l'on est passé au prix de 2 500 francs avec 30 jeux... Les petits groupes ont dû s'effacer ou fusionner avec les gros.

**Joypad :** Oui, mais comment tout a commencé en France ?

**Mr Pierron :** Disons qu'au départ, dans la grande tradition du piratage micros, l'argent n'intervenait pas. Mais très vite, les gros groupes comme Fairlight et Paradox (tombés depuis dans l'affaire Nintendo) se sont aperçus qu'il y avait un énorme marché à prendre : pas celui des disquettes piratées, mais celui des copieurs, les machines permettant de copier les jeux cartouches. Ils ne voulaient pas que ce marché leur échappe. Il faut bien savoir que, sans cet appareil, la piraterie consoles n'existerait pas. Très vite donc, les principaux pirates Amiga ont arrosé le petit monde de l'informatique par serveurs Minitel interposés en annonçant l'arrivée des copieurs consoles. Notre

premier contact avec ces copieurs a eu lieu, comme pour tous les pirates de France, dans un hôtel à la Porte de la Villette. Un groupe connu de l'époque avait invité le gratin de la piraterie pour une demo-party de copieurs Super Nintendo et Megadrive. A partir de ce jour-là, tout le monde a pu juger de la "fiabilité" de l'engin, et les commandes sont parties de tous les coins de France.

**Joypad :** Racontez un peu plus précisément cette première demo pirate de copieurs à la Porte de la Villette, si près de notre rédaction de l'époque...

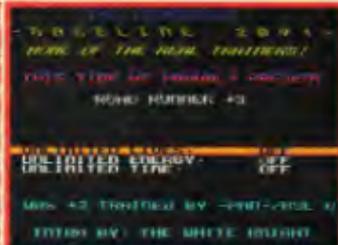
**Mr Pierron :** Dommage, vous avez raté le scoop à l'époque ! Ce n'était pas le cas d'un de vos confrères qui était présent (il s'agit de B" (EG-Censure !). En fait, c'est Denis Cravitz du groupe Fairlight qui a,

beau jour de novembre 1992, décidé de venir en Europe avec sa voiture pleine de copieurs, non sans avoir averti tout le monde par BBS interposées. Le rendez-vous était, pour la France, dans un hôtel à la Villette. Nous y étions en filature, et l'on a retrouvé tous les plus grands pirates de l'époque qui, pour la plupart, étaient passés dans nos bureaux, inculpés. Et certains même

Le trafic a en fait commencé lorsque les jeunes se sont mis à plusieurs pour commander un petit nombre de copieurs et les revendre ensuite.



Ces premières demos de pirates ont fait leur apparition sur copieurs Super Nintendo en 1992. Elles fonctionnaient de la même manière que sur les jeux pirates sur micros. Il s'agit de présenter, par un scrolling, la main du groupe qui a déposé le jeu.



Un lien de téléchargement des versions disquettes est la possibilité de jouer avec des trainers. Parler d'une version Star Wars et il s'agit qu'il s'agit du jeu Star Wars et que la version disquette propose à l'option de trainers comme les vies infinies, le select sterge, etc.



Lorsque certains pirates ont essayé de jouer à un jeu (parfois inconnu) sur Super Nintendo, ils le couvraient avec leurs outils de programmation. Ici, la version arcade du Pacman, à voir, et sur Super Nintendo, et il l'a fait c'est intéressant.

# Méthodes d'enquête différent de celles du banditisme ou de drogue, ce sont les mêmes !



La couverture d'Ab Rahe, bien qu'il faille préciser dans ce cas de 40 valeurs (et même plus !).

avaient déjà été "au trou"... Le leader de Fairlight n'a rien trouvé de mieux à faire que de faire fonctionner l'engin avec une cartouche américaine, d'expliquer que l'on pouvait y inclure des puces DSP ou autres et de proposer à tous ceux qui étaient présents un exemplaire du copieur. Les lieutenants de tous les groupes pirates européens sont repartis inonder les serveurs de leur découverte, et notre travail a commencé. C'était, à cette époque, assez fabuleux pour les filatures et les planques, on avait le choix ! Et ne croyez pas que les méthodes d'enquêtes diffèrent de celles utilisées en

monde de la piraterie consoles, ça ira (disons que l'on sait contrôler et punir les gens), mais dès lors que ce monde tombera dans le vrai milieu mafieux français, le problème deviendra très grave. Et le risque est aujourd'hui énorme, car si une personne du milieu français découvre, comme nous l'avons fait, ce monde de pirates qui investit les banques, utilise les lignes téléphoniques gratuitement et copie tout ce qui existe en matière de logiciels réseaux ou non, les dés seront jetés... Avec toute la publicité qui a été récemment faite dans la presse, cela ne va pas arranger les choses car il n'y a pas que des

honnêtes gens qui lisent les journaux. Il faut savoir que les jeunes pirates ont vieilli aujourd'hui et se diversifient. De plus, il ne faut pas croire que les as du piratage et de l'informatique sont Américains. Les meilleurs informaticiens sont en Europe en ce qui concerne le piratage, et notamment en France.  
**Joypad :** Justement, parlez-moi de ces jeunes qui ont été arrêtés récemment pour l'affaire Nintendo.  
**Mr Pierron :** Le jeune qui a été arrêté aux États-Unis et qui se retrouve en prison en Virginie, avait pris un protocole d'accord avec un groupe qui s'appelle Fairlight qui officie, à sa base, tant en Belgique qu'aux États-Unis. Quand on voit que ces gars-là montent des sociétés qui drainent derrière elles tout un monde pirate international, on sent qu'il s'agit de groupes ultra-organisés.

Il y a très peu de petits génies dans le monde du piratage consoles.

**Joypad :** Mais les groupes Fairlight et Paradox (les deux principaux groupes mis en cause dans l'affaire Nintendo) avaient monté des fausses sociétés ?  
**Mr Pierron :** Pas du tout, de vraies sociétés ! En fait, ils ont vu le vent venir et ont compris que le fait de commander des copieurs à Hong Kong posait d'énormes problèmes : le gars à qui ont été commandés 100 copieurs n'en mettait que 90 et ne renvoyait jamais les 10 % de copieurs en panne ! Ils ont vite regardé qui était le fabricant pour éviter les intermédiaires.

**Joypad :** C'est si grave que ça ?  
**Mr Pierron :** Ce qui nous inquiète, c'est que tant que cela restera dans le



Avant de que pas, ce qui se trouve actuellement sur page. Malgré la loi, le propriétaire du journal qui n'a pas fait le cas de la loi ne peut pas être poursuivi.





# SALE TEMPS POUR LES PIRATES !

Plus de 19 000 disquettes 3 pouces et demi ont été saisies par la gendarmerie lors de leurs nombreuses perquisitions. Une bien belle collection de jeux Super Nintendo et Magazines...



Ils ont donc contacté les sociétés Front Farrest se trouvant à Taïwan et qui fabriquent à la chaîne tous les copieurs vendus à Hong Kong et distribués ensuite dans le monde via le Japon, les États-Unis et surtout l'Allemagne, la Belgique, la Hollande et la France. Front Farrest a alors dit d'accord pour envoyer des copieurs en masse directement à Fairlight ou Paradox, à condition que ces derniers fondent une société. En effet, Front Farrest s'est toujours refusé de vendre ces copieurs à des particuliers. Voilà pourquoi Fairlight a monté une société aux États-Unis, appelée tout simplement Fairlight Limited ! Ils vendent officiellement du matériel informatique. Même topo pour Paradox qui crée une association loi de 1901 en France appelée Paradox Inc.

**Joypad :** Mais ces sociétés informatiques vendaient effectivement du matériel ?  
**Mr Pierron :** Rien du tout, ce des copieurs : Super Wild Card, Pro Fighter, etc. ! Et aussi des modems. D'ailleurs, nous avons bien rigolé lorsque nous avons arrêté ces gens-là, car pour Paradox, il était bien difficile d'expliquer ce que leur association loi de 1901 allait faire des 500 000 francs qui étaient sur le compte en banque, alors que ce genre d'association doit posséder 0 franc, à la fin d'une année, sur ses comptes. Ils ne s'étaient vraisemblablement pas posé ce genre de question, tant l'argent facile arrivait en masse...  
**Joypad :** Les dirigeants de Fairlight et Paradox sont des jeunes de 22 et 23 ans. Quels sont leur profil ?

**Mr Pierron :** Ce sont des passionnés d'informatique qui n'ont pas fait de longues années d'études, mais qui sont assez malins pour connaître suffisamment de notions de gestion, d'économie et surtout d'informatique pour monter ce genre d'affaires lucratives. Ils ont le commerce dans le peau, et ces sacrés businessmen auraient très bien pu réussir autrement dans la vie. Lors de nos perquisitions, nous avons trouvé toutes les factures et tous les comptes tenus d'une manière rigoureuse... Même la publicité était faite dans les règles, puisque des journaux comme "Console Plus" et même le vôtre ont passé des publicités à l'époque pour des sociétés vendant du matériel de sauvegarde pour cartouches (!) appelé Backup Kit.

**Joypad :** Quels étaient les moyens de distribution des copieurs ?  
**Mr Pierron :** La VPC (vente par correspondance) par la publicité, les petites annonces dans les magazines de la presse spécialisée et les serveurs Minitel. On trouve aussi des copieurs dans les magasins d'import.  
**Joypad :** Vendre un copieur est-il interdit en France ?  
**Mr Pierron :** Le principal argument, celui de dire qu'un copieur sert à faire des copies de sauvegardes de cartouches achetées dans le commerce, est un alibi qui ne tient plus la route aujourd'hui. Je crois savoir que Sega interdit ce genre de copies et que Nintendo rembourse les 0,001 % de cartouches défectueuses sur Super Nintendo.  
**Joypad :** Oui, mais cela ne change-t-il pas le problème de savoir si l'on a droit de vendre un appareil auquel on donnerait la même utilité qu'un détecteur de radar par exemple (question normalement à éviter face à un gendarme...) ?  
**Mr Pierron :** Bon d'accord, rien n'empêche un particulier d'acheter un copieur et de ne pas l'utiliser, mais c'est chose plutôt rare quand on a déboursé

Le chef de Fairlight était à la tête d'un véritable empire dont les acteurs sont aujourd'hui sous les verrous.

3 000 francs ! Soit dit en passant, l'affaire Nintendo que nous avons réglée récemment ne portait pas sur l'utilisation ou non de copieurs, mais sur un trafic à grande échelle de vente de copieurs. Mais revenons au problème de la vente de copieurs. Les toutes premières machines ne faisaient que de la copie, mais les nouvelles générations de copieurs ont rapidement fait des sauvegardes directes de jeux (on sauvegardait une partie de n'importe quel jeu d'action, n'importe où dans le jeu), et ont permis de changer la structure de ces derniers (les moult versions pirates de Mortal Combat II ou de SF II) ; elles ont aussi joué le rôle d'Action Replay. Si le concepteur de jeux ne veut pas que l'on sauvegarde son jeu au milieu de la partie, ça le regarde, et on touche ici à une modification de la structure du jeu. À partir de là, le matériel entre dans le cadre d'une atteinte à la propriété intellectuelle, et il devient de la contrefaçon. On n'a pas le droit alors de le vendre, car on devient complice d'une chose interdite...

**Joypad :** Mais pourtant, on en trouve en vente libre au Japon, par exemple.

**Mr Pierron :** Oui, mais pas en France ! Ce n'est pas parce que c'est en vente libre dans certains pays, que chez nous cela doit être autorisé. En Belgique, les copieurs étaient en vente libre dans les étages. C'est un problème interne au pays. Beaucoup de jeunes et de magasins que nous avons inquiétés, se sont retranchés derrière le procès perdu par Nintendo à propos de la cartouche Action Replay qui permet de modifier les caractéristiques d'un jeu. Mais ce qu'ils ont oublié, c'est que Nintendo avait perdu son procès aux États-Unis, pas chez nous...

**Joypad :** Malgré le flou juridique, pouvez-vous arrêter des responsables de magasins qui vendent des copieurs ?

**Mr Pierron :** Bien sûr, et on l'a déjà fait sur Paris plusieurs fois. Ces magasins avaient tenté le coup, et ils se sont faits "semmer". Maintenant, c'est aux juges de trancher, mais nous intervenons dès que ce genre d'affaire prend de l'importance sur Paris ou la région parisienne.

**Joypad :** Ces magasins vendaient les copieurs ouvertement ou en arriboquette (comme cela se fait souvent) ?

**Mr Pierron :** Ouvertement, et bien mal leur en a pris... Même s'ils avaient été honnêtes on ne se cachait pas comme font beaucoup d'autres. C'est à la justice de trancher, car nous, nous intervenons directement ! D'ailleurs, on se pose la question de savoir pourquoi, s'il n'y avait aucun risque, les grandes surfaces ne vendraient-elles pas elles aussi ce genre de matériel...

**FAIRLIGHT**

PRIORITARY PRESENTS:  
 MAILING LIST JOYPAD-PIECH

INTEREST FORM

CALL OUR BOARDS WORLDWIDE:

UK	0800 200 150
FRANCE	03 43 43 43 43
USA	03 43 43 43 43

CALL 123 456 789

WHEN ORDERING USE FAX

DATE BUY LOGS CARD / 92.04.95

+ LONG FILE 111-CHARGE

SAVE GAME 1BY-ACCEPT

REMOVE FILE NO CARD

DELETE FILE

FORMAT DISK

41992 CHINA CONCH LIMITED

**PARADOX**

CALL 123 456 789

CALL 123 456 789

CALL 123 456 789

CALL 123 456 789

Notre Point de fonctionnement est aux adresses suivantes. Merci de noter les adresses, les photos ont été prises à l'aide d'une caméra vidéo qui fonctionne avec pile, il suffit de choisir cette option au départ...

Il y a 12 copieurs de jeux Super Nintendo et de nombreux autres jeux et logiciels, les photos ont été prises à l'aide d'une caméra vidéo qui fonctionne avec pile, il suffit de choisir cette option au départ...

Annonses dans que l'on trouve principalement avant les jeux publiés sur Super Nintendo. Ici, ce groupe très connu se fait sa petite publicité ! C'est interdit...

Livraison  
CHRONOPOST  
en 24 H

Export tous pays  
Export Worldwide

# JPF Import

Prix - Service - Qualité

**(1) 49.48.93.40**

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

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

**Importateur - Distributeur**

**Revendeurs Contactez Nous !**

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



## PANASONIC FZ-10

Evolution 3 - Millésime 95

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

**Sony Playstation**

**Sega Saturn**

**Nec FX**



**NEW**

Version française  
ou  
japonaise



Version  
européenne  
ou japonaise

**NEW**



Version  
française  
ou japonaise

**NEW**

**Jeux PSX**

**Jeux Saturn**

**Jeux Nec FX**

Ridge Racer  
A IV  
Ultima Paradisus  
Philosoma

Motor Toon GP  
Metal Jacket  
Kileok, the Blood  
Raider Project II

Daidaros  
Netketau  
Baseball Speaker 95  
... et plus

Virtual Fighter  
Daytona USA  
Shinobi  
Clockwork

Knight  
Panzer Dragon  
Tama  
Myst

Gotha  
Race Drivin  
Virtual Soccer  
... et plus

Phantasm Soldier  
FX Fighter  
Street Fighter  
Battle Heat

**25 jeux  
disponibles**

**Sega 32X**

**NeoGeo CD2**

**FULLMOTION VIDEO**



**NEW**

Version française  
ou américaine



**NEW**

TOP LOADING  
Version  
française ou  
japonaise

**FULLMOTION  
VIDEO**

**NEW**

**Jeux 32X**

**Jeux NeoGeo CD**

**Jeux 3DO**

**Accessoires 3DO**

Doom  
Star Wars  
Super Warriors  
uper Afterburner

Corps Killer  
Storm City  
Space Harrier  
Cosmic Gernage ...

Fatal Fury Special  
Art of fighting 2  
King Of Fighters 94  
Samourai Shadow 2

Galaxy Fight  
World Heroes Jet  
Agnasor of Dark  
Kombat ...

Need for speed  
NovaStorm  
Return Fire  
Quarantine

Theme Park  
Star Blade  
Corps Killer  
Magic Carpet

Hell  
The II th Hour  
Dragon Lore...

Joypad 6 bouton spécial  
pour Street Fighter 2X  
Gun  
Joypad

**Atari Jaguar**

**Adaptateur pour 3DO**

**Flight Stick 3DO**

**Carte 3DO pour PC**



Version  
française

**1990 F !!**

Conan  
Val d'Ivoire  
Iron Soldier  
Theme Park  
Rayman  
... et plus

**Demandez nos packs  
spéciaux 2190 F**



**NOUVEAU MODELE  
"ADAPTEUR II"**

**2 JOYSTICKS**

L'adaptateur 3DO accepte  
tous les joysticks ou  
joypads compatibles  
SUPER NINTENDO.

**NEW**

CH Products

**NEW**

Enfin un stick  
spécial  
simulation sur  
votre 3DO

Creative Labs



**NEW**

Jouer vos jeux  
3DO sur votre  
PC et  
compatibles

Une prise péritel et  
trois ports série  
prévus. Photos et  
cartouchettes

**Fax (1) 40.10.95.99**

**JPF Import**

21/23 rue de Clichy - 93584 ST OVEN CEDEX

Métro : G.RIBALDI - RER C : St Owen - Bus 173/174 : St Owen

**Tel (1) 49.48.93.40**



# SALE TEMPS POUR LES PIRATES !



**Joyppd :** Comment voyez-vous l'avenir du piratage ?

**Mr Pierron :** Mal ! Nous suivons ce monde depuis 1988 et découvrons toujours de nouvelles techniques et rencontrons souvent les mêmes personnes inquiètes - ou mieux, déjà arrêtées, jugées et emprisonnées - qui récidivent. Le côté intéressant, c'est l'évolution des marchés à travers le monde du piratage. Nous avons compris que l'Amiga avait été tué par l'arrivée des consoles grâce au piratage - qui a changé à cette époque pour passer des micros vers les consoles.

**Joyppd :** Il y a eu aussi l'arrivée des PC et de ses jeux non protégés.

**Mr Pierron :** Oui, c'est vrai, mais ne croyez pas que cela freine le piratage car on connaît en ce moment un énorme engouement pour le piratage sur PC, avec cette frénésie d'avoir les jeux avant leur sortie ; et surtout le piratage sur CD-Rom qui commence et qui touche aussi le monde Nintendo et Sega. Nous n'avons pas encore pu perquisitionner chez des graveurs de CD, mais nous en avons vu en action lors de nos flâneries et l'on trouve aujourd'hui des CD-Rom contenant plus de 500 jeux Super Nintendo stockés, toute la collection précise et sans bavures ! Vous pouvez vous en procurer à Taiwan pour 500 francs, un franc le jeu Super Nintendo... Et là, c'est beaucoup plus grave, car ce trafic est organisé avec un patron d'une grosse société se trouvant à Taiwan. Il faut que cela cesse. Je me demande même si Nintendo n'est pas abstenu de sortir son lecteur de CD pour sa Super Nintendo à cause de ce problème-là.

**Joyppd :** Le pirate informatique moyen que vous interpellez est-il moulé sur le stéréotype du petit génie qui va réussir dans la vie et qui est très malin ?

**Mr Pierron :** Hou là non ! Il y a très peu de petits génies dans le monde du piratage consoles. Les 10 % de génies sont à la tête des groupes, et les autres végètent dans une vie que vous qualifieriez d'Otaku à la française ! On a trouvé des exemples effrayants lors de nos diverses perquisitions. Un jour, on est tombé sur un jeune garçon énorme (plus de 120 kg) qui pesait le plus clair de son temps assis devant son écran, le modem dans la main droite et la Super Nintendo dans l'autre. Il n'avait même pas le courage de bouger pour aller faire chauffer ses lasagnes surgelées dans le micro-onde de sa cuisine. Il mangeait finalement le plat qui avait simplement décongelé tout seul sur le tower de son PC. Il suffisait simplement de regarder sous le bureau d'un pirate que l'on venait arrêter pour savoir ce qu'il avait mangé depuis trois mois : chips et coca en général !

**Joyppd :** Et quel est le risque encouru par un pirate sur consoles ?

**Mr Pierron :** Disons que cela dépend de ce que l'on a trouvé chez lui et de sa fonction au sein d'un groupe. Que les choses soient claires : être en fin ou en début de chaîne (petit consommateur pour son plaisir ou vendeur de copieurs) est aussi répréhensible, mais la Justice ne jugera pas de la même façon le pauvre gars qui possède une vingtaine de disquettes chez lui et le chef de Falin'net qui était à la tête d'un véritable empire. Il faut savoir que ce n'est pas la vente de disquettes qui nous inquiète le plus, mais la vente de copieurs. Même s'il ne faut pas oublier que pour les peines civiles, Nintendo peut très bien comptabiliser le nombre de copies d'un de ses jeux pour un pirate arrêté, et lui demander ce nombre multiplié par le prix de la cartouche en dommages et intérêts. Quand on connaît nos méthodes pour comptabiliser ce nombre, cela donne le vertige pour l'addition finale.

Les personnes récemment arrêtées risquent d'abord 1 million de francs et 2 ans ferme pour contrefaçon, mais aussi 3 ans pour association de malfaiteurs, c'est nouveau !

**Joyppd :** Et quelles sont ces méthodes ?

**Mr Pierron :** Ce qui compte n'est pas le Master, c'est-à-dire l'unique copie d'une cartouche que l'on trouve chez le pirate. Mais ce sont aussi les copies sur les unités centrales, sur les streamers, les cartouches Syquest et même dans les BBS (ou des compteurs, mis en place par les pirates eux-mêmes, permettent de savoir à combien d'exemplaires a été copié un jeu). En général, il est vrai que sur les 19 000 disquettes perquisitionnées (et non les 30 000 disquettes comme il a été dit dans la presse - on avait arrondi à 20 000 et ils ont arrondi à 30 000 !-), on n'a compté qu'une seule version pour chaque jeu. Il suffit néanmoins de multiplier par 400 francs, et la note est souvent salée pour le pirate appréhendé.

**Joyppd :** Et les peines pénales ?

**Mr Pierron :** Évidemment, il n'y a pas que les peines civiles à rembourser. Les personnes récemment arrêtées dans le cadre de l'affaire Nintendo risquent d'abord un million de francs et deux ans ferme pour contrefaçon, mais aussi - et c'est nouveau dans le code pénal au point de vue informatique - cinq ans ferme pour association de malfaiteurs ! Disons que "les petits génies" que la presse (et les parents) a l'habitude d'aduler ne sont plus seulement inquiétés par nous et l'APP. Ils avaient l'habitude de nous retrouver tous les trois ans lors des arrestations, et les suites n'étaient jamais dramatiques. Cette fois-ci, Nintendo et Sega se sont portés partie civile, ça risque de changer les choses ! Avant, il s'agissait de mineurs avec qui on avait tendance à être plutôt indulgent. Mais aujourd'hui, les mineurs ont grandi, et la trentaine d'arrestations de l'affaire Nintendo ne concerne que des adultes qui vont voir leur casier judiciaire rempli, sans parler des autres poursuites par Nintendo et Sega. Et je ne parle pas des autres éditeurs qui ne vont pas se gêner pour alimenter les pirates, car comme Nintendo, c'est surtout une peine pénale pour l'exemple qui est attendue, plus que des dommages et intérêts. Autrement dit ça va chauffer pour les pirates, et ils ne l'auront pas volé car ce sont pour la plupart des récidivistes de longue date...

Et finalement, on pirate plus sur console Sega ou sur Nintendo ?

**Mr Pierron :** Là c'est clair, les pirates n'aiment pas les jeux Sega, ça n'a pas plus aux jeunes ! Mais il faut avouer encore à plus travaillé avec Nintendo qu'avec Sega. Le préjudice semble moins grave pour Sega peut-être, parce que Nintendo est plus important, mais là ça dépasse notre compétence. Nous, on n'a pas fait de différence au cours de nos enquêtes. Il est certain que Sega s'est moins impliqué que Nintendo, car c'est incidemment que nous avons appris par Madame le Juge Boirette que Sega s'était aussi porté partie civile dans l'affaire Nintendo.

**Joyppd :** Merci !

Propos recueillis par Olivier



## UN COPIEUR KESKESSETILDONK ?

Un copieur est un fait un simple périphérique que l'on insère dans le port cartouche de la console. Il joue le rôle d'une cartouche jusqu'à ce qu'on ait la main sur le bouton marche. Lorsque vous allumez votre console, un écran d'attente apparaît sur l'écran de votre jeu et vous pouvez choisir toutes sortes d'options dans la copie de cartouche sur disquette. L'utilisation de sauvegardes de jeu ne vous fait pas regarder un jeu d'action à l'inverse d'être des fonctions d'action Replay et tout ce qui s'est fait pour copier et formater les disquettes. Lorsque vous voulez copier une cartouche, il suffit d'appuyer sur le bouton marche et de voir l'écran de jeu. Il faut pour pouvoir aller dans le copieur ainsi que dans les disquettes. Il faut aussi avoir des disquettes.



# neotokyo

T I M E S

100% DE NEWS, PREVIEWS ET TESTS EN DIRECT DU JAPON

**52<sup>e</sup> CES**  
LES SCOOPS DE  
LAS VEGAS

**Raiden  
Project**

LA PLAYSTATION AU  
NIVEAU DE L'ARCADE

**MOTOR  
TOON GP**  
COMPLEMENT  
TOONESQUE !

Et aussi, un déluge de jeux Nec, Mega CD et Super Famicom...



# CES de Las Vegas



**L**e cinquante-deuxième International Winter Consumer Electronic Show vient de se tenir, comme chaque année depuis 1957, en plein cœur de la ville où la densité de bandits manchots est la plus forte du monde : Las Vegas. Du 6 au 9 janvier derniers, des milliers d'exposants accueillirent des dizaines de milliers de curieux dans d'énormes bâtiments représentatifs de la démesure américaine (en clair : bonjour les ampoules aux pieds). Pourtant, la capitale mondiale du Jeu, surnommée "Destiny's Darling" (la Chérie du Destin), ne fut pas à la hauteur de nos espérances. Les illustres membres de la profession, bien que redoublant d'efforts et de sympathie à l'égard de la multitude de visiteurs, ne parvinrent pas à briser la morosité ambiante. Les produits révolutionnaires, hard et software, manquèrent cruellement à l'appel. Certains affirmeront alors que nous manquons d'objectivité et que, habitués depuis peu à jouer sur des consoles next generation, nous parcourûmes les allées du salon dotés d'œillets. À tort ou à raison, ces quelques pages devraient suffire à créer votre propre opinion sur ce CES made in America.

TSR et ÉBENI



*C'est parti pour le 52e CES situé au Las Vegas Convention Center, au coin de la Desert Inn Road et de la Paradise Road !*

Contre toute attente, les tables de blackjack et de baccara séduisirent davantage les visiteurs que les bornes de jeux Sega, Nintendo ou encore Néo Géo. Malgré les nouveautés, nombreuses mais pas forcément d'excellente qualité avouons-le, sur le stand Atari par exemple, l'effet de surprise souhaité fut étrangement absent. Au dire des éditeurs et constructeurs présents, "le moment n'est pas encore venu pour nous de présenter ce que les Américains et Européens attendent". Donc, point de show Sony ou Sega, même si, sur le stand fermé du géant de l'arcade nippon, se trouvait un exemplaire, presque à l'abri des regards, de la Saturn. Bref, pour les plus impatients, sachez que tout, ou presque, sera dévoilé lors du prochain salon de Los Angeles, courant mai, appelé E3 (prononcer "E au cube" pour Electronic Entertainment Expo). Pour l'heure, valait un rapide survol des principales attractions du salon.

## Nintendo FX

Sega, Nintendo, Atari et la plupart des licenciés étaient réunis au sein d'un même bâtiment ressemblant à une nef pour "addicted video gamers" (les jeux vidéo rendent tarés, j'vous l'dis, moi !). La société centenaire, chargée de commercialiser des cortès à jouer à l'origine, possédait le stand le plus imposant, avec notamment trois pôles d'attraction : Donkey Kong Country, le Virtual Boy, enfin en démonstration pour nous autres occidentaux, et les nouveaux jeux FX comme Starfox 2, Comanche FX et FX Fighter.

## Sega 32 X

Le cœur du stand Sega n'était accessible que sur rendez-vous. Pourquoi tant de mystère, vous demandez-vous ? Pour faire parler les bavards et attirer un max de monde désireux d'entrer pour voir. Car excepté les bornes d'arcade Virtua Fighter 2 et Daytana USA, ce cœur si jalousement préservé des visiteurs ne recelait pas de trésors inimaginables, tel qu'un Daytana sur Saturn, par exemple. Intéressant néanmoins pour les dernières nouveautés 32X, Mega-CD et Mega-drive.

## Atari news

Le félin le plus puissant du monde n'a pas fini de rugir. Non, non, la Jaguar n'est pas marte ce soir ! Les nombreux softs présentés ont même étonné, non pas par leur qualité (hélas !), mais bel et bien par leur



La Consumer Electronic Show regroupe, sur plusieurs milliers de mètres carrés, autant d'exposants de toutes sortes, fiars de montrer leurs dernières créations dans le domaine des auto-radios et du Home Theater comme dans celui des jeux vidéo.



## Heureux comme un Judge Dredd...

Cela faisait déjà un certain temps que l'on commençait à s'inquiéter pour notre Judge Dredd national. C'est vrai, pas un seul scalp de punk rapporté à la rédaction, pas un seul jeu annihilé pour sa médiocrité, pas une seule note en dessous de 50 %... Hum... Hum... Ça n'allait visiblement pas. Mais, heureusement, Las Vegas à tout changé ! Alors le Judge se baladait tranquillement dans les dédales du CES, ne voilà-t-y pas qu'il retrouve sa moto (perdue depuis de longues années) et son ancienne petite copine. Casquette en tête, le Judge s'est alors précipité sur l'engin qui trônait près du stand Acclaim ! Telle une groupie digne de ce nom, Miss Anabelle, son ex-petite copine, s'est alors jetée à son cou pour une photo inoubliable. Ah ! Le revoilà fringant notre Judge Dredd ! Que les punks se tiennent à carreau !



quantité. Une dizaine de titres environ en plus du Jaguar-CD, enfin dévoilé, démo à l'appui ("Les dents de la mer", le film, tournait d'ailleurs sur ce nouveau support, avec une résolution relativement bonne).



# CES de Las Vegas

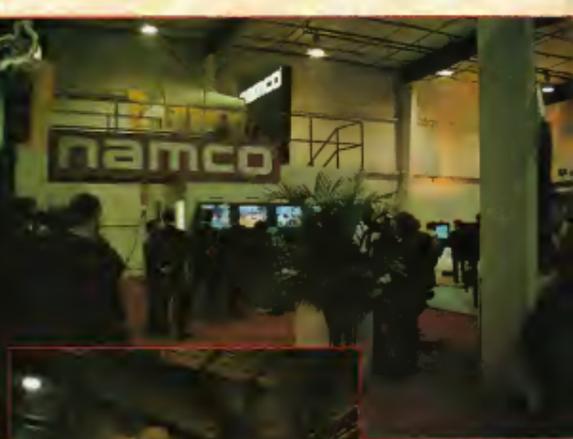
## Les absents n'ont pas toujours tort

Lors d'une récente émission de Culture Pub sur M6, le duo Anne Hagnien et Christian Blachas évoquait le phénomène du "marketing de l'absence". Cela signifie simplement que la notoriété d'un produit, homme ou machine, est telle que sa non-présence volontaire lors d'une manifestation ou/et ses apparitions sporadiques (pour une star comme Isabelle Adjani, par exemple) provoquent une réaction de la part du public générée par l'attente de l'exceptionnel. Or, on n'a jamais autant parlé de la PlayStation que pendant ce CES, et ce presque au détriment de la Sega Saturn dont les premiers titres laissent franchement à désirer. Exposants et visiteurs, tous s'accordent pour dire que la nouvelle extraordinaire (révolutionnaire ?). Paradoxalement, les chiffres de vente au Japon font état d'une PlayStation vendue pour quatre Saturn. Surprenant, non ?

Depuis le Flamingo Hotel construit en 1946 à l'initiative de Bugsy Siegel, membre notoire du tristement célèbre "Murder Incorporated" (Syndicat du Crime), les hôtels de Las Vegas se sont multipliés. Le plus grand, le MGM Grand, comprend près de 5 000 chambres ! Pour notre part, nous séjournions au Mirage avec ses figures blanches et sa réception dotée d'un aquarium à requins... sans oublier les éternels casinos, détestés des cochons tirelignes.

Des mascottes originales parcouraient le salon, faisant sans cesse référence à un soft connu. Cherchez l'intrus !





*Parmi la masse des exposants, Nintendo et Sega se taillaient la part du lion en prenant, en surface, pratiquement un bâtiment à eux deux. Coupé du monde des jeux vidéo, le stand Panasonic ne passait pas inaperçu non plus.*

**Panasonic**

## Des griffes arc-en-ciel



État présent sur ce salon, le lecteur de CD-Rom de la Jaguar. Disponible dès l'été si tout se passe bien, ce périphérique Jaguar devrait être accompagné d'au moins quatre titres à sa sortie : Blue Lighting (une simulation de vol semblable à After Burner), Battlemorph (la suite de Cybermorph, le jeu vendu avec la console), Creature Shock (adaptation du titre PC) et enfin Dragon's Lair (le célèbre jeu dessiné par Don Bluth). Commercialisé au prix de 1 390 F en France, ce nouveau périphérique permettra à la Jaguar d'entrer dans l'ère du CD-Rom.

# La mode des jeux FX sur Super Nintendo

DES HÉROS DE PIXEL PAS TOUJOURS BIEN HABILLÉS

Nintendo possédait sans conteste le plus grand stand de ce CES. Une fois rendu à l'intérieur du bâtiment, la petite maison de Donkey Kong, aménagée sur une colline factice, ne pouvait échapper aux regards, tout comme le pavillon alloué au Virtual Boy, sorte de bunker entouré d'une grande file d'attente à longueur de temps. Après avoir échappé à la dizaine de charmantes hôtesses chargées de vanter les mérites du jeu de plates-formes sur 32 mégas, ainsi que la toute dernière console avec vue en 3D - qui ne nous a pas paru si décevante, soit dit en passant - nous nous dirigeâmes vers les nouveautés sur consoles 16 bits Nintendo. Une surprise de taille (relative à l'importance de ce salon) nous y attendait. Comme un grand couturier présente sa collection de vêtements pour l'été, le géant de l'électronique nippon avait disposé une bonne quinzaine de boîtes montrant en avant-première les prochains jeux FX sur consoles sévies. Une gamme étonnante dont le descriptif se trouve dans les lignes suivantes.



## STARFOX 2 SNH

*C'est parti ! Commencez par choisir le personnage que vous désirez incarner avant de décider qui sera votre équipier aux conseils toujours plus précieux !*



## STARFOX 2 SNH

*Une fois la destination sélectionnée sur la carte proposée et les combats contre l'ennemi terminés, n'hésitez pas à retourner à une sorte d'écran menu qui vous donne l'état de votre vaisseau en plus d'infos capitales sur votre adversaire !*



## STARFOX 2 SNH

*Finis les loopings dans l'espace ! Cette fois, vous êtes sur la terre ferme, à l'intérieur d'un bipède en métal résistant, mais certainement pas indestructible.*





### STARFOX 2 SNIN

Des phases de combat dans l'espace qui ressemblent beaucoup à celles déjà vues dans le premier Starfox qui avait fait sensation lors de sa sortie en France voilà près de deux ans.



Le dernier jeu FX à avoir été testé dans votre magazine de jeux adoré se nomme Vortex. On le doit, une fois encore, aux programmeurs de la société Argonaut, qui, semble-t-il, sont passés maîtres dans l'art de produire ce genre de jeu sur Super Nintendo, entièrement en 3D, de la même manière qu'ils avaient réalisé le divin Starfox dont chacun se souvient encore aujourd'hui. Starfox une nouvelle fois à l'honneur, justement, puisque le premier jeu incorporant le procédé FX que nous découvrires au rayon des nouveautés, n'est autre que la suite, alias Starfox 2.

## Le luxe surround

Pour apprécier plus encore le titre, des hôtes (pas les mêmes que celles rencontrées en début de texte) que désormais nous surnommerons C.H.H. pour "charmant-hôtes harpies", nous conviendront à venir nous installer dans un siège confortable placé à deux mètres d'un écran géant (86 cm) pourvu de deux petites enceintes prêtes à diffuser un son en surround d'excellente qualité. Le pad entre les mains, l'aventure put commencer. Étant seul face au tube cathodique, je n'eus d'autre alternative que de partir en

### FX FIGHTER SNIN

Deux combattants disponibles seulement ! Damage ! Cela ne nous a pas empêché d'essayer toutes leurs techniques, après que le gong ait retenti.



### FX FIGHTER SNIN

Petit effet de zoom en fonction de la proximité entre les personnages.



Admirez les deux angles de vue différents pour un même coup de la part de l'un des participants au combat.

croisade grâce au mode "scénario". Sans quoi, le mode battle aurait sans doute été accessible. Vint ensuite le choix du personnage à incarner parmi les huit proposés, sachant que, sur les sept restant, je demandai à l'un d'eux de jouer le rôle de man o'équiplier. Le jeu, enfin, où j'appris que le méchant du premier épisode n'a pas été anéanti et qu'il revient, plus fort que précédemment, plus rancunier que jamais, à l'assaut des planètes et des civilisations du système étoilé. L'objectif, simple et pourtant si difficile à réaliser, consiste à repousser l'invasisseur coûte que coûte. Une carte de la constellation apparaît alors et l'optical pour la destination qui m'attirait le plus.

fort agressive. Cela vous rappelle peut-être certains passages de Vortex ? Vous n'avez pas tort, mais sachez que, graphiquement et musicalement parlant, Starfox 2 surpasse de loin Vortex. Côté intérêt, il semblerait que Starfox 2 bénéficie d'un scénario à rebondissement à ne pas négliger en plus d'une difficulté bien dosée. Let's wait and see...

## Le très attendu FX Fighter

Plus surprenant encore que la séquelle de Starfox, FX Fighter. Entr'aperçu lors du dernier Nintendo Show à Tokyo (?), le jeu de baston en 3D de l'éditeur a fait forte impression. En toute logique, puisque un jeu de la sorte n'a, jusqu'à ce jour, jamais été sorti sur console 16 bits Nintendo. Bien que la version présentée sur le stand fut loin d'être aboutie, puisque seulement deux caractères sur les huit prévus pouvaient se livrer combat sur l'arène, cela nous nous empêcha pas de prendre un certain plaisir à jouer. Pour être franc, malgré le différentiel soigné, le jeu n'est pas très beau. Mais, il n'en reste pas moins techniquement exceptionnel pour une Super Nintendo avec des zooms à couper le souffle et de multiples angles de vue permettant d'apprécier la joute sous toutes les coutures.

## À voile ou à vapeur

Starfox 2 diffère radicalement du premier du nom en ce sens qu'il propose plusieurs moyens de transport (deux en l'occurrence, en attendant de tester la version terminée). Naviguer entre les astéroïdes et éviter les tirs des vaisseaux ennemis, perdus dans l'espace Intersidéral, reste la principale activité du sauveur de l'humanité. Mais, cette fois, celui-ci peut aussi se retrouver à l'intérieur d'un bipède de métal, chargé de réduire à néant de nombreuses saucoupes volantes

## COMANCHE FX SNIN

Les programmeurs s'en sont donné à cœur joie pour réaliser ce hit PC sur Super Nintendo. À vous maintenant d'être à la hauteur et de ne pas rater les cibles mouvantes, autant d'hélicoptères qui, eux, ne vous épargneront pas.

Rien à voir avec un Tahshinden sur PlayStation ou avec un Virtua Fighter (encore que ?!) sur Saturn, mais il paraît bien inutile de comparer l'Incomparable. Le seul point commun entre ce jeu sur 16 bits et ceux sur consoles 32 bits concerne les coups, les techniques de combat, très similaires à celles employées par les karatékas de Virtua (coup de pied renversé, par exemple), précurseur dans le genre des simulations de combat en 3D. Pour l'heure, FX Fighter ne possède pas de rival sérieux sur console équivalente, la Megadrive de Sega en l'occurrence, si l'on excepte le récent Ball Z d'Accolade, un jeu de boston en 3D, lui aussi, mais qui bugge plus ou moins et dont la réalisation laisse souvent à désirer. Un grand hit en perspective que l'on doit à Nintendo, évidemment, mais aussi à GTE Interactive, nouvel associé du géant japonais de l'électronique de loisir. FX Fighter constitue leur première expérience commune, mais, déjà, les projets fourmillent, comme par exemple la création d'un "network gaming" pour concurrencer la Sega Channel. À voir.

## Du PC à la SNIN avec Comanche FX

Issu du hit du même nom (sans le suffixe FX, vous vous en doutez) sur micro-ordinateur, Comanche FX fut la troisième bonne surprise, en tant que jeu en 3D, présenté sur le stand Nintendo. Seul ou à deux, le but d'ces joueurs est d'éliminer l'autre ainsi que la multitude d'ennemis à hélice survolant lacs et canyons à toute allure. Sur écran large, le résultat est digne de figurer en bonne place parmi les toiles exposées à la FIAC (Foire Internationale de l'Art Contemporain) tant cela paraît pixelisé. Sur une télévision aux dimensions plus proches de celles de monsieur tout le monde (46 cm environ), Comanche FX est un jeu d'hélicoptères agréable, ou scrolling relativement flûde. Rien à voir avec la superbe version PC, certes, mais l'intérêt est là. Sur-tout si l'on sait que le jeu se joue en réseau. L'option Link permet à deux joueurs de s'adonner au plaisir du pilotage sur deux écrans séparés, simultanément. Exceptionnel, non ? À condition d'être en possession de deux consoles, de deux jeux, d'un câble - qui, espérons-le, sortira prochainement - et d'une paire de postes liés, l'opération pourra avoir lieu et les protagonistes se verront affecter des missions aussi diverses que nombreuses et de plus en plus périlleuses. Sortie prévue pour cet été en France.



## COMANCHE FX SNIN

Cette base est à détruire. C'est le but de la mission. Zigzaguez entre les fins ennemis et tout se passera bien !



# Motocross polygoné avec Dirt Trax FX

En allant rendre visite aux licenciés, faisant comme une ceinture autour du stand de Nintendo, nous tombâmes sur un quatrième jeu FX n'ayant rien à voir avec ceux traités dans les paragraphes précédents. Dirt Trax FX, un jeu signé Electro Brain, est une simulation de motocross destinée à un, deux, trois ou quatre joueurs en même temps grâce au multijoueur. Cette fois, il est question de course de motos trois sur des parcours chronométrés bourrés de virages en épingle et de basses en tout genre. Huit pilotes, tous des experts dans la conduite à haut risque du deux roues, prennent le départ et tentent, quel qu'il arrive, d'atteindre la ligne d'arrivée. Comme pour Comanche FX, le scrolling semble plutôt fluide pour un jeu en 3D sur Super Nintendo. Le challenge aussi est au rendez-vous avec des circuits nombreux et de difficulté progressive. Le fait de pouvoir partir à la conquête de la première marche du podium à quatre en simultané renforce encore l'intérêt de cette simulation dont nous vous reparlerons lors de son arrivée sur le territoire, d'ici quelques mois.

Malgré les rumeurs, le géant du jeu Nintendo ne s'avoue pas vaincu face à son adversaire de toujours, Sega, dont les ventes de Saturn ont pourtant dépassé les 180 millions de dollars de recettes au Japon depuis sa sortie, le 22 novembre 1994. Sans perdre le nord, Nintendo projette de lancer cet été le Virtual Boy et d'ici à la fin de l'année, début de l'année suivante, la super Ultra-64 que tout le monde attend avec impatience. Côté chiffres, selon Madame Nintendo France que nous avons rencontrée osaise à l'une des tables du café Mario situé un peu en retrait du stand, la société détiendrait 72 % de parts de marché dans l'Hexagone. Il se serait vendu 300 000 consoles 16 bits (59 % du marché français), plus de 500 000 Game Boy (77 % du marché) et 200 000 Nes (83 % du marché) en 1994. Un bon score si l'on en juge par les données avancées dans un numéro de Twice Dolly, journal officiel du CES, qui font état d'une chute brutale des ventes pour l'année à venir. Selon une étude récente, on estime que le marché des consoles 16 bits devrait baisser de 33 %, et celui des portables diminuer de 31 %. Au profit des consoles nouvelle génération ? Apparemment, oui. Pour notre part, nous en sommes convaincus, au regard des produits fournis sur Saturn et davantage encore sur PlayStation. Reste à attendre un peu encore que Nintendo vienne jouer dans la cour des grands !



# CES

de Las Vegas



## DIRT TRAX FX SNIN

Choix du conducteur, du circuit, de la coupe à gagner, et le départ peut avoir lieu ...



## DIRT TRAX FX SNIN

Les qualités du procédé FX une nouvelle fois montrées avec cette simulation de motocross sur Super Nintendo.

Deux carrés d'as pour le plus grand

# COUPS de cœur du CES

**B**ien qu'il n'y ait véritablement rien d'exceptionnel dans ce salon de Las Vegas, certains jeux retiennent malgré tout notre attention. Il n'est ici nullement question de procédé révolutionnaire et encore moins de soft à rendre folle une vieille mère au point de lui faire manger des tartines de pain trempé dans du beurre de cacahuète mélangé à de la pelée de grosillon (M&B en jargon) ; plus simplement occasion qui personnellement j'adore. Non ! Les jeux qui nous ont déçus dans les lignes qui suivent sont simplement parvenus à rassasier de la moussu par leur originalité propre.

## Earthworm Jim Game Boy-Playmates

**A**près avoir rendu visite à notre ami programmeur de Shiny Entertainment, Doug TenNapel, que nous avions rencontré pour la dernière fois à l'ECTS de Londres, peu de temps avant la sortie d'Earthworm Jim sur Megadrive et Super Nintendo, quelle ne fut pas notre surprise de découvrir l'adaptation du jeu de plates-formes le plus original de l'année 1994 sur le portable de Nintendo. Eh oui, avant de s'attaquer à la suite d'EVJ sur consoles 16 bits, et pourquoi pas, sur consoles 32 bits, l'équipe du sympathique David Perry a préféré satisfaire les possesseurs de Game Boy. Car ce serait faire une lapalissade que de dire que la version 8 bits est ahurissante et génialissime (nous y avons suffisamment joué pour nous en rendre compte, rassurez-vous !). En attendant de voir ce hit débarquer dans les rayons des magasins français, voilà qui devrait faire saliver plus d'un amateur du genre.



## Donkey Kong Land Game Boy-Nintendo

**D**onkey Kong Country, dernier jeu en date de 32 mégas sorti des usines à fabriquer des softs pour épileptiques de Nintendo, va prochainement avoir un petit frère sur Game Boy. Ce jeu de plates-formes plus classique qu'Earthworm Jim — mais un tantinet plus beau grâce aux efforts conjugués de Rare et d'Alias, société développant des logiciels pour ordinateur Silicon Graphics — a effectivement fait l'objet d'une adaptation sur console 16 bits. Pour notre part, nous l'avons vu tourner sur Super Game Boy et le résultat à l'écran était plus que surprenant (cf. la photo de la page de présentation). Quant au jeu en lui-même, il suit un scénario identique à celui défini dans le mega-hit sur Super Nintendo. La seule différence apparente a trait à l'impossibilité pour le joueur de changer de personnage en cours de niveau. Pour passer de Diddy à Donkey et réciproquement, il faut que l'un ou l'autre disparaisse. Le succès de Donkey Kong Country engendrera-t-il celui de Donkey Kong Land ? Affaire à suivre.





## FIFA Soccer '95

Game Boy

Le troisième jeu Game Boy à nous avoir surpris n'est autre que l'adaptation de Fifa. La plus vendue, mais aussi, la plus célèbre des simulations de foot toutes consoles confondues, arrive enfin sur portable. Nous l'avons découvert sur Super Game Boy, croyant qu'il s'agissait d'un titre sur Super Nintendo tellement le résultat à l'écran était beau. Par contre, il faut admettre que les sprites clignotent un max. Gageons que cela ne diminue pas l'intérêt de la simulation qui paraît extraordinaire. La vue du terrain en 3D a été bien rendue et les joueurs se déplacent apparemment rapidement. Si ce n'est pas du neuf pour la portable de Nintendo, je ne sais vraiment pas ce qu'il vous faut !



## Chaotix Megadrive 32X-Sega



L'équivalent de Sonic sur 32X de Sega s'appelle Chaotix. Le joueur y incarne, semble-t-il, une sorte de hérisson rouge au look proche de celui de Knuckles. Le personnage paraît extrêmement bien animé et risque de se déplacer dans des niveaux d'une grande beauté en plus d'une grande originalité. Bref, un jeu de plates-formes complètement en perspective, qui plaira aux fidèles du Hedgehog.



# CES de Las Vegas

## Burn out Jaguar-Virtual experience



Que de nouveautés sur la console la plus puissante du monde ! Avec Burn Out, la Jaguar se dote d'une simulation de moto de bonne facture, d'après les premières images. L'impression de vitesse est excellente, aussi bien seul qu'à deux. On regrette seulement que les graphismes soient aussi primaires. Aucune image digitalisée, alors que les capacités de la machine devraient permettre aux programmeurs du monde entier de pondre des jeux tous plus réalistes les uns que les autres. Pour ceux qui auraient vu Road Rash sur 3DO, sachez que Burn Out n'est que Bitmap. Cela enlève un peu d'intérêt au jeu qui reste, malgré tout, très agréable à jouer. Personnellement, j'ai trouvé les épreuves un peu répétitives. Mais ne présumons pas d'un jeu dont la sortie n'est pas encore prévue. Certaines améliorations non négligeables pourraient être rajoutées et nous épater lors de sa venue parmi nous !



## Panic Bomber Super Nintendo-Hudson Soft

De la Nec à la Super Nintendo, il n'y a qu'un pas que l'éditeur japonais Hudson Soft franchit souvent. Panic Bomber constitue le dernier (le prochain ?) exemple en date. Le jeu bourrin-déflexion-quant-même-ou-on-ne-balance-des-bombes-à-la-figure-a-côté-la place à un jeu à la Tétris (encore un !). Des sites de Bomberman rouges, blanches, noires, vertes et bleu turquoise (je plaisante !) tombent trois par trois du haut de l'écran et le ou les joueurs doivent les placer en toute logique. Il est possible de jouer à quatre simultanément, ce qui laisse présager de très nombreuses heures devant la télévision. Le but est naturellement de faire en sorte que l'adversaire se retrouve coincé avec trop de bombes à l'écran. Attention toutefois à ne pas choper la grosse tête avec tout ça ! Certainement très amusant.



## Mighty Morphin' Power Rangers Mega CD

Ils ont osé ! Les Power Rangers sont les héros d'un jeu sur CD de Sega et, sans vouloir paraître trop méchant, ça fait franchement pitié. C'est pourquoi Mighty Morphin' Power truc figure dans ce top des meilleurs jeux présents sur le saison. Ce méga-CD est en fait un film interactif qui, dès les premières images, fait penser à un film comique à prendre au dixième degré. Même l'humour de Quentin Tarantino est plus subtile. À moins que ce ne soit un remake du sketch des Nuls alors que Bruno était encore de ce monde. Bref, pas la peine de s'éterniser sur cette méga-dubie, mais il fallait quand même en parler.



# Virtua Racing

sur Sega Saturn

*Où comment se gâter à pleine vitesse. Virtua Racing, c'est aussi ça. Une fois encore, James Dean aurait adoré, surtout qu'il est possible de jouer avec une Porsche 911.*

## Un Virtua flambant neuf !

**A** lors que la Saturn fait actuellement un carton sans commune mesure au pays du soleil levant, d'autres développeurs, à travers le monde, s'acharment à mettre au point les jeux qui feront que cette nouvelle machine pourra très vite profiter d'une logithèque à faire pâlir d'envie la Game Boy. Sega, très occupé sur les Daytona USA et autres produits phares de la machine, a décidé de confier le développement du Virtua Racing Saturn à une toute autre société : la Time Warner Interactive, petite nouvelle dans le domaine des jeux vidéo. Rappelons que l'on doit à la Time Warner Interactive (T.W.I.) le curieux Tama pour Saturn et PS-X testé dans le présent numéro. Après une version Megadrive et une autre 32X particulièrement réussie, Sega a décidé de sous-traiter ce titre qui commence, semble-t-il, à vieillir. Il suffit de fréquenter les salles d'arcade pour comprendre que ce titre, anciennement populaire, est délaissé au profit de jeux plus récents de la trempe des Daytona et autres Ace Driver. Quoi qu'il en soit, penchons-nous un instant sur cette nouvelle mouture du Virtua Racing qui était présentée au CES.

*De nouveaux paysages d'une beauté saisissante. Bien sûr, ce n'est pas Stéphanie Seymour, mais tout de même... C'est vrai, il faut parfois rester calme. Et puis une balade en F1 en pleine montagne, c'est pas sans charme.*



## Un Virtua Racing en Porsche ?

**P**our l'occasion, la T.W.I. avait loué à l'hôtel "Le Saint-Tropez", un ensemble de suite où étaient présentés les divers produits de la société, et où l'on pouvait s'entretenir affaires. N'oublions pas que le CES est avant tout l'occasion pour de potentiels acheteurs de découvrir de nouveaux produits et de suivre les tendances de ce marché en perpétuelle évolution. Bref, je m'égare, et je reviens au sujet qui nous concerne : Virtua Racing Saturn en l'occurrence.

Entre deux jeux de base-ball qui ne sortiront jamais en Europe, et un Kawasaki Super Bike Super Nes en version de travail, on pouvait essayer LE Virtua Racing Saturn, celui qui devrait égaler les performances de la machine d'arcade. Notez que la version présentée ne présentait pas l'intégralité du jeu, celui-ci n'étant terminé qu'à 40 % environ. On ne pouvait donc pas découvrir tous les circuits ni même tous les véhicules. Cependant, sachez que ceux-ci sont au nombre de cinq, contre trois pour la version 32X et un seul pour la version Megadrive. On retrouve donc la Formule 1 habituelle (encore une chance !), mais avec elle une Porsche 911 Carrera, un karting, un bolide de sport proto et un véhicule tout-terrain de forme peu orthodoxe (on en vient même à se demander s'il s'agit véritablement d'un véhicule !). Bref, autant dire qu'il y a du nouveau. Côté circuits, on devrait retrouver les mêmes que sur la version originale du jeu, ainsi que quelques nouveaux. La version du salon ne proposait, hélas, que deux circuits dont un déjà bien connu, puisqu'il s'agit du second circuit du Virtua Racing d'arcade (je vous renvoie aux photos pour apprécier la chose). Bien entendu, les décors ont été entièrement refaits, et certains paysages de montagne laissent augurer une belle version. Pourtant, rien à voir avec un Ridge Racer (PS-X) ou bien un Daytona USA Saturn - au regard des premiers clichés -. Fidèle à la version originale (trap ?), Virtua Racing ne possède pas ces textures de sol qui font le charme d'autres titres. On ne changera pas Virtua Racing...

T.S.R.

# CES

## de Las Vegas



A force de regarder du côté de l'ecu on finit par se prendre une gamelle. Alors la voiture tourne, la tête se cogne contre les parois métalliques du véhicule, il y a du sang partout, c'est sale... Je rigole, c'est qu'un jeu.



Dérapage contrôlé dans ma Porsche 911 !  
Wouah ! Mieux que dans Beverly Hills ! D'ailleurs, vous savez où on en est ? Brenda et Dylan sont-ils toujours ensemble ? Et David et Dana ?



# Weaponlord

## La Chair et le Sang

**O**n ne peut vraiment pas dire que les jeux marquants aient afflué pour ce 32e CES. À croire que les développeurs adoptent les us et coutumes de nos amies les marmottes. J'en profite pour saluer Vivi la marmotte qui ne dit jamais non. Preuve que faire un salon après la fin de l'année n'est pas ce que j'appellerais une très bonne idée. Néanmoins, certains éditeurs/développeurs ont réussi à tirer habilement leur épingle du jeu. Sega, avec quelques-uns des produits 32X, Nintendo et le Virtua Boy, Taito, Ocean (Turricon II) et Namco avec un jeu de baston (développé par Visual Concepts) qui, sans être totalement novateur - est-ce possible de l'être dans le genre ? - n'en est pas moins assez original.

Si Zorak, Ten Tai, Korr, Zorn et Talazia ne vous sont pas encore très familiers, ils pourraient bien devenir aussi célèbres que les Ryu, Guile, Chun Li, Rolden, Goro, Andy Bogard... et tous



*Lorsque je vous disais qu'il y a aussi des haches, Talazia a insisté à avoir les dents bien accrochées si elle ne veut pas finir avec un sourire de pain d'épice.*

les autres. Vous l'avez compris, il s'agit ici de baston pure et dure, celle qui consiste à ratisser l'adversaire en un temps record sans lui laisser la moindre chance de vaincre. Toute une philosophie dans une cartouche de 24 mégas ! Pourtant ici, point de dragon punch et autres coups de poing dévastateurs. Les combats se feront à l'épée ou bien encore à la hache. C'est ici un jeu de combat dans l'esprit d'un Samurai Shodown ou bien d'un Ten Shin Den. Pourtant point de zooms, point de rotations, de textures ou de coups spectaculaires en 3D. Le jeu ne propose qu'un seul plan, mais de multiples possibilités de coups et de parades. Chaque personnage possède entre huit et dix "attaques spéciales". Bien entendu, les coups spéciaux n'ont pas été oubliés et chaque combattant propose les siens. Parade haute, moyenne ou basse ? À vous de choisir en fonction de l'attaque portée par l'adversaire. Il faut être rapide pour faire le bon choix ! Violent, c'est-à-dire réaliste, le jeu est aussi d'une incroyable maniabilité. Les fans de combat devraient apprécier ce jeu qui, sans être d'un genre nouveau, sait se rendre intéressant.

Preuve est faite pour ceux qui pensaient que Namco ne s'occupait que d'arcade, de PS-X (donc de "système II"), que le géant japonais n'oublie pas le marché des 16 bits qui restera pour 1995 le marché "phare".

T.S.R.

**SORTIE PREVUE : JUIN 95  
DISPONIBLE SUR SUPER NES  
ET MEGADRIVE  
DEVELOPPEUR : NAMCO**



*Vous ne rêvez pas, il s'agit bel et bien de sang rouge dont se nourrit le vampire.*



# TOUT LE C.E.S. COMME SI VOUS Y ÉTIEZ

## QUELQUES JEUX EN PRÉPARATION :

### OSCAR/SN



- Titus
- Plates-formes 1
- Disponibilité : mai 95
- Star d'Hollywood, Oscar explore différents plateaux (horreur, Far West, S.F....)

### REALM/SN



- Titus
- Aventure / Shoot-Th-up !
- Disponibilité : avril 95
- Mélangeant shoot-th-up et beat-th-up, ce jeu sauce Cyberpunk est à réserver aux fans d'action.

### WHIZZ/SN



- Whizz
- Aventure / Action
- Avril 95
- Un jeu de réflexion/action original dans un monde de jouets tristes.
- En version MegaDrive sous le nom de Castle Game

### AIR CARS/JAGUAR



- Midnite
- Action 3D
- Avril 95
- Dans l'esprit d'un Cybermorph, une balade dans des univers en 3D où l'on tire sur tout ce qui bouge.

### MUTANT CHRONICLES/SN



- Flemyttes
- Action
- Disponibilité Mai 95
- Inspiré du jeu de rôles/platane, un jeu tout en action pour les fans d'armes lourdes.

### FIGHT FOR LIFE/JG



- Atari
- Breston
- Disponibilité Avril 95
- Un jeu de basket 3D dans l'esprit de Virtuo Fighter réalisé par un Français, ex-Sega, transfuge chez Atari.

### WHITE MEN CAN'T JUMP



- Trimark
- Simulation sportive
- Disponibilité Avril 95
- Un jeu de basket-ball entièrement réalisé en 3D. Dans l'esprit d'un NBA Jam.

### METAL HEAD/32X



- Sega
- Action 3D
- Disponibilité Avril 95
- Dans l'esprit d'un Iron Soldier (Sega), ce jeu vous mettra en commande d'un monstre de métal. Des graphismes de qualité.

### WILD WOODY/MCD



- Sega
- Plates-formes
- Disponibilité : Premier semestre 95
- Un jeu de plates-formes avec pour héros un crayon à papier ? Voilà la dernière trouvaille de Sega.

### ULTRA VORTEX/JG



- Beyond Games
- Breston
- Disponibilité 1er quart 95
- Après Kasumi Ninja, voici à nouveau un jeu de baston avec sprites digitalisés. Mortal Kombat fait encore des émules.

### BURN OUT/JG



- Virtual Experience
- Course motos
- Disponibilité Juin 95
- Prévu pour Noël 94, ce jeu français de courses de motos promet. Une impression de vitesse hallucinante.

### PINBALL FANTASY/JG



- 21st Century Fox
- Flipper
- Disponibilité Avril 95
- Un flipper sur Jaguar, il en fallait un. Rien d'extraordinaire dans ce jeu que seuls les inconditionnels du genre vont attendre.

# LES JEUX SORTIS :

Ce n'est pas parce que la Saturn, la PS-X et l'Ultra 64 n'étaient pas là que le salon man-qual de jeux. Bien sûr, les hits pouvaient se compter sur les doigts des deux mains, mais il n'en demeure pas moins que de nouveaux titres ont fait leur apparition. Bien sûr, on retrouvait aussi des classiques, des jeux qui se font attendre depuis au moins un an. Parmi ceux-ci, quelques titres Atari et Sunsoft qui, régulièrement, se retrouvent sur les salons sans pour autant être commercialisés. Je prends l'exemple du jeu Speedy Gonzales de Sunsoft. Bref, pas de quoi tomber à la renverse. Néanmoins afin que vous ne manquiez rien de ce CES, et que vous puissiez en apprécier tous les titres, nous vous présentons ici tous les jeux de ce gigantesque salon. Peut-être que le jeu de vos rêves se trouve parmi ce vaste éventail de produits. Un base-ball pour 32X ? Un jeu de plates-formes/action avec Jean-Claude Van Damme ? Un éducatif pour que votre petit frère cesse de s'agripper aux rideaux et atteigne enfin une certaine maturité mentale - intelligence de cancrelat par exemple - ? Tout, je dis bien tout est là. Avec Judge Dredd, nous avons écumé ce salon dans tous les sens afin d'être aussi exhaustifs que précis. Faites votre choix.

## HOVER STRIKE/JG



- Atari
- Combat 3D
- Avril 95
- Tout comme Cybermorph, vous vous voyez dans un engin avec pour unique mission de tout détruire. Textures et 3D sont au programme.

## JACK NICKLAUS GOLF 95/MD



- Accolade
- Simulation de golf
- Premier semestre 95
- Une toute nouvelle simulation de golf qui vient se fraîter aux PGA d'E.A. La précision, réalisme, promet déjà.

## SPACE WAR 2000/JG



- Atari
- Combats spatiaux
- Avril 95
- Vos combats dans l'espace dans un univers 3D. Entraînez les vaisseaux ennemis ! Un nombre illimité de missions dans ce programme.

## SURGICAL STRIKE/MD32X



- Sega
- Tir
- Avril 95
- Premier semestre 95
- Un tout nouveau film interactif où, tout comme Ground Zero Texas, il faut tirer à tout va.

## COMIX ZON/MD



- Sega
- Action
- Premier semestre 95
- Un jeu d'action original se présentant sous la forme d'un BD interactive. A voir !

## ECCO JR./MD



- Sega
- Action/réflexion
- Premier semestre 95
- Ecco est de retour, ou du moins son fils, dans un jeu semblable aux précédents et plus destiné à un public plus jeune.

## KAWAZAKI SPIRKE CHALLENGE/MD



- Time Warner Interactive
- Courses de motos
- Mai 95
- Voici le nouveau le Superbike Challenge avec, dans le plus pur esprit des Formule 1, un mode "deux joueurs" plutôt sympa.

## KEIO FLYING SQUADRON



- JVC-Mega CD
- Shoot-'em-up
- Mars 95
- Les possesseurs de Hoc ne resteront pas indifférents devant ce titre qui ressemble à un Gyrano. Un shoot-'em-up coloré typiquement japonais.

## TIME COP/MD-SN



- JVC
- Action
- Avril 95
- Jean-Claude Van Damme se bécote dans le temps et dans un jeu d'action dont la qualité semble être à la hauteur du film. Comprendra qui pourra.

## POWER DRIVE RALLY/JG



- Time Warner Interactive
- Course rallye
- Mi-95
- Power Drive, le jeu d'US Gold, sur Jaguar ? Vous ne rêvez pas. Pour l'occasion, les graphismes et les sons ont été rebâtis. Un jeu toujours aussi difficile.

## R.I.L. BASEBALL'95/32X/SEGA CD



- Time Warner Interactive
- Simulation de base-ball
- DISPONIBLE : Aux Eternis-Unités seulement
- La série des R.I.L. se poursuit avec deux versions. Rotospinning et digits de joueurs sont une fois de plus au programme.

## BONKERS/SN



- Capcom
- Flétes-Frimes
- Premier semestre 95
- Un jeu d'un dessin saïno, se doit également rendre par un jeu de style à Capcom. Un la trempe d'un Mega-Quest, ce jeu devrait satisfaire les fans de la série.

# TOUT LE C.E.S. COMME SI VOUS Y ÉTIEZ !

## JUSTICE LEAGUE /MD/SN



- Sansoft
- Bastre
- Prévu pour premier quart 95
- Les super héros servent de la partie dans ce jeu de bestiau signé Sansoft. Coups spéciaux et enchaînements variés constituent le point fort de ce jeu graphiquement réussi.

## TITI ET GROSMINET /SN



- Sansoft
- Plates-formes
- Prévu pour mi-95
- Vous aimez les petits oiseaux, les gros chats, et les jeux de plates-formes ? Vous apprécierez alors ce jeu où vous incarnez le héros de cartoons dotant des ongles d'or du D.A.

## SCOOBY DOO /SN/MD



- Sansoft
- Aventure
- Prévu pour mi-95
- Un Monty Maussion refait au goût de ScoobyDoo, c'est ce que propose ce soft axé sur un aspect aventure propre au dessin animé.

## LOONEY TOON HOOP IT UP /SN



- Sansoft
- Sports d'aires
- Prévu pour mi-95
- Déjà présent à Chicago, ce titre de basket entre stars de la Warner était une fois encore présent. Un produit de la veine des Anime All Stars (Konami).

## SWAT CATS /SN



- Hudson Soft
- Plates-formes / shoot-them-up
- Prévu pour Juin 95
- Des chats dans les troupes d'intervention ? C'est ce que propose Hudson Soft dans ce jeu qui alterne plates-formes et shoot-them-up.

## COLUMNS 2 /GG



- Sega
- Rétroaction
- Prévu pour Avril 95
- Une suite au célèbre Columns. Le principe reste identique, il faut assembler des cristaux de couleurs entre eux. De toutes nouvelles options sont désormais présentes.

## THE BERENSTAIN BEARS /MD



- Sega Club
- Éducatif
- Prévu pour Héros I
- En voilà un jeu qui nous ravira tous. Sega poursuit sa lancée dans les jeux éducatifs. Celui-ci vous fera découvrir le monde sauvage. Génial !

## BATMAN ET ROBIN /MD



- Sega
- Action
- en chapeau-scotis
- Prévu pour Mi-95
- Après l'excellent produit Konami, Sega lance son Batman et Robin. Malgré de petits sprites, le jeu semble rigolo et techniquement réussi. À suivre !

## MISTER NUTZ 2 /MD



- Ocean
- Plates-formes
- Prévu pour Second semestre 95
- Ce Mister Nutz 2 lit n'est autre que la version Amiga du jeu. Complètement différent de la version MD, ce produit reste typiquement mico.

## RISTAR /GG



- Sega
- Plates-formes
- Prévu pour Avril 95
- Pour tout savoir sur ce produit, filez vite voir le test de la version Megadrive dans ce numéro. La version Game Gear est quasiment identique.

## FARENHEIT /M CD



- Sega
- Film interactif
- Prévu pour Juin 95
- À l'origine, ce produit était destiné au 32X de Sega. Mais, le vie étant ce qu'elle est, en rétroactive ce film interactif sur l'univers des pompiers, sur Mega CD. Un vrai blockbuster.

## TECMO SUPER BASEBALL /SN



- Tecmo
- Base-ball
- Prévu pour Juin 95
- On ne s'en lassera jamais du base-ball sur console... quelque, lorsque il n'apporte pas de grandes nouveautés comme celui-ci... Un titre bon d'être insupportable.

**COSMIC CARNAGE/MD 32X**

- Sega
- Boston
- Prévu pour Avril 95
- Premier jeu de basket sur 32X avec Marvel Kombat II, Cosmic Carnage pourra séduire les fans du genre grâce à ses zombs.

**36 BEST HOLES/MD 32X**

- Sega
- Simulation de golf
- Prévu pour Avril 95
- Ce n'est plus une surprise, ce golf aux graphismes complètement fous, ne devrait plus tarder à arriver chez nous.

**JUDGE DREDD/MD/SN**

- Action
- Action
- Prévu pour Septembre 95
- Les punks ont intérêt à bien se tenir, le Judge arrive très bientôt dans un jeu d'action pure et dure. Ames sensibles, s'abstenir.

**TOTALLY BRUTAL/MD 32X**

- Gamedek
- Boston entre animaux
- Prévu pour Mai 95
- Voici le nouveau Brutal, le jeu de basket de Gamedek où des animaux féroces d'arts martiaux vont s'en mettre plein les genoux pour pas un cent. Nouveaux persos et nouveaux décors à rigoler.

**MOTOCROSS CHAMPIONSHIP/MD 32X**

- Sega
- Courses motos
- Prévu pour mi-95
- Des courses de moto cross sur 32X ? C'est pour bientôt grâce à Sega et à ce titre qui jout se vante d'être plutôt réussi techniquement parlant.

**ANIMATION FACTORY/MD/SN**

- Sunsoft
- Éducatif
- Prévu pour Mi-95
- Faites des dessins et des animations dans ce produit, digne successeur de Mario Paint, mettant en scène les héros ACME. Un titre original qui change des jeux traditionnels.

**CRYSTAL'S PONY/MD**

- Sega Club
- Éducatif en poncy
- Prévu pour premier quart 95
- Les amateurs de Barbie et autres "univers magiques" devraient se réjouir de l'arrivée de ce titre où le principal héros est un poney.

**GREEN LANTERN/SN**

- Ocean
- Action
- Prévu pour Second semestre 95
- La philosophie de ce jeu d'action est simple : avancer et gagner sur tout ce qui bouge. Similaire à un bon Robocop vs Terminator, la version présentée sur le salon était bien loin d'être terminée.

**PORKY PIG/SN**

- Sunsoft
- Plates-formes
- Prévu pour Mi-95
- Le cochon héros de la Warner part en guerre dans un univers qui ressemble à s'y méprendre à un coconner. De l'action 100 % porcine.

**FUTURE ZONE/SN**

- Electra Brois
- Action
- Prévu pour Juin 95
- De la trempe d'un Super Metroid, ce jeu devrait ravir les fans d'action/aventure. Suivez votre personnage dans les dédales sinistres d'une Extraterre often l'Ambiance l'Ambiance !

**METAL WARRIOR/SN**

- Konami
- Action
- Prévu pour premier semestre 95
- En voilà un jeu qui ressemble à s'y méprendre à Cybernator ! On pourrait même se croire devant une suite. Petit plus cependant, le jeu peut se découvrir à deux.

**WACKY'S WORLD/MD**

- Sega
- Éducatif
- Prévu pour Mi-95
- Jeu de logique pour les tres petits, ce produit fait partie de la nouvelle vague des éducatifs de Sega.



Salut tout le monde ! Ça y est : j'ai mis les pieds à Paris... pour quelque temps ! Et j'ai pu constater que non seulement les jeux sur

PlayStation et Sega Saturn étaient très chers, mais en plus qu'ils arrivaient au compte-goutte ! Ceci expliquant peut-être cela ! Cette constatation hélas lucide pour vous dire que, ce mois-ci encore, les News sont résolument tournées vers les 32 bits. Ne loupez surtout pas Daytona USA sur Saturn qui promet vraiment beaucoup, ainsi que le test de Raiden Project en exclusivité dans Joypad. Ce sont des hits en puissance, vous pouvez me croire ! Je vous ai également dégotté quelques petites infos de derrière les fagots (Game Gear 2 et CD-Rom SFC notamment), vous m'en direz des nouvelles ! Alors, réglez-vous, je retourne jouer à Toh Shin Den sur PS-X, je ne tiens plus ! Et rendez-vous le mois prochain en direct de Tokyo. Bye !

KURIBO

## STELLAR ASSAULT

MD 32 X  
SEGA

Star Wars, ça vous dit quelque chose ? Parfait, alors, vous allez certainement vous régaler avec ce nouveau titre de jeu de tir intersgalactique proposé sur la Megadrive 32X à bord d'un vaisseau spatial tout



ce qu'il y a de plus traditionnel (j'ai pas dit bandé !) affrontez les hordes d'ennemis les plus coriaces et finissez-  
en avec cette race d'aliens qui veut asservir l'univers !!

# SEGA LÂCHE AVEC LE J

## GEOM CUBE

PS-X  
TECHNOS

Bizarre ! Eh oui, bizarre de voir un titre aussi peu évolué techniquement, mais qui reprend le principe de Block-Out, ce Tetris en 3 D en vue de haut. Franchement, on pourrait se demander ce que fait un jeu comme celui-là sur cette surpuissante bécane, mais après tout, il en faut pour tout le monde ! Naus, nous l'avons testé, et ce n'est franchement pas transcendant. Même le jeu a deux fois un certain goût d'insatisfaction. Il vaut mieux être fan du genre avant de se lancer dans l'achat de ce titre. Vous risqueriez sinon de le regretter... Après tout, c'est votre argent.

NOTE GLOBALE : 65 %



## NHL ALL STAR HOCKEY '95



Encore un jeu de hockey sur la Megadrive. Ce sera certainement le moment de s'y accrocher pour ceux qui n'ont jamais eu l'occasion d'en tester un sur cette bécane. La vue est identique à celle que l'on connaît déjà sur les Hockey d'Electronic Arts, à savoir de 3/4 haut de face.



## THE MAGIC SCHOOL BUS

Et un éducatif, un ! C'est tellement rare de le signaler, que nous le faisons bien volontiers dans ces colonnes, histoire de ne rien oublier. Ban, c'est vrai, ça ne ressemble pas à grand chose, mais ça va bien intéresser quelques personnes possesseurs de MD, non ?



# LES SES POLYGONES U DAYTONA!

## HOMA HUNTER LIME ANIM' RATÉE !



NOTE : 20 %

Nous nous jetons sur tous les jeux PS-X qui sortent, car nous savons que vous êtes friands de nouveautés. Même si vous ne possédez pas encore de PS-X, vous en rêvez et nous nous devons de vous informer sur tous les premiers titres qui sortent au Japon. Homa Homa Hunter Lime, même lui ! Il s'agit pourtant d'un jeu 100 % nippon qu'il vous sera vraiment difficile d'apprécier sans connaître la langue. D'ailleurs, même en comprenant, on trouve le jeu plus qu'insipide. Il s'agit en effet d'un jeu d'animation interactif dans la grande lignée des jeux du genre sur NEC. Après une séquence d'intro, vous découvrez un décor avec en surimpression trois choix : parler, réfléchir, regarder ou brouter. Pour chaque choix, vous pouvez vous orienter à vos amis, regarder ou bouger dans les quatre directions. Toute la suite dépend de votre choix ; du moins c'est que l'on croit, car le jeu est incroyablement linéaire quand même. Le problème vient aussi du fait qu'il n'y a quasiment aucune animation : les images sont très belles mais lamentablement fixes. Alors, peut-on se consoler avec les pelles cuboïtes et l'érotisme minimaliste ? Non, je ne crois pas...



## ★ Telex!

★ La *Mephane* : Sega of America envisage de sortir pour septembre au Noël une machine 32 bits, la "Mephane", qui réunirait la Megadrive et la Super 32X. On sait pas si la machine inclura un lecteur CD-Rom.

## ★ Telex!

★ La *Puyo Puyo mania* au Japon est forte ! À tel point que le 15 janvier prochain vont se dérouler les premiers masters de Puyo Puyo ! Les joueurs s'affronteront sur Puyo Puyo 2 sur Megadrive, avant de terminer sur la borne d'arcade. Les places sont composites. Les 6165 premiers joueurs seulement seront sélectionnés pour la compétition.

★ Un CD-Rom pour la SFC ? Enfin, presque ! La société Koei, célèbre pour ses jeux de simulation historique, va lancer prochainement un système CD pour la SFC. Ce système consiste en un boîtier qui se branchent comme une manette au second port de la console. Il est muni d'une cellule infrarouge et va ainsi se substituer à la télé-commande de la chaîne Hi-Fi ou du radio-CD-K7. Une cartouche décodeur est introduite dans le port cartouche. Mais attention, Koei a précisé que le système permet seulement de charger du son et non des données ! Premier jeu sorti : *Emil* (jeu d'aventure), *Warning Post 2*.



## MAZIN SAGA MAHJONG ET POLYGONES !



C'est sûr que les jeux de simulation de go, de pachinko et de mahjong vont faire peu à peu leur apparition sur la 32 bits de Sony, et que tout le monde va grincer des dents en prétextant qu'une telle machine n'a pas besoin de ce genre de jeu. Mais il en faut pour tous les goûts. Mazine en une réussite technique dans sa façon de présenter le mahjong, même s'il ne s'agit pas d'un mahjong déshabilleur comme les Japonais savent le faire (et comme il en est prévu sur PS-X, on vous en montrera des clichés, c'est promis !). On voit en effet des personnages tout droit sortis de beat-them-up modélisés en 3D polygonale, qui jettent les pions lorsque c'est à leur tour de jouer. Au début, c'est superbe, mais on se lasse vite car cela fait perdre du temps. On peut donc switcher sur un mode en vue de dessus, ce qui est beaucoup plus pratique. Bilan : Sunsoft n'avait pas besoin d'inclure les scènes 3D, car on les regarde 30 secondes. D'ailleurs, Sunsoft n'aurait pas dû sortir un mahjong comme premier jeu. Se serait-il dépêché de sortir quelque chose ? Moi, j'attends des jeux d'action à la Sunsoft (je parle de bons, pas de World Heroes par exemple). Quel qu'il en soit, Mazine est à réserver à ceux qui connaissent les règles de ce jeu passionnant mais complexe...

Pour les japonais : 84 %  
Pour les autres : 30 %



## MOTHER BASE

MEGADRIVE  
32X  
SAMMY



Heureux les passeurs de Neo Geo qui peuvent jouer à ce jeu mythique qu'est View Point. Désormais, il faudra compter avec MotherBase, qui n'est autre que la conversion de ce titre sur Megadrive. Ce shoot'em up en 3D isométrique (vue angulaire en 3 dimensions) sous procuration, à n'en pas douter des sensations comme vous n'en aviez jamais eues !

## LEGEND OF ILLUSION (MICKEY 3)

GAME GEAR  
SEGA /  
DISNEY

Après avoir sorti les deux sublimes premiers volets que personne n'a évidemment oubliés (Castle of Illusion et Land of Illusion pour ne pas les citer), Sega et Disney nous attendent encore une fois au coin du bois pour nous asséner un énième coup. Pan ! On en prend plein les yeux ! Eh oui, le troisième numéro des aventures de Mickey la petite souris sont encore une fois au-delà de nos espérances. Des Boss énormes, des décors encore plus beaux. Vite, le jeu !!



## NBA ACTION' 95

GAME GEAR  
SEGA /  
DISNEY

Et mec z-y av, yo, tape-moi dans la main, frère ! Encore un nouveau jeu de basket à se mettre sous les paddles, c'est plutôt cool, non ? Ça faisait tellement longtemps. (Vous croyez que je suis Iroquois, là ?). La vue est pour ainsi dire idéale, et les joueurs sont très bien modélisés. À suivre de près.



# ETERNAL CHAMPIONS

Attention, âmes sensibles, s'abstenir ! Eternal Champions sur Sega CD n'est pas seulement la conversion du titre sur Megadrive, c'est aussi et surtout un tout autre jeu. Images en "3D Studio" d'une beauté hallucinante, mais aussi et surtout du gore à perte de vue. Des têtes qui explosent, du sang qui giclé, rien n'est épargné pour le joueur profane. Les amateurs vont se régaler !



# Telex!

★ Sorti de terre, retourne à la terre.  
 Annon ! C'est triste, mais NEC-HE est mort !  
 En effet, à sera dur pour la firme créatrice de la PC-Engine de survivre au désastre de la sortie de la PC-FX ! Même les magasins sont unanimes pour dire que la nouvelle machine de NEC-HE est un échec sur toute la ligne !  
 Une des grandes chaînes de magasins discounters de Tokyo Messe Seno n'a pu en vendre que 12 machines à la sortie officielle (qui s'est faite le 21 décembre) à Akahabara, alors que le magasin pensait en vendre une centaine ! On doit noter que NEC-HE n'a mis en vente que 50 000 machines ; on ne sait même pas si la firme va en produire d'autres !



**DONKEY KONG**  
 398 F  
 10 % sur le Jeu Achetez!

**CONSOLE GAMES**

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

# DUNGEON EXPLORER

Un jeu à la "Elemental Master", des dizaines de niveaux à explorer, une gestion des armes comme dans un jeu de rôles, voilà qui s'annonce très prometteur, ma foi. Pour peu que vous aimiez le genre, "Dungeon Explorer" fera certainement partie des jeux qui va en retentir plus d'un en haine. En tout cas, nous l'attendons avec impatience. Surtout TSR, d'ailleurs !



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

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

SUPER NES				MEGADRIVE			
	neuf	occise	reprise		neuf	occise	repr
Console neuve 5000 + jeu	849	650	450	Console 50000 + jeu	748	550	400
Super Mario	190	150	100	Virtua Racing	380	300	200
Street Racer	590	500	200	DRZ	380	300	200
Earthworm Jim	590	500	200	Y's vs Akasho 2	349	290	200
Power Drive	590	500	200	NHL JAM (1)	180	nd	nd
DRZ 4	590	500	200	Monster World 4	190	nd	nd
Demon Crest	449	350	200	Bombberman 94	349	250	200
Final Fantasy 6	269	190	100	Soldier - Flink	349	250	150
Mackay 4	449	350	250	TIG 95	349	300	200
Ragnarok	590	500	200	NHL Live 95	349	300	200
Sacred of Manat	429	300	200	Serie 4	349	300	200
Final Fantasy 2	269	190	100	Earthworm Jim	349	300	200
Power Discen (Foot)	549	nd	nd	Serie 3	290	200	nd
Megaman X	349	300	200	Shangri Force 2	379	300	200
Savoureux Spirit	449	350	250	Protektor	349	300	200
MK2	479	350	250	Roi Lion	379	300	200
Patrol Fury Special	590	500	200	Mickey Maria	349	300	200
Return of the Jedi	449	350	250	Pe Ind	349	300	200
NHL Live 95	449	350	250	Mr Nuts	349	300	200

3 D O			
	neuf	occise	reprise
Console Iv	2990	2500	2000
Super SF2	349	290	200
Savoureux Spirit	349	290	200
Fifa	349	290	200
Need for Speed	349	290	200
Novus Storm	349	290	200

NEO GEO			
	neuf	occise	repr
Console/FP special	1690	1490	nd
Nico CD + Jeu	3690	2990	2500
Final Fury Special	690	590	nd
Savoureux 2 jet	690	590	nd
Savoureux 2	1490	nd	nd
Alpha Mission 2	190	nd	nd
Aggressor	690	590	nd
Sidokias 1	450	290	200
King of Fighters	1490	nd	nd
Art of 2 CD	390	nd	nd
Savoureux 2 CD	449	nd	nd
Top Hunter CD	390	nd	nd
Last Resort CD	390	nd	nd
Trish Rally CD	390	nd	nd

**GOODIES**  
 Mega... à partir de 30\*  
 R7 vidéo... à partir de 129\*  
 Figurines... à partir de 79\*  
 Cartes (2%), Posters (20%) etc...

ENVOI COLISSIMO 48 Heures - Jeu : 20F, Console : 50F, CRIB : 30F - Règlement : CB, chèque, C

## DAYTONA USA FORUM

Daytona USA : Sega joue décidément les cochalliers. C'est AM2 himself qui se charge actuellement du projet Daytona USA sur la Sega Saturn. Après avoir programmé les voitures avec tous leurs compartements, l'équipe peut enfin aborder le travail des circuits et de la réalisation en elle-même. Le premier circuit est déjà en phase de finalisation : il manque en fait certains mappings et toutes les animations annexes du circuit (roulette, dés...). De même, il manque encore les stands. La version présentée (à 45 % de développement) est enfin celle qui sera prochainement disponible sur la Sega Saturn et non plus la version de travail.

Depuis que AM2 a mis au point le moyen de programmer la machine avec les deux microprocesseurs SH2 œuvrant ensemble (et non plus en alternance), les possibilités de la Sega Saturn se sont élargies : des 160 polygones par frame de la version de travail, on est passé à près de 2 000 par frame. Il faut préciser que la version arcade en propose 5 000 par frame : autant dire que le résultat sera très proche sur la 32 bits de Sega ! En tout cas, bien mieux que Virtua Fighter !

### VERSION DE TRAVAIL



### VERSION ACTUELLE



### VERSION ARCADE



Le jeu sera en haute résolution. Pour cela, AM2 a innové en créant un programme qui va mixer deux écrans en un seul. Kesaka ? Un écran sera le décor en haute résolution, et le deuxième les datas (voitures...). Le tout est réuni en une seule composition : attention, car l'ensemble reste de la 3D-polygones et non de l'image précalculée ! Très fort ! À titre d'exemple, la version en mode "normal" aurait une définition de 320 x 224, ce qui constitue les deux tiers seulement de ce qu'on aura en mode "haute résolution" ! Incroyable !



Le jeu est appelé à écraser littéralement son rival Ridge Racer sur la PlayStation de Sony (enfin, selon Sega Enterprises en tout cas !). Pourquoi ? Because :

- Un volant : réglage en hauteur et en longueur, boîte de vitesse incorporée, reproduction des chocs.



- 4 vues de la course qui sont sélectionnables au cours du jeu en temps réel comme en arcade.



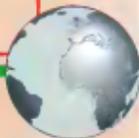
- 3 circuits originaux au mains, un "fun" plus important : le genre du stock car/un effet de vitesse plus important/un jeu à deux en reliant deux Sega Saturn par le port de connexion prévu à cet effet

- musiques remixées.



## LES NOUVEAUX VENUS SUR LA SEGASATURN :

**DATA EAST** : en février, la société va sortir en arcade un jeu exploitant la carte ST-V de Sega. On rappelle que cette carte a été réalisée pour rendre les jeux facilement convertibles sur la Sega Saturn. Ce jeu sera en l'occurrence un jeu de combat : Suikodembu.



**NEW LEVELS** **EARTHWORM JIM** **VOUS A PLUS ?**

**EARTHWORM JIM, LE JEU !**  
Virgin Games vous invite à continuer l'aventure dans un jeu interactif inédit au

**36-68-94-95**

DES CADEAUX VIRGIN | DES TIPS EXCLUS | DES NEWS REACTUALISEES | ET AUSSI ODM 2 LE JEU !

Virgin

**BOX LETTER CITY** **BOXPHONE**

**DES FILLES ET DES JEUX** **CREEZ VOTRE REpondeur TELEPHONEQUE ULTRA CONFIDENTIEL**

**36 70 21 12** **UN CODE SECRET POUR VOTRE JARDIN SECRET**

LA LIBRE VIE JEU VIDEO ET LES REPERTOIRES

**36 15 CANAL 21** **36 68 21 41**

**36 15 CANAL 21** **SUPERPHONE**

ECHANGEZ ACHETEZ VENDEZ

JEUX VIDEO MANGAS ANIMATIONS JAPONAISES

2000 NANAS TATTENENT POUR DIALOGUER EN DIRECT.

**36 70 76 06**

**INCOLLABLES EN JEUX VIDEO ? JOUEZ ET GAGNEZ DES CONSOLES**

SEGA SATURN | SONY PSX | NEOGEO | SUPER NINTENDO

**36-68-21-88** **MEGADRIVE 2+32X**

DES QUESTIONS ? UNIP RAGNE !

**SNORK III**

**EXCLU ! JOUEZ A VENUS WARS** **JEU INTERACTIF PAR TELEPHONE**

**UROTSUKIDOJI** **MANGA LINE**

LES FILMS | CLUB MANGA

CADEAUX MANGA VIDEO **36 68 60 40**

## ● TAITO :

**Ray Force** : ce shoot est une légende au Japon. Son originalité tient du fait qu'on peut locker les ennemis qui se trouvent sous le vaisseau (en arrière-plan) et ce jusqu'à huit ennemis ! Sept stages de plaisirs et d'adrénaline pure ! Le Ralden Project de la SegaSaturn !



● **Darius Gaiden** : c'est l'ultime évolution de Darius en arcade. Les améliorations se situent au niveau graphique et sonore. De plus, on a droit à de nouvelles armes telles que le "black hole" (comprenez "trou noir"), très impressionnantes ! Autrement, le principe est resté le même.



● **Sucess** : c'est une société très créatrice. Elle n'a pas moins de 30 projets sur le feu actuellement ! SegaSaturn, PlayStation, micro, Super Famicom, tous les standards y passent ! En ce qui concerne la SegaSaturn, deux titres sont en préparation (Gardian Force et Cotton 2). De plus, trois titres sont aussi en gestation pour le standard ST-V : Gardian Force : il est annoncé comme l'un des shoot'em up majeurs sur la SegaSaturn. Il a demandé trois ans de développement et sortira d'abord sur le format ST-V. C'est un shoot'em up vertical qui proposera sept stages de folle meurtrière.



## NINTENDO FORUM :

**M**ario dans l'espace : après mille attentes, Nintendo se décide enfin à lancer son système de télévision. Il n'était pas question de laisser Sega Enterprises prendre plus d'avance dans le domaine, puisqu'il sera bientôt possible d'avoir accès à une section SegaSaturn sur la Sega Channel !

Nintendo s'était allié, depuis l'année dernière, à une chaîne satellite japonaise, la "St Giga Channel". Ces deux sociétés ont fini par présenter leur modèle de récepteur pour la future Nintendo Channel, qui devait à l'origine débiter dans le courant de l'automne 1995. Le système porte le nom de "Satellaview" et est beaucoup plus imposant que son concurrent de Sega Enterprises. Il est composé de trois parties :



## SNK FORUM :

**D**ouble Dragon (Tecnos Japan) : jeu de combat avec 11 combattants et un super boss de fin. Pas original mais en tout cas prometteur. Sortie d'abord en arcade en février.

**P**uzzle Bobble (Taito) : un "Tetris like" mettant en scène les célèbres dinosaures de Taito ! Déjà sorti en arcade. Un peu de dauceur dans un monde de violence et de sang !

## ETC FORUM :

**P**laydia : DBZ Shin Saya jin arrive sur votre mange-disques préféré ! Ah ! qu'est-ce qu'on ferait si Bandai n'existait pas ! Oh là !

31 RUE DE REUILLY  
75012 PARIS

(1) 43 79 12 22

FAX : (1) 43 79 11 05

HORAIRES D'OUVERTURE :  
lundi au samedi de 10h a 19h30

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS  
JEUX PAR TELEPHONE EN REGLANT  
PAR CARTE BLEUE AU (1) 43.79.12.22



# POWER GAMES

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURES  
CONDITIONS DU MARCHÉ SUR : • MEGADRIVE, MEGA CD • NEO GEO  
NEC • SUPER FAMICOM, SUPER NES, SUPER NINTENDO.  
REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT

## SUPER NINTENDO

SUPERTAR SOCCER FR	429F	DRAGON BALL Z 3 NEW !!	489F
WILD GUNS	449F	ERTHWORM JIM FR	399F
TETRIS & DR MARIO	429F	POWERDRIVE	379F
STARGATE FR NEW !!	479F	BATMAN ET ROBIN	429F
NBA LIVE 95 FR	449F	SAMURAI SHODOWN	449F
RETOUR DU JEUDI	429F	STREET RACER	349F
INDIANA JONES FR	429F	DONKEY KONG	449F
DINO DIN'S SOCCER	349F	PUNCH OUT FR	449F
GHOUULS PATROL FR	349F	CANON FODDER NEW !!	449F
SOULBLAZER FR	449F	CARRIER ACES NEW !!	449F

## SUPER NINTENDO

ART OF FIGHTING 2	499F	FINAL FANTASY III us	499F
XMEN US NEW !!	499F	MEGAMAN X 2 US NEW !!	499F
ROBOTREX US	449F	WOLVERINE FR	499F
DRAGON VIEW US	449F	SPIDERMAN TV NEW !!	499F
MICKYMANIA PROMO !!	249F	LE ROI LION	399F
DEMON'S CREST FR	429F	THE SYNDICATE FR	429F
BIKERS FROM MARS	429F	PITFALL PROMO !!	249F
CHRONOTRIGGER	599F	SECRET OF MANNA FR	449F

NBA JAM TOURNAMENT  
489 F NEW !!

DRAGON BALL Z 3 FR  
ULTIME MENACE 489F

## JAGUAR

CONSOLE + 2 jeu	2090F
DOOM	499F
DRAGON	349F
KASUMI NINJA	499F
IRON SOLDIER	499F
CHECKED FLAG 2	499F
VAL D'IZERE	499F
RAYMAN	499F

## 3DO

3DO GOLDSTAR TEL.	
RETURN OF FIRE	399F
SUPREME WARRIDRS	399F
STARBLADE	399F
THEME PARK	399F
NOVA STORM	399F
QUARRANTINE	359F
GEX	399F
SUP. STREET FIGHTER X	399F
DRIVING NEED FOR SPEED	399F

## SUP.NES/SUP.NIN OCCAZ

CONSOLE SNIN+2JOY+1 JEU	599F	CONSOLE SNES+2JOY+1 JEU	690F
CONSOLE SNIN+1JOY	499F	CONSOLE SNES+1JOY	590F
CONSOLE SNIN+1JOY+1 JEU	549F	ZELDA 3 FR	199F
STREET FIGHTER 2	99F	PRINCE OF PERSIA	199F
SUPER RHYTHM	99F	DINKYS LA MALICE	199F
BLAZING SKIES	149F	STAR WARS	199F
ROAD RUNNER	149F	DOUBLE DRAGON	199F
ADAM'S FAMILY	149F	SPACE ACE	199F
KICK OFF	149F	AXELAY	199F
STARWING	149F	JIMMY CONDRRS	199F
MAGIC SWRD	149F	BOMB	199F
SUPER TENNIS	149F	STREET FIGHTER TURBO	199F
JURASSIC PARK	149F	FLASHBACK	199F
KO BIDDIN	149F	RANMA 1/2	199F
ROBOCOP 3	149F	MARIO QUEST	199F
TORTUE NINJA	149F	COOL SPOT	199F
ADVENTURE ISLAND	149F	GODF TROOP	199F
DRAGON SLAIR	149F	MD NUTS	249F
HILLS & BLAZERS	149F	NHLPA 93	249F
HOME ALONE 2	149F	LAST WIKING	249F
JOE ET MAC	149F	VAL D'IZERE	249F
DRAGON BALL Z JAP	149F	SKYBLAZER	249F
CASTLEVANIA 4	149F	DRAGON BALL Z	249F
KING ARTHUR WORLD	149F	F1 POLE POSITION	249F
SUPER BWIV	199F	SIX CITY	249F
MORTAL KOMBAT	199F	POCKY ET ROCKY	249F
ALIEN 3	199F	ALADDIN	249F
FINAL FIGHT	199F	BUBSY	249F
PODPULOS	199F	BUGS OR BUNNY	249F
HOOK	199F	EMPIRE STRIKES BACK	249F
		EUROJUX	249F
		SHAD JUP	249F
		ME TRIOID	249F
		NRA JAM	249F
		MORTAL KOMBAT 2	249F
		DRAGON BALL Z 2 FR	349F
		DONKEY KONG COUNTRY	349F

## MEGADRIVE & 32X

STORY OF THOR NEW !!	449F	RELAYER RRG NEW !!	429F
SAMURAI SHODOWN	479F	LES SCHTROUMPHS NEW !!	399F
POW EDRIVE NEW !!	379F	SUPER PROBOTEX	379F
STREET RACER NEW !!	399F	SOLEIL VERSION FR	429F
CANON FODDER NEW !!	349F	ATP TOUR TENNIS NEW !!	399F
SPARXTER	349F	MEGA BOMBERMAN	399F
RIFA 95	399F	THE SYNDICATE	379F
ECCO DOLPHIN 2	399F	LE ROI LION	399F
ROCK N ROLL RACING	399F	MISTER NUTZ	379F
EARTHWORM JIM	399F	NBA LIVE 95	399F
NHL PA HOCKEY 95	399F	EA INTERNATIONAL TENNIS	399F
ADAPTEUR 32X	1290F	VIRTUA RACING 32X	479F
DOOM 32 X	479F	STAR WARS 32X	479F
COSMI CARNAGE 32 X NEW !!	479F	AFTBERNER 32X NEW !!	479F

## MEGADRIVE OCCAZ

THUNDERBLADE	99F
SPIERMIAN	99F
SHINOBI	99F
BATMAN RETURNS	99F
MOONWALKER	99F
GNYDUG	99F
THUNDER FORCE 2	129F
CHAKAN	149F
EUROPEEN SOCCER	149F
CORPORATION	149F
KID CHAMELEON	149F
MERC3	149F
TERMINATOR	149F
BUBSY	149F
TAZMANIA	149F
GOLDEN AXE 2	149F
TERMINATOR 2	149F
TURBO OUT RUN	149F
SPEED BALL 2	149F
GLOBAL GLADIATOR	149F
BLADES OF VENGEANCE	149F
G-L0C AIR BATTLE	149F
TEAM USA BASKET	149F
HAUNTING	149F
SONIC 2	149F
ALIEN 3	149F
FATAL FURY	199F
STRIDER 2	199F
JURASSIC PARK	199F
THUNDERFORCE 4	199F
STREET FIGHTER 2'	199F
MORTAL KOMBAT	199F
PFA DOCKER	199F
ALLADIN	199F
DAVIS CUP TENNIS	249F
NBA JAM	249F
TITI ET GROSINNET	249F
FORMULA ONE	249F
SONIC KNUCKLES	299F

## NEO GEO CD

NEO GEO CD + 2 JOY	3390F
SAMURAI SHODOWN 2	449F
KING OF FIGHTERS 94	449F
FATAL FURY SPECIAL	449F
VIEW POINT NEW !!	449F
WORLD HEROES JET	449F
WINDJAMMERS NEW !!	449F
DOUBLE DRAGON	TEL.
STREET HOOP NEW !!	499F
LAST RESORT NEW !!	449F

## SATURN

CONSOLE PAL + 1 jeu	TEL.
GALE RACER	499F
CLOCKWORK NIGHT	499F
PANZER DRAGON	499F
DAYTONA USA	TEL.
VICTORY GOAL	499F
SHINOBI EX	499F

## SONY PS-X

CONSOLE PAL + 1 jeu	TEL.
TOSHIDEN	599F
RIDGE RACER	599F
ULTIMA PARODIUS	599F
STARBLADE	599F
DARSTALKER	599F
TEKKEN	599F
MOTOR TOON GP	599F
COSMIC RACE	599F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS  
OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

## B O N D E C O M M A N D E

À RETOURNER À : POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

CONSOLES - JEUX	QUANTITE	PRIX
TOTAL À PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT.		
NOM :	PRENOM :	TEL :
ADRESSE :	CP :	VILLE :
PAIEMENT :	CHEQUE	MANDAT LETTRE
CARTE BLEUE :	DATE D'EXP :	
POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 30 F SIGNATURE :		

Nous jouons tellement à ce fabuleux jeu, que certains tips apparaissent au fur et à mesure. C'est donc parti pour une petite visite guidée des premiers tips sur Ridge Racer.

# RIDGE RACER SURVIVAL GUIDE

PLAYSTATION



## COMMENT CHOISIR PARMIS DOUZE VOITURES ?

Lorsque le chargement du jeu, Namco s'est payé le luxe de faire jouer l'important à un stage de son psychologique Gelation. Si vous résistez à éliminer tous les autres pendant le temps de chargement de Ridge Racer, vous aurez le plaisir de découvrir les douze voitures du circuit dans le silence. En d'autres termes, ce n'est plus parmi quatre mais douze voitures que vous pourrez choisir votre bolide. Pour réussir le Stage Clair de Gelation, il faut tirer sans arrêt au sillon d'abord à gauche en rattrapant tout sur votre passage. Quand vous atteignez l'extrême-gauche, vous revenez immédiatement vers la droite jusqu'à l'extrême-droite.



MISSION SELECT AT

CAR SELECT

SOUND SELECT

COR #12  
RACING

## LA TREIZIEME VOITURE

Namco a introduit une treizième voiture dans son jeu : elle est noire et se fait remarquer vite qu'elle ne l'appartient vraiment pas quand elle arrive. C'est un peu la X2000 version Namco... Les développeurs de Namco ont pu jouer habilement à quel jeu cette voiture "la couleur". Vous la découvrez lorsque vous avez terminé les quatre premières courses et que vous avez accès aux quatre autres. Elle (le circuit l'annonce) se trouve cette fois uniquement lors des courses Time Trial (normal et nuit). Elle vous attend à l'arrêt, juste avant le premier virage. Elle se joue le luxe de s'élever en sautoir, s'élevant elle-même. Mais elle vous dévoile à une vitesse vertigineuse. Elle accorde une sonnerie spéciale à chaque début de tour (sauf pour le dernier). Figurez-vous qu'il est possible de jouer avec cette troisième voiture, chose que vous pouvez vérifier dans les scores, informations à l'arrêt pour un tour à 200 km/h. Cette voiture possède des caractéristiques similaires. Pour éviter la frustration de la sélectionner, elle est tout simplement gagnée par Time Trial dans lequel elle apparaît. Attention ! Si tout le doubleur de la course : laissez tout le temps, laissez un mode "vue large" et essayez-le. Le vain de celui qui lui tourne le coude, est le meilleur d'un tour...

## DES CIRCUITS CACHÉS ?

Lorsque vous terminez les quatre premières courses à la première place, vous découvrez quatre nouveaux circuits qui sont en fait les mêmes que les premiers, mais pris à l'envers. Namco les a appelés Extra. A vous de vous habituer à cette nouvelle façon de conduire !

COURSE SELECT 初級

MISSION SELECT AT

CAR SELECT

SOUND SELECT

COR #16  
GALLAGHER RT PL 1010

## LE MODE "MIRROR": UN NOUVEAU CIRCUIT CACHÉ !

De nos jours, on aime vraiment les circuits Extra lorsqu'on accède quand on termine toutes les courses à la première place... En fait, figurez-vous qu'il existe un circuit caché accessible, quant à lui beaucoup plus facilement. Il suffit de ne pas sélectionner les six voitures lors du top départ de n'importe laquelle des huit premières courses. Faites-les passer et faire dans le virage qui se trouve juste derrière la ligne de départ. Attention, pour réussir ce tip, il faut aller à plus de 100 km/h. Jus, vous rappelez qu'il s'agit d'un circuit pour le jeu Ridge Racer et non pour la voiture de vos parents, ce peut être dangereux... Bien, vous traversez le mur à 100 km/h et ensuite, vous découvrez le circuit en mode "mirror" des autres pour les courses "mode mirror". Je ne sais pas : il faut être très bien programmé son jeu, qu'il est possible, grâce à ce tip de triche que les autres voient les six voitures dans une parfaite symétrie. Les joueurs, les joueurs et même les joueurs des frères, lui est arrivé. Et ce n'est pas seulement pour le plaisir de jeu, mais c'est aussi pour obtenir un nouveau circuit. Car si vous réussissez à passer sans traverser les murs, vous obtenez un nouveau circuit. Car si vous réussissez à passer sans traverser les murs, vous obtenez un nouveau circuit. Car si vous réussissez à passer sans traverser les murs, vous obtenez un nouveau circuit.



# HARWEST GAMES

## IMPORT U S A JAPON

PAR MIRACLE SI ON TE PROPOSE MOINS  
CHER, DEDUIT 10,00 F DU MEILLEUR PRIX  
ET ENVOI NOUS TA COMMANDE

### SUPER NES / SUPER NINTENDO

DRAGON BALL 2 (SUPER FAMCOM)	520 F	SUPER STREET FIGHTER II	450 F
AERO THE ACROBAT	360 F	SUPER EMPIRE STRIKE BACK	360 F
ACTRAISER 2	380 F	SECRET OF MANIA	400 F
AMERICAN TAIL	390 F	SUZUKI F HOUSE	360 F
ANDMANIAC	TEL.	STUN RACE FX	420 F
BRAIN LORD	420 F	SUPER METROID	400 F
BATTLEBOARDS DOUSE/ DRAGON	280 F	SUNSHIM - VIRTUAL BART	420 F
CLAYMATES	420 F	WORLD CUP SOCCER 94	340 F
CLAYFIGHTER	420 F	SUPER PINBALL	360 F
CHOPLETTER 3	380 F	SUPER TETRIS 2	360 F
DRAGON (BRUCE LEE)	430 F	TECMO NBA BASKETBALL	360 F
DR. SLIP O DRAGON 5	380 F	TUN AND BLUN	420 F
EQUIMUCK	390 F	VORTEX	430 F
FATAL FURY 2	420 F	WORLD CUP SOCCER 94	360 F
FENVEL GOWWEST	TEL.	WORLD HERO 2	430 F
FIFA SOCCER	380 F	FINAL FANTASY 3	430 F
FIFROC 2	410 F	LEGO OF THE KING	400 F
ILLIUMIN OF GAGA	400 F	SPARKSTER	390 F
INCREDIBLE HULK	410 F	AERO THE ACROBAT 2	390 F
KING OF DRAGON	470 F	ANIMANIAC	390 F
LEGEND	410 F	LE ROI LION	420 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	400 F	SPEED RACERS	390 F
LIMMINGS 2	480 F	DRAGON (BRUCE LEE)	400 F
LETAL ENFORCER	450 F	RETURN OF BEDI	420 F
LUFIA	440 F	SNOW WHITE	380 F
MAXIMUM CARNAGE	450 F	OPERATION THE UNDERBOLT	390 F
MORTAL KOMBAT 2	430 F	ADVENTURE ISLAND 2	430 F
MISER NUTZ	350 F	GRAND PATROL	380 F
MISGAMAN X	380 F	SUPER PUNCH OUT	380 F
NHL HOCKEY 94	380 F	YOCKE	170 F
NBA JAM	400 F	MICKY MANIA	390 F
NBA SHW DOWN	370 F	EARTHWORM JIM	440 F
NBA BASKETBALL '95	TEL.	NBA LIVE '95	410 F
NSM BASEBALL	380 F	R TYPE 20	380 F
OPERATION SHERIFF	400 F	BAMMERLOCK	360 F
PGA TOUR GOLF 2	380 F	INDIANA JONES	420 F
PIRATS OF DARK WATER	350 F	ROBO TRICK	390 F
POWER RANGER	430 F	JUNKIES	400 F
PUPPY'S ADVENTURE	390 F	WORLD HERO 2	430 F
POWNY THE SAILOR	390 F	STUNT 'N' TRUCK	390 F
PAC ATTACK	360 F	TECMO SUPER BASEBALL	360 F
ROCK'N' ROLL RACING	390 F	DONKEY KONG COUNTRY	420 F
SHAO FU	390 F		

### GENESIS / MEGADRIVE

ART OF FIGHTING	430 F	SONIC 3	380 F
AERO THE ACROBAT	340 F	STREET OF RAGE 3	400 F
BATTLE TECH	400 F	SUPER STREET FIGHTER II	460 F
BALZ	390 F	SHAO FU	390 F
CONTRA HARD COP	390 F	SHINING FORCE II	TEL.
CONBAT CAR	340 F	SHADOW RUN	380 F
COLEMAN'S 3	310 F	TIT ET GROSSEMET	410 F
DRAGON (BRUCE LEE)	420 F	URBAN STRIKE	360 F
DOUBLE DRAGON 3	TEL.	VIRTUAL RACING	440 F
DICK VITALE BASKETBALL	410 F	VIRTUAL BART	390 F
DUKE 2	390 F	TECMO SUPER BASEBALL	420 F
ECST THE DOLPHIN 2	420 F	WORLD CHAMPION SOCCER 2	370 F
FATAL FURY 2	420 F	ZERO TOLLRANCE	390 F
FUNK	380 F	INTERNATIONAL TENNIS	380 F
FIFA SOCCER	340 F	TROY AILMAN FOOTBALL	440 F
FORMULA ONE	430 F	DYNAMITE HEADY	410 F
INCREDIBLE HULK	390 F	MAXIMUM CARNAGE	420 F
KING OF ROOSTER 2	410 F	SPARKSTER	380 F
LANDSLALKER	380 F	SONIC & KNUCKLE	420 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	410 F	POWER RANGER	390 F
2-BRASS PARK RAMPAGE	420 F	LETAL ENFORCER 2	420 F
MAIJO ANDRETTI	380 F	TINY TOON ADVENTURE	380 F
MORTAL KOMBAT 2	410 F	MICKY MANIA	420 F
MONSTER WORLD IV	420 F	SONIC 1 KNUCKLES	380 F
MEGA BOMBERMAN	TEL.	SHINING FORCE 2	440 F
MARCO'S MAGIC FOOTBALL	TEL.	TINY TOON ADVENTURE	330 F
NBA SHOWDOWN	380 F	BATHWORM JIM	430 F
NBA JAM	380 F	FIFA SOCCER '95	390 F
MEGA BASEBALL	380 F	LE ROI LION	420 F
NBA LIVE	410 F	NBA LIVE '95	390 F
OPERATION EUROPE	430 F	BURBY 2	340 F
OUT RUNNER	370 F	TECMO SUPER BASEBALL	390 F
PELE 2	380 F		
OPER INSTINCT	TEL.	PAR MIRACLE SI TU TROUVES UN JEU MOINS CHER AILLEURS,	
PGA GOLF EUROPEAN TOUR	380 F	(SCR JUSTIFICATIVES MAGAZINE)	
PHANTASY STAR IV	450 F	DEDUIT 10,00 F DU MEILLEUR PRIX CONSTATÉ ET ADRESSE- NOUS TA COMMANDE	
PIRATE GOLF	350 F		
PIRATE OF DARK WATER	410 F		
ROCK 'N' ROLL RACING	390 F		
RAGNANT	380 F		
RIEDEL ASSAULT	TEL.		
SENSIBLE SOCCER	TEL.		

### GAME BOY

DONKEY KONG	230 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	220 F
MORTAL KOMBAT II	230 F
POWER RANGER	230 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	230 F
SAILOR MOON	140 F
ZELDA	220 F
STOP THAT ROACH	210 F
CONTRA	220 F
MEGA MAN 3	220 F
NBA JAM	210 F
DOUBLE DRAGON	180 F
MOSBY MOUSE	210 F
NINJA BOY 2	240 F
GRACULA	210 F

### GAME GEAR

ALADDIN	190 F
COCA COLA KID	190 F
CHIPMILLER	220 F
GP-REIDER	220 F
2-BRASS PARK	180 F
MS PAC MAN	200 F
MIRAL KOMBAT II	220 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	210 F
SENSIBLE SOCCER	220 F
SONIC SPINBALL	180 F
SONIC 3	190 F
INCREDIBLE HULK	260 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	210 F
CAESAR PALACE	220 F
DAFFY DUCK	240 F

Console : 3 DO - NEO GEO - JAGUAR - SATURN - SONY PSX. Les meilleurs prix au téléphone.

Jeux : 3 DO - JAGUAR - NEO GEO - SATURN. Téléphone nous pour les news et les prix.

SEGA CD nous consulter

ACCESSOIRES nous consulter

ADAPTATEUR 40 1 TURBO ..... 80 F / ADAPTATEUR MEGA KEY ..... 70 F

## 100 % GAGNANT

HARWEST GAMES C'EST PLUS DE 80 BOUTIQUES A VOTRE SERVICE  
VOUS DESIREZ OUVRIR UN MAGASIN, CONTACTEZ-NOUS AU 78 63 60 80

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE RETOURNER CE BON A :

HARWEST GAMES TOUR CREDIT LYONNAIS - 129, RUE SERVIENT 69003 LYON  
TEL. 78 63 60 80 - FAX : 78 63 60 85 RCS LYON B 390 65 767

NOM .....  
PRENOM .....  
ADRESSE .....

VILLE .....  
CODE POSTAL .....  
TEL .....  
DATE DE NAISSANCE .....

REGLEMENT

CHEQUE   
C.C.P

CARTE BLEUE   
DATE DE VALIDITE .....

NUMERO .....  
SIGNATURE .....

TITRES	CONS	
PORT 25 F		25 F
	TOTAL	



# IMPORT

## PlayStation

EDITEUR

SEIBU KAIHATSU

GENRE

SHOOTER UP

TEXTE A L'ECRAN

JAPONAIS

DIFFICULTE • DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 4

NOMBRE DE JOUEURS • 2

CONTINUES • 3

GRAPHISME 19

ANIMATION 19

MANIABILITE 19

SON/BRUITAGE 17

### GLOBAL

# 94%



• 100% d'action et 100% d'adrénaline.

• Les versions d'arcade fidèles!

• Des musiques rythmées!

• Des options TRES complètes!

• Un jeu d'élite avec le stick HORI!



• Revendre la lettre originale si durement acquise avec ses huit mois de salaire!

• Amusez-vous PlayStation!

## Raiden "Project" ? Kesako ?

Si rien n'est encore décidé quant à un Raiden 3 en arcade, le sort de Raiden Project sur PlayStation n'est pas forcément positif. Seibu Kaihatsu prévoit d'ouvrir une ligne de produits liés de Raiden. Avec un Raiden en 3D est déjà envisagé pour 1995. Avec Seibu, c'est sûr, le shoot'em up va occuper ses lettres de noblesse sur PlayStation!

## Génération 32 bits, le mort des shoot'em up ?

Le combat en 3D (ou en 2D) est-il le shoot'em up le plus grand avec de la géométrie et des textures au type de jeu d'arcade japonais ou bien des 2D/16 bits. Les réponses sont souvent les mêmes : un genre très enrichi où l'innovation est difficile, la seule des jeux au programme, attention, de nouveauté et des consommateurs. Rien que les nouvelles machines de Sony et de Sega ont dû prouver leur puissance, très peu de nouveautés sont prévues, nous sommes sur 2D/16bits pour l'instant 1995. 6 bits d'exemple!

Exemple : les succès comme SEI (Kang) ou Seibu Kaihatsu ont prouvé qu'il était encore possible de réaliser l'excellence pendant une dizaine d'années. Mais le succès n'est pas suffisant pour Seibu Kaihatsu (Seibu). Les autres éditeurs vont à coup sûr se pencher de nouveau sur les shoot'em up le plus grande jeu des années!

*Raiden 1 sur PlayStation est la conversion fidèle de la version arcade. Même l'introduction originale a été reprise!*



*À deux, travailler en équipe ! C'est une question de survie !*



*C'est parti pour huit stages 100% adrénaline.*

**R**aïden : qui ne connaît pas cette légende des shoot'em up d'arcade ? Depuis juin 1990, les versions Raiden 1, 2 et DX en arcade ont offert aux fans des jeux de shoot les plus expérimentés, un défi des plus ardu. Cette fois, c'est sur PlayStation que Seibu Kaihatsu, pour sa toute première réalisation sur console, vous propose de livrer bataille à travers les deux premiers volets de la série des Raiden. Le scénario ne brille pas par son originalité : votre planète doit repousser des nuées d'aliens agressifs, et bien sûr vous êtes le seul à pouvoir la sauver. Vous n'êtes néanmoins pas tout à fait démunis, car des gens bien intentionnés ont eu la bonne idée de vous concevoir un appareil de combat du type "la mort qui tue mortellement", bref un monstre !

Attention ! Raiden Project sur PlayStation, c'est LA claque ! Mais aussi LA version ultime du célèbre jeu d'arcade sur console ! Pour son tout premier jeu sur console, Seibu Kaihatsu a réalisé une véritable petite merveille ! Il est évident que les programmeurs des versions originales de Raiden 1 et 2 se sont occupés personnellement de la version PS-X ! Tout s'anime parfaitement sans aucun ralentissement et on est vite grisé par l'action et le pouvoir de destruction qu'acquiert le vaisseau au fur et à mesure. Jamais depuis le mythique Gate of Thunder sur Duo, on avait vu tel shoot sur console ! Même Sony n'en est toujours pas revenu et a décidé de tout bousculer pour promouvoir ce jeu ! Sonnez trompettes ! Seibu Kaihatsu est entré dans le monde du jeu vidéo familial par la grande porte.

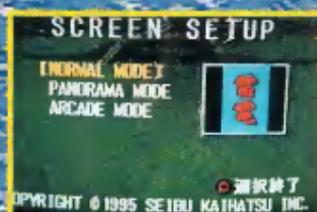
KURIBO





La méga-bombe ! À décombrer cependant.

Les high-scores, vous pouvez les sauvegarder sur la carte mémoire.



Mode arcade, page 270.



Mode panorama de 200° d'arc  
pour un effet de réalisme et un  
jeu plus

# RAIDEN

## PROJECT



Au début ridicu-  
le, votre vaisseau se transforme  
rapidement en une ma-  
chine de guerre re-  
doutable en amassant  
les optives !



Le laser plasma ! Vous pouvez le déformer à volonté et net-  
toyer les racines de l'écran ! Et ce sans un seul ralentisse-  
ment !



Modifiable à 90°  
pour un effet de  
réalisme

Mode 2 pour un effet de  
réalisme et un jeu plus  
réaliste



Modifiable à 90° pour un effet de réalisme et un jeu plus réaliste

## Huit jeux en un !

**Mode Arcadé :** des bombes noires appa-  
raissent le long du côté de l'écran de  
jeu pour empêcher le Boss de l'Arcade  
d'arriver.

**Mode Proximité :** la machine zozime  
pour avoir un jeu un peu à l'air.

**Mode Arcade :** le PlayStation fut d'ailleurs  
le jeu en horizontal et non plus en verti-  
cal. Il faut alors bousiller l'Arcade du mé-  
trage de 90° sur le côté pour obtenir le  
vieille bon sens de la version originale.  
Selon le matériel, il incline un  
message d'avertissement qui prévient le  
jeune des risques d'une telle manipula-  
tion.

**Mode Shoot'ém up horizontal :** il est  
possible d'adapter les commandes sur le  
pad pour pouvoir jouer à Raiden  
comme à un shoot'ém up horizontal.  
version 1 et 2 : Raiden étant regrou-  
pées les versions 1 et 2 d'Arcade, cela  
double les options précédemment citées.

## Les petits plus qui tuent

**Les animations originales :** ne retenez  
pas les petits éléments (les versions  
originales de Raiden 1 et 2 (quelles  
voies, fameuse Archermines, gens qui  
font, etc.).

**Le setup original :** votre téléviseur  
monté en face de l'Arcade de jeu?  
Selon le matériel, il incline une option qui  
permet de régler la position de l'Arcade  
de jeu en horizontal et en vertical (et  
ce ne change rien).

**Une nouvelle intro :** une introduction  
faite en japonais et visible à 480  
lignes spécialement pour la version  
PlayStation. Pour les collectionneurs,  
cherchez que les versions japonaises  
américaines et européennes soient les  
mêmes sur introduction différente.

**La carte mini-map :** chaque configura-  
tion peut être sauvegardée sur la carte.  
Pro de "continues" mais des "insert  
coin" (insérer une pièce) ! Tout comme  
on croit, quand on meurt, il est pos-  
sible de continuer le jeu en deux  
premier temps avec la deuxième jeu,  
pas en "insérer une pièce" avec le  
premier jeu (Select puis Start), ou  
juste ainsi pour une revanche au début  
du stage.

Les musiques ne sont pas CD mais pro-  
grammées à l'Arcade ? Parce que les  
membres de Seibu ont électrifié le  
machine et se sont rendu compte que  
les chips musicales de Sony étaient me-  
meilleures plus performantes ! Un plus, cela  
double les notes CD !



La cluster bombe ! Effets garantis !

Raiden 1 ou Raiden 2 ? Musiques origi-  
nales ou remastées ?

Le niveau normal correspond à celui de  
l'Arcade. Autant dire que "hard" rime  
alors avec "impossible" !

L'équipe talentueuse de Raiden Project sur  
PlayStation. Pour un premier jeu sur conso-  
le, c'est une véritable merveille !



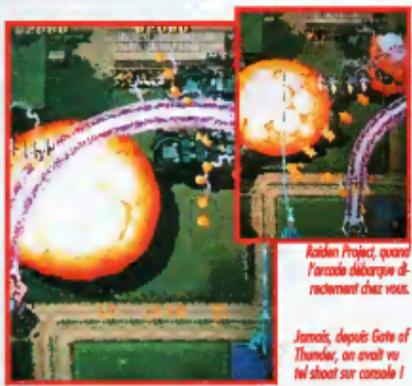
Raiden Project prouve encore une fois que la PlayStation est  
LA console à se procurer !



選択終了  
SEIBU KATHATSU INC.



Ce se gêne ! Avec votre arme ridicule, réussissez-vous à venir à  
bout de ces deux mastodontes ? Heureusement, vous avez en-  
core vos méga-bombes !



Raiden Project, quand  
l'Arcade débarque di-  
rectement chez vous.

Jamais, depuis Gate of  
Thunder, on avait vu  
tel shoot sur console !

# Dernière offre avant augmentation\*

Retrouve tous les mois dans Joypad :

des interviews, des dossiers complets et des news pour tout savoir sur les jeux vidéo,

les previews internationales pour découvrir les jeux et les matériels qui te feront rêver,

des tests, des soluces et des tips pour tirer un maximum de tes jeux,

... et des nouvelles rubriques : Anim'Paoad sur les dessins animés et les mangas, Docpad sur la technique, Arcades sur les jeux qui cartonnent en salle.

## Un an d'abonnement à **Joypad** + une radio FM d'enfer en cadeau ...

**1 AN** d'abonnement  
**219F** (11 n°) seulement  
au lieu de **352F**  
+ la radio FM en cadeau

### + des supers avantages :

**1** JOYPAD arrive chez toi avant sa sortie en kiosque.

**2** Les petites annonces que tu veux faire passer sont prioritaires.

**3** Tu disposes de 120 minutes de connexion sur 3614 JOYPAD.

\* Joypad augmente, mais pour toi, l'abonnement reste au même prix pendant 2 mois. Reprends vite !

## ... ondes de choc garanties !

### BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI, je ne résiste pas à l'appel des ondes et je profite de votre dernière offre économie de 133 F. Je recevrai en cadeau ma radio FM.

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par :  chèque bancaire  chèque postal  
Prénom : \_\_\_\_\_  
Nom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
C.P. : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] Ville : \_\_\_\_\_  
Ma console est : \_\_\_\_\_  
Mon pseudo\* : \_\_\_\_\_

\* à utiliser sur 3615 pour profiter du 3614 JOYPAD.  
Offre valable 2 mois et réservée aux nouveaux abonnés.  
Votre cadeau sera parvenu 3 à 4 semaines après réception de votre premier numéro.  
"Abonnement et liberté" : le droit d'accès et de circulation des données concernées par l'abonnement, sans opposition, sans opposition préalable par écrit, les données sont communiquées à nos partenaires et autres.

Cette radio FM est équipée d'une prise pour un casque, histoire de profiter partout des ondes. (Taille réelle)



A retourner à : JOYPAD Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19.

**IMPORT**  
**PlayStation**

**LES DÉESSES DE L'AMOUR !**



Les choses spéciales  
vont aussi bien  
d'un côté que de  
l'autre. Dommage  
que l'on n'en ait  
pas en quantité  
suffisante. Bouh,  
soit !



Si ce geste ne  
vous fait pas  
penser au Dragon  
Punch de Street  
Fighter, je me re-  
cycle dans la  
charcuterie  
Rin (NOTSR :  
chérie ?)...

# TWIN Godresses

**U**ne histoire paisible comme il en existe certainement des dizaines de milliards dans l'univers, avec un bon roi (Loveradiant) et des jumelles en guise de filles adorées (Nina et Syllin) ! Voilà le beau tableau dressé dans Twin Goddresses : un décor idyllique où règnent bonne humeur, loyauté, joie de vivre, etc. Jusqu'au jour où... (alors, vous vous y attendiez à celle-là, hein ? hein ? hein ?) des forces maléfiques incarnées par des boules lumineuses débarquent dans ce doux royaume baigné d'allégresse. À sa tête, Carmilla, une créature macabre dont les cerbères déchainés – qui ne sont autres que des hologrammes – n'ont qu'une envie : vous dévorer toute crue (ce sont des filles, n'oublions pas !) et s'emparer du pouvoir. Tintintin ! À vous, mesdemoiselles, de relever le défi ! Na !

## C'EST BEAU, MAIS...

N'y allons pas par quatre chemins : si je possédais une PS-X et s'il sortait 50 titres de jeux de baston par semaine, je suis quasiment certain que je ne prendrais pas celui-là ! J'en suis même convaincu. Car il faut dire les choses comme elles sont : on ne s'amuse pas énormément. Loïn s'en faut. Passé le moment de joie inhérent à la découverte d'un nouveau produit (un CD en l'occurrence), on retombe vite sur terre pour constater que même si techniquement c'est bien fait, si l'originalité est présente (caractérisée par le magasin où l'on achète divers sorts et fioles de vie), le plaisir de jouer est limité. Et ce même à deux. Il manque le petit (gros ?) quelque chose qui fait que... Si vous n'avez rien d'autre à vous mettre sous la dent (ce qui m'étonnerait fort avec la sortie de Toh Shin Den), alors allez-y, c'est quand même très loin d'être une daube. Et puis, n'oublions pas que c'est le premier jeu de baston de la PS-X !

TRAZOM ☺

Certains personnages semblent tout droit sortis de jeux  
Mito Géo. Pourquoi pensez-vous à Sonarui Showdown ?



En mode "deux joueurs", vous n'avez le choix  
qu'entre huit combattants seulement, ce qui  
peut paraître un peu juste lorsqu'on sait que  
leur nombre ne cesse d'augmenter ces temps-ci  
(cf. MK II ou Super Street Fighter).



Fatmen est en train de se faire laméner, mais  
quelque chose de grave... J'ose dire. C'est le  
mariage "grito-décisif onzième" et "digitalisations  
de la mort qui tue".



Gnome Ghom

Nina

ÉDITEUR • POLYGRAM  
MACHINE • PS-X  
GENRE • BASTON  
TEXTE À L'ÉCRAN  
JAPONAIS  
DIFFICULTÉ • FACILE  
NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 3  
NOMBRE DE JOURNÉS  
1 OU 2 SIMULTANÉMENT  
CONTINUS • SAUVEGARDE

GRAPHISME 16  
ANIMATION 16  
MANIABILITÉ 16  
SON/BRUITAGE 16

GLOBAL  
80%



- Des décors visuels assez sympas.
- Une bonne maniabilité, dans l'ensemble.
- Techniquement, c'est de bonne facture.



- Très peu de coups spéciaux.
- Vraiment pas beaucoup de "fun". C'est très banal.
- Seulement il est combattants.

**IMPORT****PlayStation****UN PREMIER  
BEAT-THIEM-UP  
LOUPE****EDITEUR • TECHNO SOFT  
GENRE • BEAT THEM UP****GRAPHISME 08  
ANIMATION 10  
MANIABILITE 14  
SON/BRUITAGE 13****GLOBAL  
50%**

# NEKKETSU OYAKO



**E**h oui, c'est la déception générale pour ce premier beat-thiem-up d'arcade. On ne s'attendait pas à quelque chose d'excellent de la part de Techno Soft, mais là, les bornes ont été dépassées. Les graphismes sont nulissimo avec des décors délavés qui n'atteignent même pas le niveau de jeux sur Super Famicom. Les sprites sont heureusement mieux réussis puisqu'ils ont la taille de ceux que l'on trouve dans les jeux d'arcade et qu'ils sont bien dessinés. Par contre, leur animation est souvent perturbée par des clignotements. Quand on progresse dans le jeu, on découvre quelques stages intéressants avec des bonus rigolos, de super armes impressionnantes et des décors un peu plus colorés, mais globalement, le jeu est vide, délavé et ultra ennuyeux ("continues" infinis évidemment). C'est une grande déception et l'on attend avec impatience que Capcom nous sorte les grands hits annoncés, pour se faire une véritable idée de ce que peut donner un beat-thiem-up d'arcade classique sur PS-X. Je ne parle évidemment pas de To Shin Den qui représente la nouvelle génération du genre "baston".

OLIVIER

**IMPORT****PlayStation****LE PREMIER  
JEU PRISE DE  
TETE SUR PS-X****EDITEUR • TIME WARNER INTERACTIVE  
GENRE • ACTION/REFLEXION****GRAPHISME 13  
ANIMATION 17  
MANIABILITE 17  
SON/BRUITAGE 19****GLOBAL****MOINS DE 20 ANS****70%****PLUS DE 20 ANS****80%**

# TAMA



**I**l fallait s'y attendre : les casse-têtes japonais sont toujours vivants et arrivent dès la première fourmée PS-X. Il faut s'attendre en effet à découvrir bon nombre de jeux radicalement différents des Ridge Racer, Raiden et autre To Shin Den. Principalement destinés au public japonais, les simulations de Pachinko, les Mahjong déshabilleurs et tous les jeux de réflexion vont débarquer sous peu. Tama fait partie de la première vague et s'en sort ma foi fort bien puisqu'il s'agit d'un jeu d'action et de réflexion. Bien sûr, il faut réfléchir un peu mais ce sont plutôt vos petites mimines qui travaillent dans Tama. Le but est d'amener une bille d'un endroit à un autre d'un terrain genre mini-golf version labyrinthe ! Le seul moyen de faire se mouvoir la boule (qui est une bille, Tama en japonais) est de bouger le terrain, car on a aucun contrôle direct de cette boule. On peut donc faire faire ce que l'on veut au terrain par le biais de rotations et d'inclinaisons impressionnantes à l'écran. D'autant que l'on peut zoomer à loisir. Un jeu qui m'a beaucoup plu (ambiance graphique et musicale très New Age) mais qui n'est vraiment pas nécessaire sur une 32 bits de la nouvelle génération. En tous cas, ça bouge vraiment bien !

OLIVIER

**IMPORT****PlayStation****LE MONDE EST  
TOON!!**

# MOTO GRAND

**EDITEUR • SONY**  
**GENRE • COURSE**  
**DE VOITURE**  
**TEXTE A L'ECRAN**  
**JAPONAIS**  
**DIFFICILITE • MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICILTE • 3**  
**NOMBRE DE JOUEURS • 1**  
**OU 2 SIMULTANEMENT**  
**CONTINUES • INFINIES •**  
**SAUVEGARDES**

**GRAPHISME 17**  
**ANIMATION 18**  
**MANIABILITE 17**  
**SON/BRUITAGE 18**

**GLOBAL**  
**94%**

- On avait promis de dire : **TOUT !**
- Les graphismes qui se perdent dans tous les sens.
- L'animation, d'une fluidité étonnante.
- Les musiques, absolument parfaites.
- Une maniabilité sans reproche.

- Seulement trois circuits en GP.
- Quelques petits "bugs" d'affichage.
- Un minuscule ralentissement dans tout le jeu !
- Circuits à deux pas hé !

**V**ous n'allez peut-être pas me croire, mais lorsque j'étais plus jeune, je m'amusais à "humaniser" toutes les voitures que je croisais dans la rue. Ainsi, tel véhicule ressemblait à une tante, tel autre à un homme politique, un autre encore à un sportif, etc. Eh oui, à cette époque, nos jeux d'enfants étaient pleins d'innocence... Quand j'y pense, qu'est-ce qu'on se faisait ch... !! Maintenant, les jeunes ont des amusements plus sains : ils détournent des avions, posent des bombes, envahissent des pays, vendent des pilules de couleurs... et y en a même qui sont corrompus ! A leur âge, vous vous rendez compte ? Non ? Bon, d'accord, je vous donnerai des noms à l'occasion. Revenons plutôt à nos motos. Ou plus exactement à nos Toons. Car il s'en passe des choses bizarres là-bas, sur la montagne cachée par les premiers flocons de neige sur les cimes, tout là-haut là-haut ! Ces joyeux êtres du monde merveilleux, que dis-je, fabuleux, qui se trouvent de l'autre côté du miroir du pays des hommes-méchants-pas-beaux-jeunes-dégueulasses, sont en train, figurez-vous, de disputer des courses !

## C'EST TITTOONESQUE !

Motor Toon possède, il faut le dire (et d'ailleurs, je ne m'en cache pas : ce n'est pas sale !) des animations très... toonesques. Les véhicules se déforment à chaque virage et se fondent dans des décors absolument incroyables de beauté. D'ailleurs, tous nos homologues de chez Joystick étaient éberlués et la langue pendante devant autant de richesse graphique. Ce qui est peu dire, croyez-moi ! Avec cinq véhicules au total, et trois circuits en "Grand Prix", vous avez évidemment de quoi faire, mais quand même, ça fait un peu juste, surtout lorsqu'on est seul. Parce qu'il est possible de jouer à deux, mais alors là, on ne rigole pas : les circuits sont assez moches pour la plupart. Ou plutôt, pour atténuer, on va dire qu'ils sont moins beaux que ceux des GP. Voilà, vous êtes content ? Mis à part ça, Motor Toon GP est le plus beau jeu de tous les temps à ce jour ! Quand je pense que je l'ai acheté et que je n'ai toujours pas la console. Bouh, snif !!

TRAZOM ☺



*Pour passer (si besoin était !) le PS-X qui gère tout un temps réel dans Motor Toon : voici une séquence de hors-piste, comme si vous y étiez. Ça fait du bien de passer par les sentiers pas battus !*

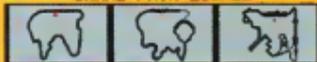


*À chaque passage sur des "décorés" transparents, vous déclenchez une loterie dans laquelle sait vous gagner tout (le petit ange apparaît alors), soit vous ne gagnez rien (le petit diable). Le (ou la) pilote du véhicule se met alors à courir comme un diable.*



*Je crois, si mes souvenirs sont bons, que l'on appelle ça une déformation. Lorsque une console est capable de gérer des trucs pareils, on se presse-terme très bas. Très très bas...*

### GRAND PRIX COURSE



### RACE COURSE



### DUAL COURSE



Et voilà, an activité mondiale, tous les circuits de Motor Toon. Vous pouvez les compléter, il y en a à trois en tout. Pour peu qu'il y en ait des archés...



# TOON PRIX

## Plastic Lake

2<sup>ème</sup> Circuit



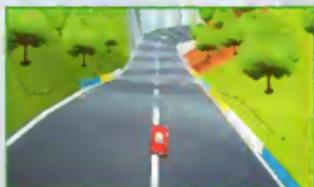
Des décors sublimes avec un réel mapping et Gouraud Shading ; des bases à perte de vue, des représentations en arrière pour les sols, des tunnels où le son devient écho. Bref, là encore c'est sublime !

## Les véhicules



## Les vues qui tuent

Carre dans tout les simulateur de course, il y a plusieurs vue dans Motor Toon GP. Pas routes de ciel, pour être précis ! Si vous pensez pouvoir piloter en vous regardant de face, alors cette deuxième vue est faite pour vous !



# MOTOR TOON GRANDPRIX

## Toon Island

1<sup>er</sup> Circuit

TIME: 03:12.67

SPEED: 298 KM/H

LAP: 01/03



TIME: 02:31.90

SPEED: 298 KM/H

LAP: 03/03

Dans ce territoire à part de vos surgissent de telle part la nature, les petits oiseaux, les arbres, les montagnes, les concurrents ! Le circuit est assez plat malgré quelques reliefs fort agréables pour des sensations garanties !

## Gulliver House

La rive : plonger dans l'astre de Gulliver himself, et découvrir des choses cent fois plus grandes que le monde de sa propre échelle. Non seulement ça paraît irréel, mais en plus c'est très très très beau !



## Les scènes "ciné"

Les images d'avant et d'après course. Elles sont très joyeuses, tantôt "tristescentes". En tout cas, qu'est-ce que c'est beau, ça aussi !



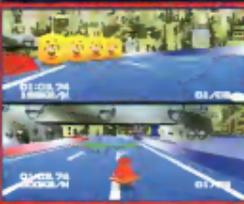
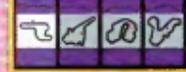


### MYXIC RACES

#### ROCK PLAYSPOT

Laps 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 00

NO HANDICAP



### TRASHION



### BIKINI



# Le jeu à 2

Le jeu à deux est, dans le cartonné, un jeu moins attrayant du fait de la réduction de l'écran. Ou plutôt de la capture qui intervient.

## Le "Time Attack"

Si vous vous sentez prêt pour pulvériser le record du copain, prenez l'option "Time Attack" où seule la vitesse pure compte avant tout.



# Les personnages



Dans le menu "options", tout est expliqué à la perfection. Tous les renseignements concernant les courses ou bien les véhicules et les pilotes, sont fournis. Ces belles images viennent de là. Tous les protagonistes du jeu sont présents.

**IMPORT****PlayStation**

EDITEUR • KONAMI

GENRE • PUZO-PUZO

TEXTE A L'ECRAN  
JAPONAIS

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 5

NOMBRE DE JOUEURS

1 OU 2

CONTINUES • INFINIS

GRAPHISME 13

ANIMATION 13

MANIABILITE 18

SON/BRUITAGE 13

**GLOBAL****80%****IL EN FALLAIT UN !**

**E**h oul, bien sûr, il fallait un jeu à la Tétris sur PS-X, et on ne l'a pas attendu longtemps ! Disons que le jeu se rapproche davantage d'un Puyo (Dr Robotnik en français) que d'un Tétris, mais de toute façon l'originalité n'est absolument pas au rendez-vous de la part de Konami. Les abeilles jumelles de Twin Bee débarquent pour un jeu tout ce qu'il y a de conventionnel, avec des cloches de couleurs qui tombent et qui disparaissent quand on les apparie par plus de trois, et ce de manière contiguë. Le principe ne change pas, puisqu'il ne faut pas atteindre le haut de l'écran. À deux, le jeu reste toujours aussi passionnant. Tiens, j'en entends qui ralentissent au fond : il n'était pas nécessaire d'adapter un tel jeu sur PS-X ? Moi, je vous dis que si, il fallait le faire. Impossible de le reprocher à Konami. De toute façon, je défendrais Konami quel qu'il arrive, même s'il sort une simulation de couture sur Playstation !

Olivier.



# TWIN BEE PUZZLE

**IMPORT****Sega Saturn**

EDITEUR • SEGA

GENRE • ARCADE

TEXTE A L'ECRAN  
JAPONAIS

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • NON

GRAPHISME 8

ANIMATION 10

MANIABILITE 12

SON/BRUITAGE 16

**GLOBAL****35%**

**LA PREMIERE DAUBE SUR SATURN  
(ON N'A PAS ATTENDU LONGTEMPS !)**

# GALE RACER

**Q**uelle déception cataclysmique ! Cette adaptation d'arcade est un ratage que je n'aurais même pas osé imaginer sur une 32 bits de la trempe de la Saturn. Gale Racer m'avait bien éclaté en arcade, et ce pour une raison bien précise : il reste dans la grande tradition des jeux de courses à la Out Run, avec un défilé des décors et de la route en fausse 3D. Certes moins impressionnant que Ridge ou Daytona, il était pourtant bien ficelé (je parle de l'arcade, là !). Lorsque je me suis acheté une Saturn, et après avoir épuisé mes forces sur Clockwork Knight et Virtua Fighter, j'attendais un nouveau jeu à la hauteur des deux premiers. Eh bien, j'ai vu et j'ai pas vaincu, comme disait Léonard de Vinci en latin (Veni, Vidi, Vichy, je ne suis pas sûr pour l'auteur de ces mots) ! L'adaptation est un concentré de daube abominable, puisque je ne vois aucune différence avec Afterburner sur Megadrive par exemple. Quelques stages sont assez sympas et beaux (la neige, la pluie), mais globalement, Gale est bourré de bugs et quasiment injouable tellement il est moche ! On sent que Sega avait besoin d'un soft rapidement pour sortir sa machine. Il n'en sera pas de même pour Daytona, qui a été repoussé (dans le genre "on a vu Ridge Racer et on a eu très peur !"), heureusement !

Olivier.





# IMPORT

## PlayStation

### AILE GAUTTE ZE PROUNAIRE !

Comme vous pouvez le voir sur cette image (l'imaginez qu'il y a un très faible taux de non voyants qui lit Joypad), les équipes à choisir sont au nombre de 12.



# POWERFULL PRO BASEBALL '95



EDITEUR • KONAMI  
 GENRE • SPORT  
 TEXTE À L'ÉCRAN  
 JAPONAIS  
 DIFFICULTÉ • MOYENNE  
 NIVEAU DE DIFFICULTÉ • D  
 NOMBRE DE JOUEURS  
 1 OU 2 SIMULTANÉMENT  
 CONTINUES • SAUVEGARDES  
 GRAPHISME 14  
 ANIMATION 15  
 MANIABILITÉ 16  
 SON/BRUITAGE 15

## GLOBAL 81%



- Un baseball très complet.
- Des personnages bien faits.
- Les équipes de la ligue Jap.



- N'exploite pas les capacités de la bécane.
- Tout est en Jap.



Une fois que vous aurez frappé à peu près convenablement dans la balle, voici le panorama qui s'offre alors à vos yeux. Des Lannings qui courent un peu partout, en fait !

Ceux qui connaissent ce titre de Konami sur la Super Famicom vont certainement se réjouir de voir ce produit converti sur Ze console of the year, la PS-X. Je ne vais pas vous raconter ce qu'est le base-ball en tant que sport, on serait encore là demain matin. Et puis, à mon avis, vous devriez le savoir, depuis le temps qu'on vous le rabâche dans toutes les langues. Je préfère le moment où Greg vous l'avait expliqué en turc, c'était vraiment génial. Quel régal ! Les personnages dans le jeu ressemblent d'ailleurs à des Turcs, mais façon SD. Ils ont tous des formes rondouillardes, mais jouent au base-ball comme des dieux. Tous les coups de ce sport "number one" au Japon sont d'ailleurs proposés dans ce jeu.

### LES JAPS ET LES FANS VONT ÊTRE AVIS !

Une fois n'est pas coutume, on ne joue pas à Powerfull Baseball '95 sur PS-X pour la beauté des graphismes, des techniques de zoom d'enfer et autres effets spéciaux de cet acabit. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'ils sont inexistants ! On y joue avant tout (et c'est bien là le principal) pour s'éclater avec un sport que l'on connaît à peu près bien. Si vous vous sentez obligés d'acheter ce CD, ce ne sera pas parce que Konami l'a réalisé, mais bien parce que vous aurez envie de vous éclater avec une simulation de base-ball, seul ou avec vos potes. Inutile de vous dire qu'il vaut mieux s'y connaître un chouia, ou mieux encore parler la langue du pays du soleil... euh... levant, c'est ça ? Bref, un jeu très complet, mais qui demandera aux novices un tant soit peu de mise au point.

TRAZOM 😊

Voici, en plein écran, les seules images d'action que vous aurez l'occasion de voir dans ce jeu. Le lancer de balle et la frappe à la batte ne sont pas d'une grande fluidité, mais d'un très grand réalisme au niveau des coups à affecter.



MÉMO À LEADER GAMES (Jacky et Marc) pour leur très prochain. Si vous aussi, vous recherchez des titres PS-X, Saturn, MD ou SFC, n'hésitez pas, allez les voir, c'est au 19, boulevard Voltaire, 75011 Paris (tél. : 48.06.60.30).



# IMPORT

## Super Famicom

### DONJONS ET DRAGONS PS-X

# King's Field

**L'**histoire de King's Field est loin d'être compliquée : un type seul (vous !) se retrouve dans un grand labyrinthe sous la terre qui comprend des tas d'énigmes, de monstres et de pièges tendus pour vous barrer la route. Dans les endroits les plus habités, vous pourrez tomber sur des commerçants qui vous vendront des armes ou encore des potions pour regagner points de vie et points de magie. Autant vous le dire tout de suite, ce n'est pas le jeu du siècle, la réalisation n'a rien d'irréprochable. En effet, je ne sais pas ce qui s'est passé dans la tête des programmeurs de chez From Software, mais les décors sont vraiment trop chargés. Les textures sont fractionnées tellement elles sont nombreuses, et l'ambiance du jeu s'en ressent un peu, car les murs semblent un peu bizarres à ce stade de mappage, avec des plafonds catastrophiques. Pour ce qui est des divers décors, ce sont des caves, des donjons et des cryptes, donc pas trop de couleurs (sauf dans les églises où les vitraux sont vachement jolis, oh oui !). Un conseil utile pour débuter : si vous avez une Memory Card (sans cela pas de sauvegardes !), il va falloir sauvegarder ! Ouï, mais où ! C'est très simple : allez dans les "églises", endroits avec des bancs et un prêtre, et collez-vous à la croix en or ; fouillez l'endroit et, ô joie, vous pourrez sauvegarder. Merci qui ?

Greg



Les monstres les plus terribles de ce premier donjon : les Skeleton Warriors. Forts et rapides, je vous déconseille de vous attaquer eux avant d'avoir acheté une hache assez grosse, ou encore d'être au moins ou de niveau d'expérience.



EDITEUR • FROM SOFTWARE

GENRE • ACTION-AVENTURE

TEXTE À L'ÉCRAN  
JAPONAIS

DIFFICULTÉ • DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES  
SAUVEGARDES AVEC  
MEMORY CARD

GRAPHISME 13

ANIMATION 16

MANIABILITÉ 15

SON/BRUITAGE 17

## GLOBAL 77%



- Une ambiance à faire peur
- De l'animation 3D en plein écran



- Rien trop difficile
- Sans Memory Card, le jeu est injouable

Merci à Jacky et Marc du Leader Games pour leur aide précieuse. Si vous aussi, vous recherchez des titres PS-X, Saturn, SFC ou MD, n'hésitez pas à nous solliciter, ils sont au 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris. (tél. : 49.06.63.30).

Ce brave prêtre ne vous servira à rien, mais sa croix est bien plus intéressante pour vous. Tournez sur la mur de droite, et vous apercevrez alors une petite croix. Mettez-vous dessus, et si vous avez une Memory Card, vous aurez la joie de pouvoir sauvegarder. Sinon, bon est, vous êtes dans la merde pour finir ce jeu d'une seule traite.

Voilà ce que l'on appelle une échappée. Vous pourrez y acheter des herbes, des remèdes, et même des équipements. Le problème n'est pas la disponibilité des items, mais leur prix. Sachant que pour leur être attribuée ou deux vous perdrez environ cinq minutes, et qu'elles vous rapporteront 8 pièces d'or alors qu'une arme modique vous coûte 150 pièces d'or, combien de temps faudra-t-il tourner dans le donjon pour vous équiper totalement ?



LES SYMPTÔMES SONT CLAIRS : NAUSÉES, VOMISSEMENTS !!!

TEINT BILEUX, DIARRHÉE, CÉPHALÉE !!!

TENSION FAIBLE, FORTE FIÈVRE !!!

VOUS AUSSI, QUELLE IDÉE DE VOUS TAPER TANT DE JEUX MEGA CD PAS FRAIS !!! C'ÉTAIT C'ÉTAIT C'ÉTAIT FATAL !!!

GROOUII !! IIRK !!



MUKAIA

**O**n retrouve Yumemi Mansion Mega CD sur Sega-Saturn, dans une version hélas en japonais (je dis hélas pour les Français qui veulent se le procurer en import). Le jeu a été remanié, car l'on retrouve les mêmes décors principaux (le manoir) mais des salles différentes. Du coup, l'intrigue a changé. Le principe reste par contre le même avec une recherche salle par salle d'objets importants. La seule nouveauté vient du fait que le scénario est cette fois présenté par des dialogues avec des personnages dont la tête apparaît en transparence lorsqu'ils vous parlent. Ils vous posent parfois des questions, ce qui, d'après Sega, apporte de l'interactivité au jeu (bof, bof !). Le jeu se présente encore comme un jeu d'aventure vaste en 3D, mais reste un jeu linéaire : on est toujours guidé très rapidement vers le seul objet récupérable. De ce fait, le jeu reste moyen dans l'intérêt, voire idiot dans le scénario. Les graphismes sont évidemment superbes et remaniés pour la 32 bits, et c'est surtout l'animation qui impressionne. Un jeu qui aurait pu être beaucoup plus intéressant. Au fait, il reste jouable pour les Français... **OLIVIER.** 😊



**EDITEUR • SEGA**  
**GENRE • AVENTURES 3D**  
**TEXTE À L'ÉCRAN**  
**JAPONAIS**  
**DIFFICULTÉ • FACILE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 1**  
**NOMBRE DE JOUEURS • 1**  
**CONTINUES •**  
**SAUVEGARDES**

**GRAPHISME 17**  
**ANIMATION 18**  
**MANIABILITÉ 14**  
**SON/BRUITAGE 17**

**GLOBAL**  
**77%**



- La variété des lieux
- Une bonne ambiance
- Le réalisme des pièces



- Très très ennui
- Très très facile
- Ça rame par moment

# YUMEMI KAN



Dans cette salle (reliez par un passage secret à la salle de Mezumi au premier étage), vous rencontrerez Raymond qui possède la sphère colorée qui peut résoudre tous les problèmes... Quand vous possédez cette sphère (donnée par Raymond), allez vite dans la salle principale de vieux propriétaires (rez-de-chaussée à droite de l'entrée) et vous aurez une chance de découvrir le fin du jeu.



On retrouve le manoir de la version Mega CD, dans des graphismes sensiblement retouchés et avec une animation encore plus fluide. Le but est toujours de fouiller toutes les pièces et de savoir comment utiliser les objets trouvés.

Les changements de la version 32 bits sont importants, puisque vous rencontrerez des personnages qui s'adressent à vous directement. Ce vilain Natsumi se trouve dans la salle à droite de l'escalier au rez-de-chaussée (salle de la scène finale à l'extérieur). Chaque personnage vous en apprend un peu plus sur l'histoire. Des menus de texte vous permettent de mieux comprendre la personnalité de chacun. Enfin, il est possible de répondre par "oui" ou "non" à leur questions.



# IMPORT

## Sega Saturn

### VICTOR HUGO ?

# VICTORY GOAL



- EDITEUR • SEGA
- GENRE • SPORT
- TEXTE A L'ECRAN JAPONAIS
- NIVEAUX DE DIFFICULTE • 4
- NOMBRE DE JOUEURS 1 & 2
- NOMBRE D'EQUIPES • 12
- CONTINUES SAUVEGARDES
- GRAPHISME 15
- ANIMATION 17
- MANIABILITE 18
- SON/BRUITAGE 13

## GLOBAL 85%



- Le premier jeu de foot sur Saturn.
- Une présentation étonnante.

- Des angles de vue à la carte.
- Un très bon réalisme.
- Les joueurs ne parlent pas ?



- Des graphismes légèrement ratés.
- Le "Run" à long terme ?

- Des finitions mièvres.

Il est tout beau, il est tout chaud et il s'appelle Victory Goal. Non seulement c'est le premier jeu de football sur une console 32 bits (oui, je sais, j'oublie l'excellent Fifa Soccer sur 3DO), mais en plus, eh ben en plus il est assez réussi, tiens ! Ou plutôt il est loin d'être raté contrairement à ce que l'on entend de-ci de-là. Parfois les rumeurs sont tentées ! Bien sûr, le profane absolu ou l'amateur de pétanque trouvera ce jeu mauvais (et pour cause !) mais l'amateur éclairé, celui qui vibre à chaque Coupe du Monde, celui qui est avide de sensations footballistiques, sera plutôt satisfait. Avec pas moins de 12 équipes de la désormais célèbre J. League, des options de ralenti intéressantes, le mode "4 joueurs" (!) intégré, les compétitions ainsi que des séances de tirs au but, histoire de se défouler un peu. Avouez qu'il y a de quoi faire, non ? La console se chargera en outre de sauvegarder votre parcours en S-Ram, au cas où une envie folle de prendre du repos vous prenait entre deux tours éliminatoires !

Je ne suis peut-être pas très objectif vis-à-vis de ce titre, par rapport au reste de la rédaction (quoique j'aie le soutien de Linos, alors j'ai l'air moins ridicule !), mais pour moi, ce premier "foucheball" sur Saturn est une réussite. Tout du moins en ce qui concerne la jouabilité et le plaisir que l'on ressent face à une vraie simulation de ce type. Car il est vrai que les graphismes ont été un peu bâchés et qu'on n'y voit pas toujours très clair durant les matches. Toujours est-il que jusqu'à présent, il n'y a pas vraiment d'équivalent qui offre autant de vues différentes, des images de présentation faites sous "3-D studio" et un mode "4 joueurs" en direct-live !!! Mais surtout, le réalisme est bien présent : les hors-jeu sont de vrais hors-jeu et les actions sont sublimes ! Moi, j'achèterai... TRAZOM ☺



Le coup-franc est un ne peut plus réaliste également. Le "n" sur la photo, c'est vous ! Ajoutez bien la frappe, contournez le mur et le but est certainement assuré.



Un centre au coin, non fait ! Le genre d'action est vraiment cocasse dans V. Goal. Pûisque je vous dis qu'il est très réaliste !



Cette vue au ras du terrain permet certes de voir les actions de l'ensemble. Ce n'est pas pour rien que vous pouvez, dès le début, sélectionner votre joueur sur l'écran. Les actions sont...



Comme dans tout bon jeu de football, le penalty n'a pas été oublié. En haut à droite ou en bas à gauche, toutes les possibilités sont prises en compte !



Histoire de vous prouver qu'on a bien affaire à du  
le vrai 3 D, voici une superbe tête en extension  
vue sous deux angles différents. La classe, non ?



## UNE PRESENTATION DIGNE DU JEU !

Même si "ClockWork Knight" tient la poleme en  
ce qui concerne l'introduction d'un jeu sur Sega-  
Saturn, celle représentée dans Victory Goal n'est  
tout de même pas loin ! Ces quelques images  
peuvent largement en sa faveur, non ?



## UN REPLAY AVEC ZOOMS



Toutes les actions de jeu pourront être revues, avec en prime des effets de scènes rapprochées, comme si vous pilotiez une ca-  
mière. On peut aussi bien se rapprocher de l'action choisie que tourner autour des personnages en 3 D !

## •• TIPS ••

Ah ! on est vraiment très fort à J-y-  
paï ! À peine avons-nous le CH  
ancrs, fus mains que nous retrouvons  
dépà la première astuce pour Victory  
Goal. Finirez-vous q'un joueur  
au talent exceptionnel se trouve  
caché dans le programme. Voici ce  
qu'il faut faire : au menu de présen-  
tation, faites A, B, C, puis X et Y en  
même temps. Attention, un jeu... et  
à joku vous pourrez jouer avec...  
Victor Hugo himself !!!



## LES OPTIONS

Elles sont au nombre de permettant  
aux fans de retrouver toutes les  
équipes de la Ligue de foot japonai-  
se. 0 jeu... En outre, différentes com-  
pétitions sont à disposition.





**L**e héros de métal au look japonais est de retour sur le "super ordinateur familial" de Nintendo. Le premier volet des aventures de Rockman (Megaman pour les intimes francophones) ayant satisfait nombre de joueurs désireux de voir la mascotte de Capcom sur leur 16 bits, l'éditeur nippon récidive en pondant un nouveau jeu de plates-formes. Concernant le scénario, il est si basique que même

# ROCKMAN X2

notre international bilingue star, Jean-Claude Van Damme, est parvenu à le comprendre et le résume en ces termes : "Rockman est un robot très fort qui n'aime pas qu'on fait pas du bien à ses friends (amis en français). Alors, un jour, il en a marre et décide d'aller killier (tuer) tous les méchants robots de l'infâme doctor. But long is the road (la route est longue)." Merci, Jean-Claude, et à bientôt dans le film Street Fighter !

Pour entrer directement dans le vif du sujet, cette suite n'apportera rien de plus à l'heureux possesseur du premier Rockman. Le personnage a toujours autant d'arthrose puisqu'il ne se baisse jamais pour éviter les projectiles. Les graphismes sont presque identiques à ceux du premier épisode, et les ralentissements toujours aussi présents. Ce jeu s'adresse particulièrement aux fanatiques de : 1) Megaman, et 2) des jeux de plates-formes difficiles qui demandent beaucoup de dextérité. Le vrai point fort de ce titre est sa durée de vie. Le joueur ne se lasse pas du fait de la présence de mots de passe. L'ensemble reste malgré tout très classique, ce qui est bien regrettable. Une bande-son moins "j'te tape sur l'système quand tu joues pendant des heures" aurait sans doute relevé l'intérêt.

Judge Dredd **63**

**EDITEUR • CAPCOM**  
**GENRE • PLATES-FORMES**  
**TEXTE À L'ÉCRAN**  
**JAPONAIS**  
**DIFFICULTÉ • DIFFICILE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 1**  
**NOMBRE DE JOUEURS • 1**  
**CONTINUES • PASSWORDS**

**GRAPHISME 15**  
**ANIMATION 13**  
**MANIABILITÉ 15**  
**SON/BRUITAGE 13**

**GLOBAL**  
**80%**



- La multitude de boss
- La difficulté élevée
- Les passwords



- La pauvreté graphique et sonore
- Le personnage souffre trop d'arthrose



Si les ennemis sont toujours courts, ils vont difficilement et rapidement le devenir. Les plus coriaces les ont pas les autres. Une preuve, cet robot macabre P'ou qui casse car il n'a de la force et il casse le détail personnel.



La galerie des portraits. Toutes les tranches des vilains robots révisées ici pour cette photo de famille. Manque plus que le boss ultime, celui qui a besoin de tout l'écran pour s'exprimer. Naturellement, le joueur est libre de choisir l'ordre des rencontres.



Comme les graphismes, souvent peu détaillés, manquent de variété, je me permets de vous montrer la vraie différence par rapport au premier Rockman X : les boss. Les programmeurs n'allaient quand même pas remettre les mêmes boss de métal dans cette suite !



**STOCK GAMES BOULOGNE**  
118, rue du Vieux Pont de Sévres  
92100 - BOULOGNE  
Métro Marcel Sembat  
**(1) 46 21 19 92**

**Livraison Colissimo  
en 24h ou 48h**

**NOUVEAU MAGASIN  
STOCK GAMES  
ST QUENTIN**  
79, rue Raspail  
02100 ST - QUENTIN  
TEL : 23 67 11 12

**STOCK  
GAMES**

**LA 1ère CHAÎNE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !!!**

**STOCK GAMES JUSSIEU**  
3, rue d'Arras - 75005 - PARIS  
Métro Cardinal Lemoine  
**(1) 44 07 04 61**

**STOCK GAMES GARE DE L'EST**  
23, rue d'Abbeville - 75009 PARIS  
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est  
**(1) 44 63 02 49**

**STOCK GAMES REPUBLIQUE**  
44, rue de Malte - 75011 PARIS  
Métro République  
**(1) 48 05 48 23**

**STOCK GAMES MONTPARNAISE**  
4, rue Copernic-Primiers - 75014 PARIS  
Métro Raspail ou Vavin  
**(1) 43 35 32 10**

**Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00**

**SATURN**

SATURN + V FIGHTER 4790 F  
GALE RACER 449 F  
CLOCKWORK KNIGHT 499 F  
PANZER DRAGON TEL  
DAYTONA USA TEL

**PLAYSTATION**

PLAYSTATION PSX 4490 F  
RIDGE RACER 599 F  
ULTIME PARODIUS 599 F  
TOHSHINDEN 599 F  
PHILOSOMA TEL

**3 D O**

300 PAL + 1 JEUX 2990 F  
300 PAL 60HZ +3CDS 3790 F  
JOYPAD 3D O 349 F  
FIFA SOCCER 369 F  
SUPER STREET X 399 F  
SAMURAI SHODOWN 399 F  
REBEL ASSAULT 399 F  
MEGARACE 399 F

JAGUAR + 2 JEUX 2090 F  
KASUMI NINJA 499 F  
IRON SOLDIER 499 F  
THEME PARK 499 F

**MEGADRIVE**

MD + ROI LION 895 F  
SPARKSTER 379 F  
NBA LIVE 35 399 F  
RED ZONE 429 F  
PITFALL 429 F  
STARGATE 429 F  
LES SCHTROUMPFS 429 F

**SUPER NINTENDO**

POWER DRIVE 399 F  
INDIANA JONES 429 F  
DONKEY KONG 449 F  
GENERATION LOST 449 F  
SUPERMAN 449 F  
X MEN 2 499 F  
ART OF FIGHTING 2 499 F

**NEO GEO CD**

NEO GEO CD SEULE 3390 F  
JOYSTICK NEO CD 499 F  
TOP HUNTER 429 F  
LAST RESORT 429 F  
SUPER SIDERKICKS 2 449 F  
ART OF FIGHTING 2 449 F  
KING OF FIGHTER 94 499 F  
SAMURAI SPIRIT 2 499 F

**SERVICE APRES VENTE  
REPARATION -  
MODIFICATION  
DE VOS CONSOLES  
TEL : 48 05 48 23**

**MEGADRIVE  
OCCASIONS**

MEGADRIVE SEULE 399 F  
SONIC 59 F  
BATMAN 79 F  
STRIDER 79 F  
SPLATTER HOUSE 2 99 F  
FATAL LABYRINTHE 99 F  
DAVIS CUP 149 F  
ULTIMATE SOCCER 149 F  
JURASSIC PARK 149 F  
EUROPEAN SOCCER 149 F  
STREET OF RAGE 2 199 F  
MORTAL KOMBAT 199 F  
FIFA SOCCER 199 F  
ROCKET KNIGHT 249 F  
ETERNAL CHAMPIONS 249 F  
BUBSY 2 299 F  
DINO DINI SOCCER 299 F  
JUNGLE BOOK 349 F  
ACME ALL STARS 349 F

**SUPER NINTENDO  
OCCASIONS**

SUPER NINTENDO 499 F  
SUPER R-TYPE 99 F  
KRETY FUN HOUSE 99 F  
PILOTWINGS 99 F  
STARWING 99 F  
T2 ARCADE GAMES 149 F  
JAMES POND 149 F  
CLIFFHANGER 149 F  
ACTRAISER 199 F  
ZELDA US 199 F  
CASTLEVANIA 4 199 F  
MARIO ALL STAR 249 F  
MYSTIC QUEST 249 F  
MAGIC BOY 299 F  
VAL D'ISERE 299 F  
SKYBLAZER 299 F  
JUNGLE BOOK 349 F  
PITFALL 349 F  
R TYPE 3 349 F

**NOMBREUX JEUX NEUFS  
ET OCCASIONS SUR  
GAME BOY, GAME GEAR, LYNX**

**NOUVEAU  
VENTE EN GROS SUR LES  
JEUX D'OCCASION ET NEUFS  
FRANCHISE  
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS  
TEL : (1) 44 07 04 61  
FAX : (1) 43 29 42 15**

**BON DE COMMANDE à renvoyer à**

**STOCK GAMES** 3, rue d'Arras - 75005 PARIS  
Tél : (1) 44 07 04 61

**REGLEMENT**

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....  
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....  
Titres : ..... Consoles : ..... Qt : ..... Prix : .....

Carte bleue  
 N° carte bleue : .....  
 date d'expiration : .....  
 Montant légal : .....  
 Centre remboursement : .....  
 Cliquez : .....  
Signature : .....

FRANCS DE PORT - 30 F (CONSOLES) - 50 F (Jeu) Rajouter 40 F pour centre-remboursement



# IMPORT

## Super Famicom

### MON ÉGO ?

*Très amusante, cette phase où nos héros (dans un Japon médiéval) chassent des robots et sont poursuivis par un vaisseau métallique géant, qui les bombarde du fond de l'écran.*



*Intéressant de ce stage, c'est que l'effet des rouges dans le ciel est particulièrement bien rendu grâce à un "mode 7" désormais habituel dans les productions sur cette console.*

# GAMBARE GOEMON III

**V**oici le troisième volet des aventures de Goemon, le poète-ninja de l'histoire japonaise. Ce jeu est une fois de plus réalisé par Konami. Bien sûr, vous vous dites "oh mon dieu, un jeu Konami, un beau jeu, très jouable avec des tas d'options qui tuent une fois de plus le joueur visuellement et auditivement !". Eh bien, non. Cette fois-ci, Konami a préféré jouer la carte de la simplicité pour nous donner un jeu qui semble destiné aux petits enfants japonais. Pour ce qui est de l'intérêt même du jeu, c'est comme pour le premier volet, à savoir des parties aventures (bien moins complexes que pour le premier volet) où vous devrez discuter avec des gens qui vous diront quoi faire, quel objet acheter pour traverser tel endroit. D'un autre côté, une partie action où vous n'aurez que des plates-formes et des pièges. Dans les villages, il sera possible d'acheter divers items, allant du plus utile (nourriture, pharmacie) aux plus aberrants, dans un Japon médiéval (télévision, bouée). Puis, une fois ces phases aventures terminées, vous aurez droit aux phases "ac-



*Eh oui, voir, le petit ninja le ridicule de l'histoire des jeux vidéo avec un nez digne de bordes dessinées françaises se fait poursuivre par un gros gros vaisseau dans des agoutis tapissés de pointes acérées. Voilà s'en sortir ?*

tion" où vous dirigerez votre personnage dans un scrolling horizontal tout ce qu'il y a de plus classique, dans lequel circuleront des ennemis aussi loufoques que variés. Vous l'aurez donc certainement compris en analysant le ton général de ce texte, Gambare Goemon 3 n'est pas le jeu du siècle, ni même la suite géniale que l'on attendait des deux autres (excellents) volets précédents. Dans ce troisième volet, on se retrouve avec un genre de jeu proche de l'esprit du premier, mais avec un humour et un niveau de réalisation bien inférieurs à ceux de son grand frère. C'est donc le porte-feuille léger et l'esprit déçu que le joueur s'en ira de son magasin favori, après s'être dit en voyant la jaquette de cette cartouche : "Ouah, Goemon III de Konami, ça a l'air d'être super !". Pour les autres, c'est un petit jeu amusant pour moins de 350 francs. Au-delà, c'est de l'arnaque, même si jouer à deux est franchement amusant.

GREG 😊

<b>AUTEUR</b>	<b>NOMAN</b>
<b>GENRE</b>	<b>ACTION AVENTURE</b>
<b>TEXTE A L'ÉCRAN</b>	<b>JAPONAIS</b>
<b>DIFFICULTÉ</b>	<b>MOYEN</b>
<b>NIVEAU DE DIFFICULTÉ</b>	<b>1</b>
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	<b>1 OU 2 SIMULTANÉMENT</b>
<b>CONTINUES</b>	<b>ILLIMITES</b>
<b>SAUVEGARDE</b>	<b>0/00</b>
<b>GRAPHISME</b>	<b>13</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>14</b>
<b>MANIABILITÉ</b>	<b>19</b>
<b>SON/BRUITAGE</b>	<b>16</b>

## GLOBAL 81%



- Goemon est de retour
- Des gags rigolos
- Les petits vont adorer.



- Pour 500 francs, ça fait un peu de peine
- Techniquement, ce n'est pas du Konami
- On sent les gags, les innovations



*Sur ce cliché où l'on peut voir nos quatre héros, vous remarquerez que dans le dialogue, les mots importants sont écrits en rose, pour bien se démarquer du reste de la phrase.*





# IMPORT

## Super Famicom

### MICKEY STRIKES BACK (AGAIN)



# MICKEY & MINNIE

EDITEUR • CAPCOM  
 GENRE • PLATES-FORMES  
 DIFFICILITE • FACILE  
 NIVEAU DE DIFFICULTE • 3  
 NOMBRE DE JOUEURS  
 1 OU 2  
 CONTINUES • MOTS DE PASSE

GRAPHISME 17  
 ANIMATION 16  
 MANIABILITE 17  
 SON/BRUITAGE 15

## GLOBAL 83%



- On peut jouer à deux simultanément.
- Des graphismes salissants et magiques.
- Un jeu de plates-formes idéal pour débiter.



- Trop facile (mots de passe).
- Pas de grosses innovations.
- Des ralentissements parfaits.

**Q**ue peut-il bien arriver à un héros comme Mickey dans un jeu vidéo alors qu'il s'est déjà tapé des milliers d'aventures en cartoon et qu'il a déjà fait de multiples apparitions dans le monde des jeux vidéo ? Eh bien, il revient accompagné par Minnie pour aller au cirque. Les jeux Capcom sont toujours bienvenus sur 5FC, et même si la firme nipponne ne se casse pas vraiment la tête à innover en ce moment, elle nous propose des jeux que l'on peut considérer comme des valeurs sûres. Cette suite de Magical Quest est dans la lignée du premier épisode, et ça, ce n'est pas vraiment une bonne nouvelle (soyons réalistes !) car le jeu est toujours aussi facile à terminer avec ses mots de passe et les développeurs n'ont fait que changer les décors. La seule nouveauté provient du fait que l'on peut jouer à deux simultanément, un bon point. Les graphismes ont été affinés (surtout pour les sprites), et quoi qu'il en soit, le jeu est toujours aussi beau et magique. Voilà pourquoi il faut se procurer ce jeu (qui est en vente à 350 balles en import, ça vaut le coup) à condition de ne pas être trop puriste et maniaque du paddle. Les plus jeunes, par exemple, apprécieront la chose. Moi, j'adore quand même parce que c'est Capcom, parce que c'est de la plate-forme réussie et parce que c'est beau !

*La nouveauté vient du fait que l'on peut jouer simultanément à deux joueurs, et pas dans l'air !*



*Caractère d'habitué, on retrouve les digibustons qui donnent de nouveaux pouvoirs à Mickey comme ici de pouvoir s'accrocher un peu partout.*

*On retrouve les héros d'un cartoon Disney avec les fameuses et l'annihilateur d'arctopoulpes digne d'un ghost-buster moyen.*

*Pour vaincre en boss, il vous faudra naviguer entre ses lés et lui sauter sur la tête à des moments bien précis.*



**IMPORT**  
**Super Famicom**



**RUNNING CLAW**

Pour réaliser cette type d'attaque on avance (vous touchez trois fois au lieu de deux coup de griffes habituel), il suffit d'appuyer rapidement deux fois de suite sur le curseur avant (droit ou gauche) et d'appuyer sur le bouton d'attaque.



**WOLVERINE**

Wolverine (Logan) est le puissant des X-Men avec des appâts de combat très élevés. Par contre, sa force, son intelligence et son pouvoir mental ne sont pas au top. Heureusement pour lui, il possède des griffes acérées bien utiles...



**WALL CLIMB**

Grâce à ses griffes, Wolverine peut grimper le long des murs verticaux en appuyant celles-ci dans la structure. C'est très impressionnant et super utile. Pour réussir à grimper, il faut sauter vers le mur et appuyer sur le bouton d'attaque dès que l'on touche celui-ci.



**BERSERK**

Le coup spécial de Wolverine se réalise avec le séquence "Bas, Bas/Droit, Droit et le bouton d'attaque.

- EDITÉUR • CAPCOM
- GENRE
- AVENTURES/RÔLES
- TEXTE À L'ÉCRAN
- JAPONAIS
- DIFFICILITÉ • NORMALE
- NIVEAU DE DIFFICILITÉ • 1
- NOMBRE DE JOURS • 1
- CONTENU • 3
- GRAPHISME 18
- ANIMATION 17
- MANIABILITÉ 17
- SON/BRUITAGE 15

**GLOBAL**  
**91%**



• Les personnages des X-Men et surtout Wolverine.  
• De Faction non-stop pour tous les fans de Comics US.



• Un seul plan de jeu : c'est peu (ben oui).  
• Un intérêt de jeu globalement moyen.

**X-MEN**  
**MUTANT**  
**APOCALYPSE**

**PSYLOKE**



**CINQ PERSONNAGES POUR FAIRE LA FÊTE !**

Oltre Wolverine, Gambit et Cyclops, on peut aussi jouer avec le paladin Psylocke et le monstrueux Beast. En fait, pour passer la première mission, il faudra réussir à passer les cinq stages liés à chacun des X-Men.



**BEAST**

Beast sait marcher la tête à l'envers, ce qui est bien pratique pour se débarrasser de certains ennemis !



# LE RETOUR DE L'ARCADE SUR SFCI

Capcom est vraiment mon éditeur japonais préféré avec Konami (pour la Super Famicom), y a pas photo ! Même si je m'étais un peu énervé avec les douze versions de Street, je ne me peux m'empêcher d'applaudir l'arrivée simultanée ce mois-ci sur SFC de X-Men, Mickey 2 et Rockman X2 (en attendant Rockman 3), quel pied d'être testeur ! Alors c'est sûr, ce X-Men n'est qu'un beat-them-up à progression sur un plan (dans la grande tradition des Ninja Warriors), mais quelle débâche de couleurs et quelle qualité graphique ! Capcom a vraiment atteint une maturité certaine sur Super Famicom. Je sais que Tonton Steph grince en ne trouvant pas de différence entre le vieux Ghouls'n'Ghost et le nouveau Gargoyle's Quest, je sais que notre correspondant au Japon (la petite châtaigne qui roule) trouve que Capcom est en perte de vitesse, mais moi je crois dur comme fer aux derniers hits d'arcade de ce géant nippon. Bref, revenons-en à nos X-Men qui font à nouveau une apparition dans le monde des consoles. Sera-ce la dernière ? Chez Capcom non, car on va un jour ou l'autre avoir droit à l'adaptation console des X-Men en arcade (un jeu à la SF II). Mais cela sera sur Sega Saturn et sur PlayStation. Voilà pourquoi Capcom s'est empressé de créer un jeu X-Men spécifique à la Super Famicom, ils sont malins les mecs ! Dans cette version donc, on découvre cinq X-Men lancés dans une mission sur une île cachant un grand chantier prêt à inonder le monde des mutants dégénérés et pursuivants. Dans une première mission, vous allez devoir traverser cinq lieux de l'île (cinq stages différents avec cinq X-Men différents et donc cinq boss différents, bravo !). Ensuite, un deuxième monde vous attend, et cette fois, un seul X-Men (au choix) sera nécessaire. Mais n'allez pas croire que Capcom en est resté là. Une troisième mission vous attend et vous pouvez y accéder grâce à un système de mots de passe, heureusement d'ailleurs. Le jeu est une réussite totale avec des graphismes superbes, des sprites géants, des effets spéciaux, et surtout la possibilité pour chaque personnage de réaliser des coups spéciaux à la SFI, coups plutôt rares dans un beat-them-up à progression. Génial !

Olivier



*Cyclops, le générique, il faut étudier les déplacements et les habitudes des boss de fin pour aspirer s'un débarrasser rapidement. Il faut veiller à ne pas perdre une vie à ce moment-là, car vous reprenez le stage ou début.*



*Psylocke, le sublime, junte un Psychic Knife sur ce roi-boss. Son pouvoir mental est assez puissant pour transformer sa seule en un costume d'énergie pure.*



## SLIDING KICK

Pour réaliser ce coup, il suffit de faire deux fois (rapides) "casseur avant" (droit ou gauche, c'est selon) et d'appuyer sur le bouton d'attaque.



## OPTIC BLAST

Grâce à ce coup spécial à la SFI, vous pouvez écourter vos ennemis à distance. Pour le réaliser, il faut faire la séquence bien connue "Bas, Bas/Droit, Droit" et appuyer sur le bouton d'attaque.



## CYCLOPS

Son vrai nom est Scott Summers, et tout son pouvoir est concentré dans un regard brillant et unique. Son intelligence est plutôt faible, mais ses capacités de combat et d'énergie sont énormes.



## GAMBIT

Jimmy Le Beau est le plus intéressant des X-Men dans ce jeu, car il possède de multiples pouvoirs combinant une force extrême et un pouvoir énergétique puissant.



## SINGLE CARD

En appuyant deux fois sur le curseur avant et une fois sur le bouton d'attaque, vous pouvez Gambit envoyer un éclair d'énergie en face.



## TRIPLE CARD

Il est aussi possible d'envoyer trois éclairs d'un coup en réalisant la séquence "Bas, Bas/Droit, Droit" et en appuyant sur le bouton d'attaque.



## HIGH CARD

Pour envoyer un éclair vers le haut, il faut appuyer deux fois sur le curseur "Haut" et appuyer sur l'attaque.



## DOUBLE KICK

Appuyez une fois sur le curseur "Haut" et sur le bouton d'attaque, et le tour sera joué par un double coup de pied.

**IMPORT****Nec**

*Si tout comme moi vous n'êtes un/une fan des Chroniques de la Guerre de Lodoss, vous serez alors ravi d'apprendre que la troisième aventure vidéo de la saga distribuée par Kaze Animation est disponible depuis la fin du mois de janvier. Comme pour les précédents épisodes, on y retrouve Parn et ses acolytes dans des aventures complètement folles, épiques et dans les meilleurs moments d'une partie de Dungeons et Dragons ! Un must en VO Japonais, sous-titré français.*



**V**oici ce que l'on pourrait appeler "Lodoss War Next Generation". En effet, non seulement c'est la seconde adaptation du célèbre animé Record of Lodoss War (ou Chronique de la Guerre de Lodoss) sur Nec, mais en plus, l'équipe d'aventuriers que vous menez est faite de personnages tout nouveaux. À titre de rappel, Lodoss est une île

# RECORD OF LODOSS WAR II

divisée en plusieurs royaumes et en proie au cycle incessant de la lutte entre le Bien et le Mal. Un groupe de six héros mené par le guerrier Parn avait déjà eu raison des forces des ténébreux. Cependant, la paix est de nouveau menacée. Incarnant le chevalier Spark du royaume de Flain, vous devrez, sous les ordres de votre souverain, les affronter à votre tour. Tout au long de votre aventure, cinq autres personnages se joindront à vous afin de reconstituer l'équipe mythique. Vous retrouverez également Parn, Deedit, Eto et Saine, qui vous donneront de bons conseils. La carte de Lodoss vous sera très utile, car toutes les villes y sont "listées", il vous suffira de sélectionner celle où vous voulez aller pour qu'un curseur indique dessus sa position. Les combats se feront selon votre tactique ou sur un mode automatique. Votre équipement s'améliorera au fil de vos combats : soit en le trouvant sur les dépouilles des monstres que vous aurez tués, soit grâce à leur argent que vous utiliserez dans l'une des nombreuses boutiques de la plupart des villes et villages (vous pourrez même y discuter avec les vendeurs). Pas mal de problèmes se démentelleront en parlant avec la population, mais que cela ne panique pas les non-japonaisants !

Avec des passages animés parlés de très bonne qualité, Record of Lodoss War II est tout à fait dans la lignée des jeux d'aventure sur Nec. Même si vous ne lisez pas couramment le japonais, le repérage de quelques kana vous permettra de vous déplacer assez aisément grâce à la carte de l'île. Dans l'ensemble, la réalisation du jeu est tout à fait correcte. Cependant il reste très déçu des scènes de combat tant au niveau des graphismes, que de l'animation et des bruitages. Les monstres y sont très mal faits (voire ridicules), les décors sont bâclés et les attaques simplistes. Cela gêne un peu du plaisir (surtout que l'on y passe beaucoup de temps). Néanmoins, les nombreuses possibilités offertes (choix du mode de combat, de l'équipement, de l'ordre des personnages, etc.) apportent beaucoup d'intérêt. Ce deuxième tome est l'occasion de se replonger dans l'ambiance "heroic-fantasy" de Lodoss, et s'il n'est pas exceptionnel, il garde malgré tout plein de bonnes choses !

YURIKO 

*Il y eut le légendaire combat entre la diresse incarnant le Bien et celle incarnant le Mal...*

*...puis un espoir de paix s'installe de nouveau. Pour combien de temps ?*



*Vous voilà en prise avec trois arcs dont vous devrez sans grande difficulté.*

EDITEUR • NUBION SOFT

GENRE

AVENTURES/ROLES

TEXTE À L'ÉCRAN  
JAPONAIS

DIFFICULTÉ • NORMALE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

SAUVEGARDES

GRAPHISME 14

ANIMATION 15

MANIABILITÉ 15

SON/BRUITAGE 17

**GLOBAL  
90%**

• Des tableaux clairs, permettant diverses actions.

• Le choix du mode de combat (aut-omatique ou mené par le joueur).

• Une carte de l'île indiquant l'endroit où l'on se trouve et la ville où l'on veut aller.

• Les musiques du générique de l'animé !



• Des phases de combat pas terrible graphiquement.

• À quand une version française ou tout du moins anglaise ?



*Une carte bien utile de l'île de Lodoss avec la liste des villes, dans l'ordre où vous êtes susceptible de les visiter.*

**IMPORT****Super CD Rom 2****BOUM, QUAND  
VOTRE COEUR  
FAIT  
BOUM !!!**

**B**omberman est de retour sur N64, sa console de prédilection, mais cette fois-ci sous la forme d'un clone de Tetris. Trois modes de jeu vous sont proposés: le mode story, la réalisation de combinaisons en un temps record, et l'affrontement entre plusieurs joueurs (de deux à cinq). Un menu spécial vous explique comment jouer, et bien qu'en japonais, vous n'aurez pas de mal à le comprendre. Pour ceux qui toutefois auraient du mal, il faut aligner trois têtes de bomberman de la même couleur (il y en a de quatre à cinq selon le niveau de difficulté) que cela se fasse horizontalement, verticalement ou en diagonale, à l'aide de lots composés de trois têtes. À chaque fois que vous réalisez une de ces lignes, une bombe noire se crée dans votre camp. Régulièrement, une rouge apparaît, capable de faire exploser les bombes classiques formées. Son intensité augmente au fur et à mesure, si bien qu'il vous faudra la placer stratégiquement afin de faire exploser le maximum de bombes noires (réaction en chaîne). Ainsi non seulement vous dégagerez votre écran, mais en plus vous ferez apparaître des lignes de bombes brunes (celles-là ne permettent pas de réactions en chaîne) chez votre adversaire. Plus vous débarrassez de vos bombes, plus vite il s'en formera une gigantesque qui elle fera sauter les têtes de bomberman et les bombes de toutes sortes, sans explosion, mais toujours en gênant l'adversaire. Le but étant de faire paniquer l'autre jusqu'à ce que son écran soit débordé.

Qui n'aime pas Bomberman ? Je vous le demande ? Le premier qui se manifeste, je l'éventre à coups de griffes avant de le décapiter avec un couteau suisse. Graphismes, animations, bruitages et musiques, tout correspond parfaitement à un Bomberman digne de ce nom. Il est tout simplement merveilleux de par son humour, son originalité, et puis... parce que c'est Bomberman. En effet, la lignée des Bomberman a toujours été d'un grand intérêt et ce dernier a tout pour ne pas vous décevoir. À chaque instant, que l'on soit en bonne ou en mauvaise position, on ne sait jamais si l'on va gagner ou non : il suffit d'une bombe pour qu'une situation se renverse d'un coup. On peut dire que c'est le suspens du début jusqu'à la fin ! Alors, je ne vous raconte pas ce que cela donne à cinq joueurs ! Un véritable délire ! Bref, Panic Bomber est à posséder ABSOLUMENT.

YURIKO

**BOMBERMAN  
PANIC  
BOMBER****EDITEUR • HUDSON SOFT****GENRE • TETRIS****TEXTE À L'ÉCRAN  
JAPONAIS****DIFFICULTÉ • MOYENNE****NOMBRES DE NIVEAUX • 16****NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 3****NOMBRES DE JOUEURS • 1 À 5****CONTINUES • NON****GRAPHISME 16****ANIMATION 17****MANIABILITÉ 17****SON/BRUITAGE 18****GLOBAL  
94%**

- Bomberman ! Il est de retour !
- On peut jouer jusqu'à cinq !
- De l'humour dans les graphismes, les musiques et les bruitages.



- Un peu trop facile surtout au niveau des cinq premiers tableaux.

- J'aurais souhaité une fin plus élaborée et différente en mode final.
- Des sprites minuscules à cinq joueurs, mais on ne peut pas leur en voir sur la place que l'on a sur un écran. Dommage !

Voilà l'écran que vous aurez à chaque tableau de mode story. Suivez la tête de l'adversaire et les musiques changeront de notes à deux joueurs.



Vous pourrez vous entraîner à réaliser la plus rapidement possible certaines combinaisons, votre lancer des défis à vos amis pour battre votre record.



En mode story, il vous faudra passer ces deux stages pour accéder au château du professeur, le boss final.



À cinq joueurs, les sprites sont un peu petits, mais quand vous y serez habitués, vous verrez que cela ne gêne rien à l'intérieur que l'on peut y porter.



# GO ! GO ! ACKMAN

**L**e créateur de DBZ est en effet à l'origine du projet et a créé les personnages de ce jeu spécialement. On retrouve donc Ackman, un petit diable méchant et fier de l'être. Inutile de vous préciser qu'il s'agit quasiment d'une première dans le monde des jeux vidéo, car je vous mets au défi de me citer plus de cinq jeux dont les héros sont des mauvais, des vrais ! Ackman, lui, est un super vrai méchant crapuleux vilain pas beau qui fait passer la gargouille de Gargouyle's Quest pour un petit débutant de maternelle. Notre héros (coiffé comme un premier de la classe, dans la grande tradition Toriyama anti-sayajin), arbore fièrement un tee-shirt noir orné d'une superbe tête de mort en son milieu. Avec ses bottines ridicules et son short en tissu, il passe allègrement de l'épée chevaleresque à l'énorme magnum sans sourciller. Ce qui compte en effet, c'est de progresser et de nourrir son petit diablotin qui vole toujours au-dessus de lui. À chaque fois en effet que vous détruisez un ennemi, celui-ci se transforme en bonus qui sera vite récolté par votre petit compagnon volant. Le but du jeu est plutôt clair : lutter contre vous-même, votre moi caché qui fait plutôt figure de gentil ange. Ce dernier se matérialise une belle nuit et vous menace de tous les maux du monde. Vous partez donc à sa recherche pour le transformer en chair à saucisse spécial ange. Sur votre chemin, vous trouverez des ennemis complètement loufoques à base d'anges, de jolies gonzesses et j'en passe. Ce jeu de Barpresto n'est pas un chef-d'œuvre de technologie mais propose un sacré bon petit jeu d'action aux graphismes superbes et à l'humour japonais grinçant. La maniabilité est excellente et l'on progresse sans jamais s'ennuyer. Je conseille ce petit bijou d'humour et d'action à tous les amateurs d'action mais aussi d'anim' japonaise, une réussite !

OLMIER ☺

ÉDITEUR • BARPRESTO  
GÈNRE • PLATES-FORMES  
TEXTE À L'ÉCRAN  
JAPONAIS  
DIFFICULTÉ • MOYENNE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ • 3  
NOMBRE DE JOUEURS • 1  
CONTINUES • 3

GRAPHISME 16  
ANIMATION 15  
MANIABILITÉ 17  
SON/BRUITAGE 15

**GLOBAL  
83 %**



- Des graphismes délectants !
- Le challenge élevé.
- Un jeu délectant !



- Des sprites trop petits.
- Un aspect petit-budget parfois gênant.
- Pas assez de bonus différents.



Les bombes sont les items les plus intéressants à récupérer, mais il ne faut surtout pas succomber au charme des servesses qui passent devant vous en vous agaçant. Frappez-les et récupérez la bombe qui diable !

Ce petit diable rouge qui vole constamment au-dessus de vous et qui vous suit partout est en fait votre âme sœur ! Elle récupère tous les bonus issus des ennemis tant vous vous débarrassez pendant le jeu.



Un petit tour en voiture, même si Ackman n'a pas le permis. De toute façon, il s'en fiche car il détruit tout sur son passage. Vous devrez traverser ce stop sans jamais être bloqué par des éléments du décor, alors que les écrans défilent très rapidement.



Captain intervient à plusieurs moments, mais ses flèches ne sont pas des flèches d'amour pour une fois. Ou plutôt si, mais lorsque un diable commue vous reçoit une flèche d'amour, ce lui fait tellement mal qu'il perd un point de vie !



IMPORT

Super Famicom

# GHOST CHASER

Encore un beat-them-up à progression sur SFC : la tradition des jeux d'arcade reste tenace, et les nouveaux concepts à la Virtua n'ont pas pris complètement le pouvoir. Ghost Chaser est ce que l'on appelle un moyen budget du beat-them-up, avec des graphismes pas vraiment impressionnants et des sprites plutôt tout mous ! De plus, il reprend sans vergogne tous les aspects des beat-them-up les plus connus, en les copiant honteusement. Le résultat mérite à peine la note de 72 %, mais le jeu a le mérite de bien divertir, car finalement, à deux joueurs, on ne s'ennuie pas trop : le fait de retrouver des clins d'œil à tous les jeux connus devient un jeu, et l'on peut même se taper dessus. Ghost Chaser est un jeu moyen qu'il ne faudra pas payer trop cher...

OLIVIER 😊



IMPORT

Super Famicom



# HAGANE

Hudson Soft continue à se diversifier sur Super Famicom avec un beat-them-up à progression qui se rapproche davantage d'un jeu de plates-formes. Vous contrôlez un guerrier cyborg dans la plus pure tradition des samouraï japonais. Du coup, le jeu prend l'allure d'un conte cybernétique dans lequel tout est sombre et orienté vers les forces du mal. Heureusement, vous êtes là et vos dix mille bonus d'armement aussi. Hagane surprend par ses graphismes aussi sombres que beaux, et surtout sa pléthore d'effets spéciaux dès le plus souvent à l'utilisation éfrénée que l'on peut faire des armes récoltées un peu partout. En fait, il suffit quasiment à tout moment de se baisser pour trouver un bonus. Ceci est souvent nécessaire, car Hudson n'a pas chômé sur les sprites ennemis qui déboulent sans discontinuer. Tiens, finalement je me demande si je ne suis pas en train de tester un shoot-them-up ! Un bon jeu pour ceux qui aiment l'action pure.

OLIVIER 😊

IMPORT

Super Famicom

# MAGIC POI POI

Je ne vais pas non plus me laisser emporter par le fait que ce jeu soit de Takara, l'éditeur qui monte au Japon (avec des jeux de baston sur SFC et bientôt sur PS-X qui donnent le frisson). Ce n'est pas parce qu'un jeu porte cette griffe qu'il est nécessairement dément, surtout pour un clone de Puyo Puyo (qui lui-même était un clone de Tetris, ça commence à être fatigant). Car même quand on joue à deux, Magic Poi Poi n'est pas vraiment efficace, c'est le moins que l'on puisse dire. Complètement pompé sur Puyo Puyo, il n'apporte qu'une légère différence dans les règles. Par exemple, les objets qui tombent sont arrimés en groupe de quatre, et il est possible d'immobiliser pendant un laps de temps des blocs ennemis en faisant disparaître les siens. Rien de bien nouveau malgré une bonne réalisation.

OLIVIER 😊



EDITEUR • BANPRESTO

GENRE • BEAT-THM-UP

TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC

JAPONAIS

GLOBAL  
72%

EDITEUR • HUDSON SOFT

GENRE • ACTION/  
PLATES-FORMES

TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC

JAPONAIS

GLOBAL  
86%

EDITEUR • TAKARA

GENRE • SIMULATION

DE PUYO-PUYO

TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC

JAPONAIS

GLOBAL  
70%



IMPORT

Mega CD

# SHINING FORCE CD



*La véritable charnière de ce jeu : vous ne déplacez pas votre groupe sur une carte pour vous rendre dans divers endroits, car vous n'avez en effet qu'à faire des batailles et vos achats dans des villages devenus très schématisés. Voilà un truc qui va plaire à nos amis non-japonais.*



*Vous voilà dans le château d'un bon roi qui finalement n'en est pas un. Encore un des multiples rebondissements du scénario de ce jeu. Coups de théâtre et renversements de situation sont monnaie courante aussi dans ce jeu.*



HP 15/15

**EDITEUR • SONY-SOXA**  
**GENRE • TACTICAL-RPG**  
**TRAITÉS ET NOTICES JAPONAIS**  
**DIFFICULTÉ • MOYENNE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 4**  
**NOMBRE DE JOUEURS • 1**  
**CONTINUES • SAUVEGARDE**

**GRAPHISME 14**  
**ANIMATION 14**  
**MANIABILITÉ 19**  
**SON/BRUITAGE 16**

**GLOBAL 94%**

- Des musiques très bonnes
- Un intérêt de jeu intarissable
- Trois scénarios en un
- Peu de nouveautés
- Difficile de se le procurer

**J**e sais, je sais, ce jeu vous en attendiez le test lors de sa sortie au Japon, l'été dernier. Seulement voilà, il faut savoir une chose : c'est que lorsque les japonais veulent un jeu, ils le veulent vraiment. C'est donc avec la (bonne) excuse de la rupture de stock que je suis en mesure de vous parler de ce petit chef-d'œuvre six mois après sa sortie, ce qui finalement n'entrave pas le bon déroulement des choses, le jeu étant redevenu disponible aussi bien pour moi que pour vous. En lisant ces lignes, donc, vous saurez que votre magasin chéri a lui aussi pu en recevoir des tonnes. Avant donc de poursuivre mon chemin dans le rédactionnel, laissez-moi mettre une chose au point à propos de ce jeu. Ce n'est absolument pas un jeu original, mais il n'est pas non plus la compilation sur CD de Shining Force I et II. Il est juste la remise à jour sur Mega-CD de Shining Force Gaiden I et II, qui proviennent de la Gamegear et qui n'ont jamais vu le jour en France, allez savoir pourquoi (oui, allez-y, tiens !). C'est donc le bon plan, car vous choisissez par quel scénario vous commencez, et à un certain moment, les deux jeux se regroupent, donnant lieu à une troisième partie, celle-ci complètement inédite. Voilà pour la petite histoire. Pour le reste, cela ressemble à du Shining Force fidèle à lui-même, à savoir un jeu de rôles-stratégie dont la jouabilité et le système de combat en font un des meilleurs jeux de tous les temps. Pour le reste, c'est-à-dire la réalisation, elle reste identique à ce qui se fait sur cartouche. Dans le principe même, donc, ce jeu est identique, dans son déroulement, aux versions cartouches. Ce sont des batailles qui se suivent, où votre caractère de fin stratégie se révèle en même temps que progresseront en expérience vos personnages. Pour ce qui est de la nouveauté, il va donc falloir passer son chemin, car c'est du Shining Force pur et simple. Il s'agit donc d'une espèce de "data disk" pour les fans absolus de ce genre de jeu, qui est finalement toujours aussi fabuleux. Un achat indispensable pour les fans, car pour une fois c'est TOTALEMENT jouable malgré le japonais.

GREG 😊

*Comme à l'accoutumée, vous rencontrerez des boss tout au long des chapitres, toujours aussi bien pourvus en points de vie. Sur le cliché, Greg (on peut reconnaître les personnages) lui assène un solide coup de "long sword".*



HP 39/48



HP 18/28

*Encore et toujours, les sorts bizarres. Ici, c'est un Skeleton Warrior qui fait les frais de la fureur de la petite Motoko, magicienne aux longues courtes violettes.*

IMPORT

Game Boy

# DRAGON BALL Z

## GOKU HISHODEN



UNE VERSION SUPER GAME BOY VRAIMENT SUPER !!!

Bandai a vraiment tapé fort avec la version Super Game Boy puisque l'on retrouve des écrans intermédiaires colorés, mais aussi un pourtour plutôt luxueux.



Un des rares moments où l'action prime sur la réflexion : lorsque vous choisissez de vous défendre contre une attaque, il faut taper au bon moment sur la touche A pour que le curseur tombe au milieu. Plus il s'arrête loin du milieu, plus le coup ennemi porte.

Ça vous dit de participer au Tenkaichi-Budokai, le fameux tournoi qui permet à tous les héros de votre saga préférée de se retrouver ? Bandai sort enfin un jeu DBZ sur Game Boy digne de ce nom avec douze des personnages les plus connus : Son Gokuh, Son Gohan, Piccolo, Vegeta, Yamcha, Tenchin-han, Kame-Sennin, Kami-Sama et Kaio Sama. On retrouve tout ce petit monde dans des combats simulés de façon originale avec, à chaque fois, des milliards de possibilités allant de l'attaque (poing, pied, spécial), à la défense en passant par les diverses techniques d'évasion, de déplacement et de coups spéciaux. Ne vous attendez pas à de la baston en temps réel, car il s'agit de simulation de baston. De plus, même si le mode "story" vous propose un scénario, Gokuh Hisshoden ne vous propose pas de l'aventure, c'est de l'action.

La voilà enfin cette cartouche que tous les amateurs de DBZ attendaient. Oh, il ne faut pas s'attendre à du génialisme, car l'option choisie par Bandai est la simulation. Mais après tout, les fidas de DBZ sont prêts à tout pour retrouver leur héros sur Game Boy. Disons qu'au Japon, les amateurs sont friands de ce genre de jeu. En France, il va falloir se battre un peu, car les menus en japonais sont plutôt nombreux. Mais contrairement aux jeux de rôles, ils sont beaucoup plus facilement compréhensibles, car complètement logiques par rapport au déroulement du jeu. Il s'agit en effet de choisir des tactiques. Les plus malins s'y retrouveront donc. Le jeu est parfaitement réalisé, bien que les animations soient peu nombreuses. La musique est complètement stressante, mais on retrouve des thèmes bien connus. Un jeu réussi mais pour les fans uniquement (comme il y en a beaucoup). **OLIVIER** 😊



On retrouve le célèbre présentoir du Tenkaichi-Budokai qui en a quand même vu de bien bonnes depuis les premiers tournois de la série Dragon Ball.



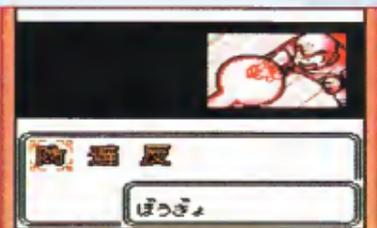
Le principe du jeu est basé sur la simulation des combats. À chaque adversaire rencontré, le combat se déroule en tour (chaque son tour donc) qui vous permet trois actions. Vous visualisez d'abord votre position par rapport à celle de l'ennemi, puis vous choisissez l'attaque, la défense, le mouvement, les coups spéciaux, et la régénération de l'énergie. Les écrans suivants montrent les résultats des trois actions.

**DRAPÉAU • JAPON**  
**ÉDITEUR • BANDAI**  
**MACHINE • GAME BOY**  
**DIFFICULTÉ • DIFFICILE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 3**  
**NOMBRE DE JOUEURS • 1**  
**CONTINUES • SAUVEGARDE**

**GRAPHISME 17**  
**ANIMATION 12**  
**MANIABILITÉ 16**  
**SON/BRUITAGE 15**

**GLOBAL 87%**

- Une version super Game Boy réussie.
- Une simulation de combat ultra fluide.
- L'âme de la saga est bien rendue.
- Ce n'est pas un beat-them-up.
- Ce n'est pas un jeu d'aventure.
- C'est de la simulation japonaise...





# À RIDGE RACER : des technologies

Il en est de même (tristes proportions gardées) pour les jeux de cette catégorie que l'on trouve sur les consoles et les micros. Même l'Arcaïe n'échappe pas à cette règle! En clair, lorsqu'un jeu de courses de voitures s'avère excellent sur un support, on peut penser que ce dernier est une réussite technologique. Et puis, quelle peut en être la raison? La guerre sur quatre roues fait ainsi de plus en plus rage au sein des grands constructeurs. Sega, Nintendo, Sony, Atari et les autres ne risquent pas de ronger leur frein de siôt : tant mieux!

## POLE POSITION, L'ÈRE DE LA GUIMBARDE

Qui ne se souvient pas du fameux hit de l'Atari VCS 2600, j'ai nommé Pole Position? À l'époque, au début des années 80 (j'étais jeune et insouciant, alors), je me souviens avoir émané à un ami, qui m'avait mis au courant de la chose, de me prêter la console avec ce jeu de course, pendant quelques jours. Bataille de Gear la tête. Je crois bien n'avoir dormi que quelques heures en tout et pour tout. Depuis, cette sensibilité de vitesse que l'on a dans les lombes n'a plus disparu! De nos jours, ces heures se défilent à l'écran.



FERRARI CHALLENGE  
TITUS

Quel rôle jouent les technologies de pointe dans le développement de jeux de courses? Les technologies de pointe jouent un rôle essentiel dans le développement de jeux de courses.

sons "bip-bipants", une vitesse (pour l'époque!) de pseudo-scrilime hallucinante, et surtout un jeu de course, un vrai, à disposition de l'être humain lambda - enfin presque, encore fallait-il pouvoir se la payer, cette console - j'étais dingue! Eh oui, c'était il y a plus de dix ans... Quand on sait que le VCS n'avait que 2 Ko de Ram, et que pour comparaison, nous en sommes maintenant à 16 Mo sur PlayStation, il y a de quoi tomber à la renverse et se perdre par les dollars de pleurs. Pour l'anecdote, sachez que même la Memory Card de la PS-X possède une capacité de stockage d'informations 64 fois plus importante! Dingue, non? Avec Turbo (CES), japonais sur Coloco et venilo avec un volant et une pédale d'accélérateur, ces deux titres antiques constituaient alors l'ère primaire des jeux de courses pour les consoles familiales... Et pourtant, le succès était déjà là!

## GRAPHISMES : UNE ÉVOLUTION EXPONENTIELLE

Depuis le début de l'histoire des jeux vidéo, chaque pierre apportée à l'édifice est soignée de façon régulière et souvent spectaculaire. Comme si, d'un mot sur l'autre, on parcourait des techniques de programmation méduses, voire révolutionnaires. C'est ce grand jeu de cache-cache qui nous



FI Circus 91 sur NEC est, sans aucune contestation possible, le titre le plus complet. Seul problème, peut-être la vue du haut qui ne permet pas d'anticiper parfaitement les virages.



Revenez sur ST et Andro pour connaître l'ère ultime de ces jeux de courses! Le résultat fut incroyablement à la hauteur de notre attente.



Microgame Grand Prix, de chez Gouff Croissant, fut et demeure toujours l'un des références en matière de simulation de FI sur PC.





Checkered Flag (Jaguar), La déception par excellence !



Stunt Race FX de Nintendo nous prouve qu'il ne suffit pas d'avoir un "chip" dans la cartouche pour faire un bon jeu.



La célèbre Monaco GP sur Megadrive fut sans aucun doute possible le premier "vrai" jeu de course sur console.

que les graphistes ont pu enfin s'exprimer pleinement. De Pole Position à Ridge Racer, en passant par Monaco GP, F-Zero, Stunt Race FX ou encore Virtua Racing Deluxe, les pas technologiques ont été retentissants sur ces machines il faut bien le dire. De plus en plus puissantes. Tirer la quintessence du "hard" est évidemment nécessaire, mais ne suffit pas à créer un bon jeu de course. Les techniques de polygones, de lissage (Gouraud Shading) de mapping et autres, se sont certes imposées quasi naturellement, mais lorsque le soft n'est pas intéressant ou d'une jouabilité exécrable, on serait tenté de dire que cela ne sert à rien. Galle Racer (Sega) sur Sega Saturn, Stunt Race FX (Nintendo) sur SN ou encore Checkered Flag (Atari) sur Jaguar illustrent parfaitement ces "ratés" monumentaux (entre que Stunt Race FX soit sujet à discussion). A contrario, un Ridge Racer converti tout droit de l'Arcade par Namco, est un produit d'une réussite exemplaire. "A mentionner dans toutes les écoles de programmation", comme aurait dit Jean-Michel Lampie ! Non seulement la jouabilité est excellente, mais tout le reste (sons, musiques, décors, animation, graphismes...) est également à un niveau encore jamais atteint. Il faut dire que l'évolution s'est également fait sentir sur le système de stockage (les jeux de la célèbre cartouche du début des années 70), ne renfermant que quelques kilooctets de programmes, le chemin de parcourir nous a menés tout droit au CD-Rom capable, lui, sans broncher, d'ingérer jusqu'à 650 méga-octets de données (1 méga octet = 1 024 octet) ! Pratique pour des récords en route résolution ou des graphismes majestés !

## MONACO GP ET F-ZERO : UN PAS EN AVANT !

Sur Megadrive et Super Nintendo, deux produits ont marqué le fait décisif l'univers des jeux vidéo en matière de courses de voitures. Monaco GP (Sega) sur le premier support a été le premier "vrai" titre digne de ce nom sur une console : vue isométrique, mais du pilote qui bouge en fonction des réactions du joueur, accélérations fulgurantes, vitesse de rotation encore jamais vue ! La Megadrive tenait enfin SON hic. C'est d'ailleurs uniquement pour ce jeu que, pour la première fois, j'ai dû attendre la fin de la bande de Sega ! Le bouche à oreille que sentent les participants fonctionnent à l'envie ! Sur SN, c'est le fameux F-Zero (Nintendo) qui revient nous faire rêver. En effet, sur la première fois au monde, on découvre le mode "7" mode à Nintendo qui permettrait des évolutions technologiques (rotation, zoom, effet 3D) - absolument époustouflantes. Dans le même registre, mais sur Mega, on a eu l'arrivée de Virtua (Banpro) sur Sega Saturn et Amiga, dont la génération avait été critiquée par les critiques années 70. C'est que Microsoft Games Prize sur PC est parvenu à (mal) imiter (à l'effronterie de TF) ce qui est arrivé pour un réalisme alors "réel" (dans le monde réel) le jeu de simulation de la série, l'arrivée d'une nouvelle génération de joueurs ! C'est vrai, c'est à voir et à imiter : "on ne pourra pas faire mieux, ou alors ça prendra des siècles !" Justement...

## ET RIDGE RACER FUT !

Justement, on croyait les créateurs 14 bits définitivement rangés au rayon "Vidélités et accessoires inutilisés", et puis voilà, la lumière fut : "Dieu apparait à Mûse et lui dit..." Non... heu... pardon... pardon... jeu comme Donkey Kong Country sur SN (je sais, ce n'est pas un jeu de course) ou encore Virtua Racing Deluxe (Sega) sur M7-32X nous ont quelque peu hantés. La réalité, une nouvelle fois, venait de nous rappeler deux choses. Non seulement que la vitesse (la course de préférence) fait toujours avant recette (automatiquement nouvelle console = nouveau jeu de l'histoire), mais qu'en plus les techniques de programmation (compression de données le plus en plus performantes) s'accompagnent désormais le développement sur machines ultra-puissantes tels les Silicon Graphics (cf. Donkey Kong Country ou Rise of The Robots). Reste à savoir si cela va devenir un passage obligé pour tous les dé-



Super Mario Kart reste une valeur sûre que les puristes continuent de vénérer.

teurs... En tous cas, dans le domaine des jeux de courses, c'est toujours inédit. Alors, à quand une Formule 1 modélisée sous Silicon ? Sans doute jamais, car lorsque l'on voit un Ridge Racer (Namco) ou un Motor Toon GP (Sony) sur PlayStation et que l'on s'égarait sur la technique du

réalisme sera de plus en plus exigeant. Le mapping des voitures sera tel, qu'on aura du mal à les distinguer de la réalité ! Au Japon, Sega vient du reste de sortir un éblouissant jeu d'Arcade (Sega Rally Championship 1995)



mariage polygone/mapping/Gouraud Shading donne des "bibiés" à la plastique aussi parfaite, on se dit qu'il n'est nul besoin de dépenser de l'argent en du temps ailleurs. D'autant que la maniabilité future point fort à respecter scrupuleusement) est au rendez-vous. Et que dire de la vitesse d'animation : 40 images par seconde pour ces deux derniers titres ! Qui aurait cru cela possible, il y a encore quelques mois ?

réalisé par la toute nouvelle équipe (NAM3), et qui, d'après notre correspondant Karibou serait "hallucinants de bonheur ! Le rêve, quel ! Le futur (juré), c'est aussi des accessoires qui servent à nous rapprocher de plus en plus du composant d'un pilote de course. Ainsi, un volant motorisé pour des sensations (plus pures) pour Sega Saturn pourrait bientôt être disponible. Il n'est d'ailleurs pas l'idée de penser qu'un jour, au train où vont les choses, nous verrons notre permis à domicile ! En Arcade, Daytona USA (Sega) ainsi que Ace Driver (Namco) ont encore une fois poussé les limites du réalisme un peu plus loin... Alors, où allons-nous réellement ? En fait, personne ne le sait vraiment. Mais on y va ! En quatrième vitesse !

dossier réalisé par Ayroul Trozon

## LE FUTUR, C'EST DÉJÀ AUJOURD'HUI. MAIS CE SERA MIEUX DEMAIN !

Les quelques titres qui suivent ont également contribué, à leur façon, à redonner de l'intérêt au genre. Comme le F1 Circus de Nichibutsu sur NEC qui, de par sa vue de haut à plat est certainement le plus complet lorsque l'on veut revivre les intenses week-ends des Grands Prix, des séances libres au départ. Tout comme Super Mario Kart (Nintendo), Human GP II et III (Human) et Street Racer (Ubi Soft), quatre titres d'une convivialité sans doute inégalée à ce jour puisque des courses à deux, trois et même à quatre sont jouées simultanément ! Soit autant que les différentes vues que l'on voit fleurir sur certains jeux récents (viesses accrues, des calculs obligés). Ça, c'était pour le présent. Qui est déjà du passé... Alors, que nous réserve vraiment l'avenir ? C'est simple : le



Virtus Racing Deluxe sur le "modèle" 32 X de la Megadrive : une révolution !



Ace Driver (Namco) en Arcade pourrait bien augurer de ce que seront les futurs jeux de courses sur console.



Motor Toon sur PS-X : des graphismes à tomber par terre pour une animation sans reproche.



Si vous avez beaucoup de copains, Street Racer sur SN (et même MD) va vous aller comme un gant.



F1 Pole Position 2 sur SN ou comment jouer à deux en Grand Prix.



Ze Ridge Racer sur Ze console du futur ! À posséder sans attendre.

# 30 JOURS CONSOL' PLUS

**À LA UNE DU MOIS :**  
Le catalogue complet des cartouches d'occasion !

## JEUX D'OCCASION S. NINTENDO EURO à 99 F<sup>TC</sup>

SUPER COON  
FT ENKALT HEAT  
SUPER STAR WARS  
STARWARS  
UN SQUADRON

ADAM'S FAMILY 1  
WESTLUMINA  
PI FIGHTER  
JAMES BOND JUNIOR  
F 3000

SUPER EDF  
SUPER 4-TIRE  
MAGIC SWOOSH  
GHOSTY BOSS  
SUPER KICK OFF

SUPER GOAL  
SUPER HOBOTROU

## JEUX D'OCCASION S. NINTENDO EURO à 199 F<sup>TC</sup>

CASTLEVANIA 4  
ANOTHER WORLD  
SUPER OF ROAD  
SUPER RANG  
SUPER NIGHTMARE  
LEWIS AND  
REUBEN  
REUBEN  
SUPER ALBERT  
KID FREEMAN  
DRAGONS AIR

STAR WARS  
ASTEROID  
JOKER MAC  
ON THE BALL  
WORLD HOCKEY BASKET  
FIGHTING SPIRO  
MORTAL KOMBAT  
SUPER JAMES BOND  
PUSHOVER  
FUNGUS  
TOP GEAR

SUPER SMV  
SNY TIGER  
ALLEN 3  
TURTLES 4  
NIN TENDO  
STREET FIGHTER SINGO  
F1 FOUR POSITION  
FLASHBACK  
SPEED TROOP  
BOMBEMANN  
COOL SPOT

SUPER PANDA  
SWAMP COMICS  
CANCONA  
MAN-OF-STEEL  
MARIO WORLD  
BUBBY  
BULLY YESSUS  
JACK NERVALE  
MAGICAL QUEST  
POA

## JEUX D'OCCASION S. NINTENDO EURO à 290 F<sup>TC</sup>

SM CITY  
ZODIA 3  
BLAZER  
POKEY N' ROCKY  
DESERT STRIKE  
MARIO ALL STARS

MR. NERVE  
NSA JAW  
JAMBERG  
KAMBERG  
KAMBERG  
YOUNG MIGHTY  
TURTLE EIGHTER  
MYSTIC DRINK  
BALL JAW  
US SOUTHWEST  
PFA SOCCER

AIR 2000  
PRT 2  
DEPT 7  
NIN TENDO  
WORLD CUP 94  
MORTAL KOMBAT 2  
JACKSON  
SPEEDY FIGHTING (Jaw)  
SOUTHWEST  
NSA JAW  
BOMBEMANN 2

MORTAL KOMBAT  
SHACHT  
SUPER METHOD  
SLINTFACE II  
SWEETIE  
WINE THE BUCK  
WARRIOR CHINQUE  
WOTER SLASH TENNIS  
BART SAMPAGE

## JEUX D'OCCASION SUPER NES US à 99 F<sup>TC</sup>

TURTLES 4  
CONTRA 3  
BUTCHER  
STURGE  
BEAN N' BOCAL  
CAPTAIN JACKSON  
UNCRATED WARS  
CHESTER CHESTER  
MAGIC SWOOSH  
SUPER WESTLUMINA  
BED OCTOBER  
SARU N' NIGHTMARE  
HOTTINGOS

SUPER EDF  
GLADIUS  
PARINYO 2  
GOAL  
STREET COMBAT  
GHOST N' GHOST  
NCAA BASKET  
TACO DRUM  
FRET DANIELA  
ADAM'S FAMILY 2  
WARRIORS  
WARRIORS  
DOCKMAN N' WARRIOR  
SUPER ANNA BOY

RUN RAMP  
SUPER JAMES BOND  
KAWASAKI CHALLENGE  
KAWASAKI  
CARIBBIAN  
ARIELA  
NSA ALL STAR  
VAL 4  
SUPER RIDGE  
SUPER FIGHTER 2 TURBO  
DINO CITY  
RIVAL TURF  
MAGICAL QUEST  
WIND CLOWNWARD

PLAY ACTION FOOT  
ADAM'S FAMILY  
AMAZING SWIMS  
D. DRAGON  
FINN RIGBY  
MEDIATIONATOR  
UN SQUADRON  
JERRY FUNHOUSE  
PI FIGHTER  
RVA RACING  
GUN FORCE

## JEUX D'OCCASION SUPER NES US à 199 F<sup>TC</sup>

ROBING  
TOSHIMUNE BOBING  
FRODMAN 1 MEN  
BEST OF THE BEST  
ROAD RUNNER  
GOOSE  
TINY TOON  
SUPER SHIP SHOT  
SM CITY  
CYBERBATTLE  
BOMBS  
MORTAL KOMBAT  
SANDY GUY  
CYBERTRON  
CONGOSS CAFER

B O B  
TOP GEAR  
WOLFOOD  
BOWLING  
PREDATORS 2000  
SONIC BUSTMAN  
NICKI MANDEL  
HOCKEY  
NBA N' HOCKEY 92  
SUPER HIGH IMPACT  
WARRIORS HOCKEY  
STREET FIGHTER  
SUPER ANNA BOY  
SUPER OF ROAD  
OUTLANDER

SUPER STRIKE LEAGUE  
SHANBY QUEST  
BANNINGES  
CHUCK ROCK  
ADVENTURE ISLAND  
POULICIA  
TRINOMATOR  
ROBOCOP 3  
JOKER AND MAC  
ZARCON  
TAZ MANIA  
ALTRAIDER ZIMMER STRIKE  
NSA 74

POKEY N' ROCKY  
FINN RIGBY 2  
COOL SPOT  
MYSTIC QUEST  
TINY TOON  
ARABIAN SATTLE TANK  
BUBBY  
CHESHAMSTER  
THE LAST KNIGHTS  
KING BETER QUEST  
SWAMP COMICS  
FESSE BUCK BOB

**OFFRE VALABLE  
SUIVANT  
STOCKS  
DISPONIBLES**

## JEUX D'OCCASION SUPER NES US à 290 F<sup>TC</sup>

BATTLEMAN  
SUPER SOCCER CHAMP  
ACTRIDER  
DESERT STRIKE  
SUPER OF ROAD BAH  
ROCKY BUMBER  
POKEY BOBBY

MORTAL KOMBAT  
WARRIORS HORDES  
JONKES  
NSA SHOWDOWN  
SUPER STREET FIGHTER  
SUPER WORM JIM  
RETURN OF JEDI

INDIANA JONES  
ELUSION OF GAMA  
REARCORD  
BUBBY 2  
SOCCER SHOOT OUT  
ROCK N' ROLL RACING  
BLACKCHOW  
WICKY GREAT CIRCUIS

**OFFRE VALABLE  
SUIVANT  
STOCKS  
DISPONIBLES**

# La page "occases" la plus lue des revendeurs !

## JEUX D'OCCASION MEGADRIVE à 199 F<sup>TC</sup>

ALISA DRAGON  
AGUATIC GAMES  
AERIN 3  
AROMATIC RUNNER  
AUX EGG  
ARROW FLASH  
BURNING FORCE  
BATTLE SQUADRON  
BACK TO THE FUTURE 3  
BUCK ROGERS  
RYANCA BRIGS  
EART SIMPSON  
BATHMAN  
WATTERCARE  
CORPORATION  
CAPTAIN AMERICA  
CALIFORNIA GAMES  
CHRO CHRI BOYS  
CAPTAIN PLANET  
CYBORG JUSTICE  
LHX  
LAST BATTLE  
EMERIL HOCKEY  
MYSTIC DEFENDER  
MOONWALKER  
MELIC  
MAGALMANNIA  
NIA HOCKEY  
PREDICIS  
PREDATOR 3  
PAPER BOY 1 ES 2  
PI FIGHTER  
LUMBER  
ROCKY WOODS  
ATOMIC ROBO KID  
ROBO BOMB  
ROCKING THUNDER 2  
STEELER  
SONIC  
SWASH 2  
SHADOW DANCER  
STEE TALONS  
SPACE HARRIS 2  
SUNBELT  
PREDATOR 2  
SHADOW OF THE BEAST  
SHOOT OF BAGE  
SWIMMER  
STAR CONTROL  
STARLIGHT  
TECHNOCOP CLASH  
THUNDER FORCE 2 FT 3  
TECHNOCP

CHAMAN  
CHUCK ROCK  
DYNAMITE DUKE  
DICK TRACY  
DECAP ATTACK  
DOUBLE DRAGON  
DI BOY  
ESWAT  
SMURF OF STEEL  
FATAL REWIND  
HAWSON 92  
HANTASIA  
BUCKY  
MONTANA 2  
CIGDEN AIE  
GILGARD  
GROWL  
GHOSTBUSTERS  
GHOST N' GHOST  
GAUARES  
GAIN GROUND  
TAMMISADVENTURE  
SJA IET EARL  
YORK CRUISER  
TRINOMATOR  
TRINOMATOR 2  
TRAWPIONE TERROR  
TWO COLDS SLAUGHTER  
TUBERCAN  
TROUBLE SHOOTER  
WRESTLE WAR  
WARRIORS  
QUACKSHOT  
OUT BUN 3019  
SAC MANIA  
WONDER ROBO 3  
TURTLE NINJA  
WORD-BAND GO  
WORLD OF EUROCON  
ZODIA

QUEST DOG  
GYNIOUS  
GALARY FORCE 2  
HOME ALONE  
HELL FIRE  
HARD DRIVE  
JEWEL MASTER  
JAMES BOND 2  
JAMES BOND 3  
JORDAN VS BROD  
KING OF THE MONSTER  
KID CADELETON  
KIDSTY  
SUPER REAL BASKET BALL  
ORIE BALL  
CASTLE OF ILLUSION  
FLANDER HOFVRED  
COOL SPOT  
J.MADON VS THE IMMORTAL

GLOBAL GLADIATOR  
HIT THE ICE  
HARBORAL  
STREET OF RAGE 2  
SLAYERSHUN 2  
SUPER MONACO 3  
3 HIGH IMPACT  
INDIANA JONES  
F 22 INTERCEPTOR  
AFTER BURNER 8  
ARLE LA PETITE SIEUNE  
ANOTHER WORLD  
SAIL JACKS  
EL VENTO  
BLUST  
STROD 2  
NINJA 93  
BURASSIC PARK  
DEADLY MOVES  
BOUL HARBOR  
A HOCKEY  
STREET SMART  
DRAGON VENGE  
ULTIMATE SOCCER  
MORTAL KOMBAT  
STREET FIGHTER 2 C.E  
JAMES BUSTER DOUGLAS  
SUMMER CHALLENGE  
POWER MANAGER  
EUROPE CLUB SOCCER

**OFFRE VALABLE SUIVANT  
STOCKS DISPONIBLES**

## JEUX D'OCCASION MEGADRIVE à 299 F<sup>TC</sup>

DOUBLE DRAGON 3  
EGGIE EL DARRIN  
DESRIT STRIKE  
FATAL FURY  
TINY TOON  
ARABIAN SATTLE TANK  
BASEBALL 2000  
DUNDRONS FT  
DECKARDS  
FLASHBACK  
FERRY TALE  
MIGHT AND MAGIC  
MAGICAL MADNESS  
COLUMBUS  
ROAD BASH 2

KINGS OF POWER  
SWORD OF VERMILLION  
TURTLE NINJA 4  
SUPERBOY 4  
SPACE INVADERS 91  
WINTER CHALLENGE  
SUPER OF ROAD  
X MAN  
JUNIE STROY  
SONIC OF CHUCK ROCK  
WARRIORS 1  
1 FORMULA 1  
NSA JAW  
PFA SOCCER  
SONIC 3

SAMPRAS  
TURTLE 5  
DRAGON BALL Z  
NSA SHODOWN  
LANDSTANGER  
ZOMBIE  
SURET 2  
DRAGON  
ECCO 7  
MAGNUM CARBANE  
PSC CHAMPION  
MORTAL KOMBAT 2  
TET ET GROSS MIMET  
ASTEROID  
OLYMPIC GOD

## JEUX D'OCCASION 3 DO à 299 F<sup>TC</sup>

SUPER STREET FIGHTER  
ROAD BASH  
NIN TENDO  
NIGHT TRAP  
ESCAPE MANICE  
VE STRAKER

SHOCK WAVE  
MARC DUC MAC COTE 1 OU 2  
WING COMMANDER  
TOTAL WARRIOR  
WHO SHOT 1 ROCK  
SHADOW

THE HORDE  
TWISTED  
PFA SOCCER  
ACONE IN THE DARK  
OUT THE WORLD  
WAY OF THE WARRIOR

**Le True :** n'oubliez pas d'indiquer des titres de remplacement pour le cas où ceux que vous avez choisis ne seraient pas disponibles



# NEWS-PAD

## SAMOURAI GAMES :

### Trois magasins rue de Maubeuge

Les mecs de Samurai sont devenus fous et ont appliqué, semble-t-il, une méthode bien japonaise : ils ont acheté toute la rue de Maubeuge dans le 9<sup>e</sup> arrondissement de Paris ! Et peu à peu, ils exproprient les magasins laissés à l'abandon (on ne touche pas à la boucherie charcuterie René & fils et surtout pas au café Chez Marcel et cie ?). Leur but : créer des magasins Samurai ! En fait, il s'agit d'une véritable frénésie, et vous pouvez très bien passer un lundi au 42, rue de Maubeuge (la boutique de jeux vidéo et de goodies) et repasser le mardi en découvrant une nouvelle boutique au 44. En plus, ils ne s'arrêtent pas là : une troisième boutique vient de s'ouvrir au 46 et ils y vendent des chocolats Léonidas, heu pardon, des mangas

papier, un truc dans le style 5 000 mangas en stock. Si vous préférez les jeux vidéo, la première boutique du 42 propose toujours les jeux import Super Famicom et Megadrive à prix réduits avec un choix énorme de jeux NEC, et tout récemment les jeux PS-X et Saturn. Bref, Samurai, c'est aux 42, 44, 46 rue de Maubeuge à Paris, 75009. Pour les joindre au téléphone, faites le 42.81.95.10 (Réginaud pour les goodies et les jeux), 42.81.00.40 (Sébastien pour l'anime et les mangas), et 42.80.29.49 (Paco pour les garage-kits et les sexy goodies). Et si vous avez créé un fanzine sur l'anime jap, appelez-les au 69.52.19.68 (Philippe), ils ont aussi créé Samurai Editions. Complètement dingues les mecs !



## LEADER GAMES :

### A FOND LES 32 BITS!

Vous cherchez les spécialistes en consoles 32 bits sur Paris ? Aucun problème, les pros des pros ont élu domicile boulevard Voltaire dans le 11<sup>e</sup> arrondissement. Jackie, Marc, David et les autres joyeux lurons de cette boutique qui vend de tout (consoles, jeux, goodies, cassettes vidéo, etc) vous en mettront plein la vue avec ces bécanes de la nouvelle génération. Intouchables en France, les PlayStation ou les Sega Saturn ? Mon œil ! Allez donc faire un

petit tour chez eux, vous m'en direz des nouvelles. Ceux qui ont cassé la baraque à Noël sont en passe de récidiver leurs exploits tout le long de cette nouvelle année. En plus, si vous le souhaitez, ils se feront un plaisir de vous fournir les câbles péritel pour l'achat d'une de ces machines. Franchement, que demander de plus ? Les jeux ? Pareil, ils en ont en quantité énorme. Alors, allez les voir, c'est au 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris (tél. : 48.06.68.30).



## LES CHIFFRES DU MOIS

- **16** : c'est le classement de Nintendo pour l'année 1994, en tant de bénéfices au Japon, parmi tous les entreprises du pays.
- **12** : C'est le nombre de consoles NEC FX vendues à ce jour, franchement, le premier jour, dans le quartier d'Asakusa à Tokyo !
- **10** : C'est le nombre de personnes, au centre National Commercial de Nintendo en 1994. "Vous savez ce que c'est, la concurrence !"
- **16** : C'est le nombre de personnes, du bénéfice net mensuel de Nintendo pour l'année 1994. Pour l'année fiscale en cours le chiffre mensuel des jeux vidéo totalise sur le chiffre d'affaires de 20 à 40 (20 à 100) milliards (400 milliards) contre 20 à 30 (20 à 100) milliards (200 milliards) hors de l'exportation d'articles !
- **300 000** : C'est le nombre de PlayStation 22 qui ont été envoyés vers le Japon depuis le 1<sup>er</sup> décembre 1994 et la fin des ventes de la PlayStation 22 qui ont été envoyés vers l'Amérique.
- **1 milliard** : C'est le prix de Megadrive qui n'a pas été vendu dans l'Asie occidentale toute entière. Soit une vente de 50 millions de Megadrive.
- **100** : C'est le prix de la PlayStation 22. Soit une vente de 100 millions de PlayStation 22.
- **300 000** : C'est le nombre de 32X ET de Nintendo (et Neo-Geo) pour le 1<sup>er</sup> janvier 1995. Et avec la PlayStation 22, ça fait 100 millions de jeux vidéo français. En gros, ça fait les "numéros 1".
- **300 000** : C'est le nombre de 32X ET de Nintendo (et Neo-Geo) pour le 1<sup>er</sup> janvier 1995. Et avec la PlayStation 22, ça fait 100 millions de jeux vidéo français. En gros, ça fait les "numéros 1".
- **225 000** : C'est le nombre de PlayStation 22, le nombre total de ventes de PlayStation 22, le 1<sup>er</sup> janvier 1995.
- **10 000 000** : C'est le bénéfice net de la société Intermarché pour l'exercice fiscal japonais fin le 30 juin 1994.
- **10 000** : C'est le nombre de "Street Racer" qui ont été vendus lors de la sortie de Noël. Il y en avait !
- **1 200** : C'est le nombre de "Doom" vendus sur l'année en deux jours seulement en France !
- **45 millions** : C'est le chiffre de ventes de consoles de jeux de l'année King Country pour le Japon et à l'étranger pour le second semestre 1995.
- **1 200 000** : C'est le prix auquel on pourrait acheter le Virtual Boy de Nintendo. Mais de sa mise sur le marché des le 1<sup>er</sup> janvier, le chiffre est...
- **100 000** : C'est le nombre de Tulu-Shu (un jeu vidéo sur PS-X dans le monde japonais) qui ont été vendus à ce jour. Il n'y a pas de ventes de ce jeu vidéo en France (Les-les-Games, Samurai...).

## ...TELEX ...TELEX...

Nintendo vient d'insérer un procès contre Samsung (société coréenne d'électronique) pour des copies illégitimes de cartouches de jeux Super Nintendo, et notamment du mega-hit Donkey Kong Country ! On vous tient au courant des suites de cette nouvelle affaire...

# SOLEIL EN VERSION FRANÇAISE INTEGRALE

Le mois dernier, beaucoup d'entre vous auront remarqué que "Soleil", le dernier jeu d'aventures de Sega sur Megadrive, possédait des textes en anglais sur les photos publiées. Nous n'y pouvions rien : Sega nous avait envoyé cette version, non encore traduite dans la belle langue de Molière. Mais rassurez-vous ! Une version entièrement en français existe bel et bien et est d'ores et déjà disponible dans toutes les bonnes boutiques. De surcroît, les traductions sont excellentes, chose assez rare pour ce type de jeu !



## DU NOUVEAU CHEZ DESCARTES

Si vous dis qu'il s'agit d'un wargame (jeu de stratégie pour les néophytes) en pleine Italie de la Renaissance, que me dites-vous ? Condottiere ! Bonne réponse. Ce jeu de stratégie, simple d'accès, vous plongera dans l'Italie des XV<sup>e</sup> et XVI<sup>e</sup> siècles. Votre but, en tant que Condottiere (comprenez là leader d'une troupe de mercenaires), est de mettre la main sur les territoires italiens qui vous intéressent. Un jeu simple mais pas simpliste, pour découvrir l'univers du wargame.(Condottiere est un produit des Jeux Descartes au prix approximatif de 320 francs).



## M. ET Mme GAMES SONT HEUREUX DE VOUS ANNONCER...

La naissance de leur tout dernier magazine, Une F42 n'est pas l'automne, celle-ci n'est pas à Paris même, mais dans la proche banlieue et plus précisément à Vincennes. Spécialité de leur jeu pour ordinateur mais aussi PC, de Game's Library aux jeux licenciés aux vrais chefs de genres mais le Japon, du manga au film d'animation. Bref si vous habitez dans le coin, vous pourrez toujours y jeter un œil. C'est au 28, rue du Château à Vincennes (PH - 93 80 22 29).

## FOOT TOUJOURS

Le Striker de la Super Nintendo qui possède tout ce qu'il faut pour être un véritable joueur de football est maintenant disponible sur l'ordinateur. Sans "Carte". Et moi là, les amoureux du ballon n'ont pas pu résister que s'en soient. Avec plusieurs jeux au programme (plus, 3/4 base...), les arrivages sont très très nombreux. Une très grande variété. Encore un titre mes amis, même par la réédition de Jockey ! "PSG, PSG, PSG..."

## WHEN THE DEVIL SENDS THE BEAST WITH WRATH...

En voilà un jeu qui ressemble à un jeu à l'ancienne, jeu de rôle en l'honneur de Sam Raimi, Venice, Steve Priddy et la ville de Volterra. Il est entièrement écrit et illustré par des amis de Dieu avec à leur tête Silvio Salsi. Mais les parties de PSX se jouent comme de nos jours sur Atari Super Nintendo et sont de plus en plus nombreuses et plus qu'il ne faut les parties de PC. L'Apocalypse est proche ! Rachel et Gafers, deux parties d'écriture par les frères de la Renaissance, sont en fin de jeu.

Vous ce jeu intitulé Hell, Games' est écrit par les frères de la Renaissance, Venice Ben et Steve Priddy. Hell est un jeu de rôle en l'honneur de Sam Raimi, Venice, Steve Priddy et la ville de Volterra. Il est entièrement écrit et illustré par des amis de Dieu avec à leur tête Silvio Salsi. Mais les parties de PSX se jouent comme de nos jours sur Atari Super Nintendo et sont de plus en plus nombreuses et plus qu'il ne faut les parties de PC. L'Apocalypse est proche ! Rachel et Gafers, deux parties d'écriture par les frères de la Renaissance, sont en fin de jeu.

## DEVENEZ UN GREG... TESTEUR

Si vous dis qu'il s'agit d'un wargame (jeu de stratégie pour les néophytes) en pleine Italie de la Renaissance, que me dites-vous ? Condottiere ! Bonne réponse. Ce jeu de stratégie, simple d'accès, vous plongera dans l'Italie des XV<sup>e</sup> et XVI<sup>e</sup> siècles. Votre but, en tant que Condottiere (comprenez là leader d'une troupe de mercenaires), est de mettre la main sur les territoires italiens qui vous intéressent. Un jeu simple mais pas simpliste, pour découvrir l'univers du wargame.(Condottiere est un produit des Jeux Descartes au prix approximatif de 320 francs).



## LE JEU VIDEO EN S.E.L.L.

Dernière des initiales quelque peu barbares se cache le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisir. Ce syndicat qui regroupe de nombreux professionnels du milieu du jeu vidéo (Infogrammes, Sony E.P., Nintendo France, Acclaim et Virgin Int.) se propose, entre autres choses, "d'établir un code de déontologie de la profession afin d'informer les consommateurs par des systèmes de classement par genres et catégories, et de prévenir les excès". En d'autres termes, les jeux vidéo français bénéficieront très bientôt d'un système de classement par âge similaire, celui qui existe d'ores et déjà aux États-Unis ou bien en Angleterre. De cette façon, on peut espérer que des jeux pour tous les genres de public pourront voir le jour, et cela, sans subir les excès de la censure. La S.E.L.L., une histoire à suivre...

## UNE NEPTUNE ET CA REPART

Cumme on le jù le rêve nos amis de l'ère Game Boy, Bayou de l'été, "les jeux qui donnent des noms de planète et à leurs jouets, il n'y en a pas tant que ça pù!". Après la Saturn et la Mars, Sega annonce pour l'année 1995 la Neptune. Kawaii ! La Neptune, devant être une Megadrive couplée à une 32X. La Neptune aura donc à elle seule les capacités des deux machines. Génial, non ? Non. Alors que la Saturn en devrait au contraire à arriver en France (fin 1995), la Neptune a-t-elle vraiment sa place sur le marché ? À moins de vendre la machine à cours de 32 bits à 100 francs pour mettre la Neptune à 2 500 francs, ce sera aller chercher les consommateurs on se demande bien ce qui a pu décider Sega à concevoir la Neptune.

## LA PETITE PHRASE DU MOIS

"Les jeux éditoriaux ? En fait un N64 a un petit caractère plus" disait récemment, président de l'éditeur Océ, le Macal, le 13 décembre 1994.  
 Un excellent passage au dark world de l'histoire dans le cas de genre, mais qui pour un joueur de moyen âge l'aurait été un peu. Car, ce n'est pas un jeu vidéo d'ici un an, si ce n'est que la Neptune de Sega, la Saturn de Sega et l'Atari de Virgin arrivent de nos parterres. C'est étonnant, d'après le jeu vidéo qui a lancé 1994, le N64 n'a pas son plein potentiel. Mais il faut se méfier des titres de Disney King Country les jeux de l'éditeur américain qui se sont faits bien le fil de l'éau. 1995 sera ainsi, la dernière année de la position de l'éditeur de l'Amérique. Les consommateurs du jeu vidéo, on se demande bien ce qui a pu décider...

# LES SIMPSONS, L'INTELLIGENCE EN PLUS

**MACHINE : SUPER NINTENDO • EDITEUR : ACCLAIM**

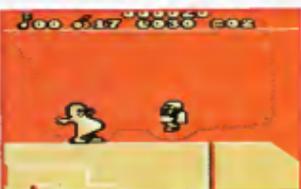
"Itchy et Scratchy", célèbre dessin animé aux États-Unis créé par le célèbre "père" des Simpson, Matt Groening, arrive sur Super Nintendo ! Mais attention, ne vous y trompez pas : ce titre est destiné avant tout aux plus jeunes, ceux que l'humour sanglant, voire noir, fait se tordre de rire. Un peu comme nous lorsqu'on voit Greg ingurgiter goulément un de ses fromages odorants. Incarnant la perversion souris, vous êtes bien sûr à la poursuite de votre éternel faire-valoir, j'ai nommé Itchy le chat débinaire et toujours bonne poire. Tiens, ça rime ! Armé tantôt d'une hache, d'une masse ou bien d'une épée toujours bien aiguisée, notre représentant des rongeurs va devoir traverser le temps pour faire la peau à son ennemi juré. Tiens, encore une rime ! Dans un jeu où tous les coups sont permis, les tranches de rigolade seront granioses ! Quoi !... Encore une rime ! Je vous assure que je ne l'ai pas fait exprès !!



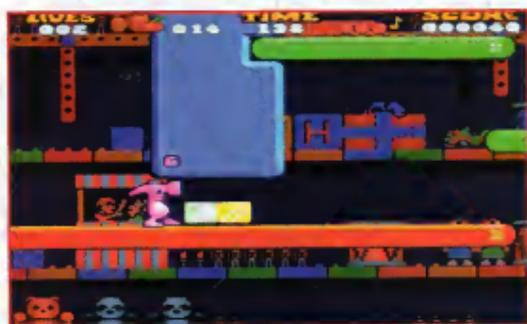
## JELLY BOY

**MACHINE : GAMEDOY MEGADRIVE SUPER NINTENDO • EDITEUR : OCEAN**

Sans grandes prétentions sur Super Nintendo et Megadrive, Jelly Boy prend de la hauteur sur Game Boy car il devient beaucoup plus attachant. Vous retrouverez ainsi les aventures de ce personnage tout mou et rebondissant très bientôt dans un jeu de plates-formes au style très libre sur toutes les machines. Quand la cuisine et les jeux vidéo font bon ménage ! Je m'explique : la Jelly est une sorte de gelée très employée en cuisine aux États-Unis. C'est un spécès de truc immonde et coloré dont les Américains aiment à se délecter au dessert.



Le héros du jeu est composé de cette matière qui lui permet de se déformer à loisir. Un jeu d'action qui vous plongera dans une configuration de plaisir, du moins espérons car la version que nous avons reçue à la rédaction ne soit pas définitive...



## CONSOLES CONTRE MICROS: LA GUERRE PRENDRAIT-ELLE ?

Les éditeurs viseraient-ils le marché du PC et du CD-Rom pour 1995 ? Il semblerait bien que oui, et les maigres sorties de jeux consoles pour ce début d'année confirment l'hypothèse. Certains éditeurs, habitués aux produits consoles (Gametek, Virgin...), ont aussi avoué que pour 1995, la majeure partie de leurs produits seraient destinés aux PC. Faudra-t-il attendre l'arrivée des consoles 32 et 64 bits pour que les jeux vidéo consoles re-

# TURRI LE FRERE DE JERRY

Ci y est, la suite de Super Turman est arrivée ! Ou plutôt, va arriver... Encore quelques semaines de patience. Vous connaissez tous ce héros appelé Albert qui combat les forces du Mal avec autant d'ardeur qu'un jeune filou appuie au monde ? Mais oui, c'est lui. Dans Super Turman II, vous risquez d'en voir de toutes les couleurs.

Le personnage possède comme d'hab des milliards d'armes différentes, et les effets en mode 7 se comptent par dizaines. Les niveaux se succèdent sans se ressembler, à pied ou bien encore dans des véhicules de combat. Un combat dans la gueule d'un monstre, une course contre la montre, un duel à dix contre un... Rien ne vous sera épargné. Ceux qui, comme nous, avaient apprécié le n° 1, seront certainement ravis !



# ATARI BAISSÉ SES PRIX!

Atari veut annoncer que les tarifs des produits Jaguar seraient revus à la baisse. Ainsi, les plus récents, on devrait trouver la carte de Jaguar au prix de 1 790 F (avec Cyclomorph et deux manettes), les jeux variant quant à eux de 390 F (Battles, Zero 2, Futury...) à 540 F (L'Atom, Alien vs. Predator, Kasumi Ninja...). Ce ne peut-être... devrait permettre à la machine de prendre un nouvel élan pour l'année 1995. Atari ayant explicitement annoncé s'adapter sérieusement au marché européen. La Jaguar arrivera-t-elle à s'intégrer avant la venue des rivaux de Sony, Sega et Nintendo ? La réponse n'est qu'à vous.

# LA MIGHTY MAX MANIA DEFERLE SUR LA FRANCE MACHINE : SUPER NINTENDO - EDITEUR : ACCLAIM

Mighty Max n'est pas un dessin animé japonais, mais il emporte un franc succès aux États-Unis. En France, les plus jeunes d'entre vous ont eu le droit aux aventures de ce héros à la casquette rouge à la télé. Outre une gamme de jouets qui a l'air de plutôt bien fonctionner, Mighty Max continue à être décliné sous toutes les couleurs. C'est en effet PFC Vidéo (Pathé, Fox et Canal +) qui a décidé de lancer une première série de quatre cassettes vidéo retraçant les aventures animées de Mighty Max. Chaque cassette contient deux épisodes de 24 minutes chacun, et vous pourrez trouver le tout chez tous les grands distributeurs connus, style Fnac et autres. Pour les accros, voici la liste des épisodes disponibles sur les quatre premières cassettes : "Le destin de Mighty Max", "Les voleurs de cerveau" (première victime : Greg !), "Le jour du cyclope", "Le retour de Skéloféros", "Le temple de Venom", "20 000 pieuvres sous la mer", "Le Dragon de l'Apocalypse", "Les 7 magnifiques". Le début d'une longue collection...



# LES PREVISIONS NEO GEO

Après le lancement à succès de la Neo Géto, la console de SNK en nouvelle ! Au programme pour les mois à venir : Wild Jumper (disponible), Street Hoop (un NBA jeu pour Neo Géto disponible lorsque vous êtes en ligne), Wild Point en version CD (dispo), Galaxy Fight, un shoot-'em-up de Sansoké prévu pour la fin du mois de février, Fatal Fury II pour super sidelidis 3 pour tiers et un King of Fighters '95 pour la rentrée de classe en septembre. Autre dire que Fon ne va pas l'ennuyer sur Neo-Geo. Bref, alors que les sorties de PS-X et Saturn sont imminentes, SNK semble ne pas avoir rien son dernier mot.

devient une priorité ! On peut le croire si l'on écoute les propos de la S.E.L.L. : "Les révolutions technologiques attendues pour 1995/1996 (console 32 bits, 64 bits...) devraient (...) régénérer le parc installé". Heureusement, d'autres éditeurs restent fidèles au marché des 16 bits (Acclaim, Ludi Games...), ce qui devrait permettre à la Megadrive et à la Super Nintendo de conserver un parc de logiciels suffisamment attractif pour les deux années à venir. Espérons seulement que ces développements PCI/CD-Rom serviront de tremplin à des produits PS-X et Saturn, puisque la base du développement sur ces machines est quasi similaire.

**AMIE LE PRO.** 43 57 96  
11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)  
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION  
**AMIE VOUS EN DONNE PLUS**

**ACHETER 500 F de jeux d'occasion** **GAGNER 1 JEU GRATUIT**

## OCCASIONS NINTENDO

SUPER NINTENDO (jeu et boîte) 490		
100 F	150 F	200 F
1) EXORCIST	1) METAL DRAGON	1) ADON 2
2) BRASHI LARA	2) METAL DRAGON	2) CAPTAIN AMERICA
3) SUPERHERO	3) METAL DRAGON	3) CAPTAIN AMERICA
4) SUPERHERO	4) METAL DRAGON	4) CAPTAIN AMERICA
5) SUPERHERO	5) METAL DRAGON	5) CAPTAIN AMERICA
6) SUPERHERO	6) METAL DRAGON	6) CAPTAIN AMERICA
7) SUPERHERO	7) METAL DRAGON	7) CAPTAIN AMERICA
8) SUPERHERO	8) METAL DRAGON	8) CAPTAIN AMERICA
9) SUPERHERO	9) METAL DRAGON	9) CAPTAIN AMERICA
10) SUPERHERO	10) METAL DRAGON	10) CAPTAIN AMERICA
11) SUPERHERO	11) METAL DRAGON	11) CAPTAIN AMERICA
12) SUPERHERO	12) METAL DRAGON	12) CAPTAIN AMERICA
13) SUPERHERO	13) METAL DRAGON	13) CAPTAIN AMERICA
14) SUPERHERO	14) METAL DRAGON	14) CAPTAIN AMERICA
15) SUPERHERO	15) METAL DRAGON	15) CAPTAIN AMERICA
16) SUPERHERO	16) METAL DRAGON	16) CAPTAIN AMERICA
17) SUPERHERO	17) METAL DRAGON	17) CAPTAIN AMERICA
18) SUPERHERO	18) METAL DRAGON	18) CAPTAIN AMERICA
19) SUPERHERO	19) METAL DRAGON	19) CAPTAIN AMERICA
20) SUPERHERO	20) METAL DRAGON	20) CAPTAIN AMERICA

## MEGADRIVE (jeu et boîte) 390

MEGADRIVE (jeu et boîte) 390	
25 F	150 F
1) AURORA	1) AURORA
2) BRASHI LARA	2) BRASHI LARA
3) SUPERHERO	3) SUPERHERO
4) SUPERHERO	4) SUPERHERO
5) SUPERHERO	5) SUPERHERO
6) SUPERHERO	6) SUPERHERO
7) SUPERHERO	7) SUPERHERO
8) SUPERHERO	8) SUPERHERO
9) SUPERHERO	9) SUPERHERO
10) SUPERHERO	10) SUPERHERO
11) SUPERHERO	11) SUPERHERO
12) SUPERHERO	12) SUPERHERO
13) SUPERHERO	13) SUPERHERO
14) SUPERHERO	14) SUPERHERO
15) SUPERHERO	15) SUPERHERO
16) SUPERHERO	16) SUPERHERO
17) SUPERHERO	17) SUPERHERO
18) SUPERHERO	18) SUPERHERO
19) SUPERHERO	19) SUPERHERO
20) SUPERHERO	20) SUPERHERO

## NEO GEO

NEO GEO	
150 F	250 F
1) AURORA	1) AURORA
2) BRASHI LARA	2) BRASHI LARA
3) SUPERHERO	3) SUPERHERO
4) SUPERHERO	4) SUPERHERO
5) SUPERHERO	5) SUPERHERO
6) SUPERHERO	6) SUPERHERO
7) SUPERHERO	7) SUPERHERO
8) SUPERHERO	8) SUPERHERO
9) SUPERHERO	9) SUPERHERO
10) SUPERHERO	10) SUPERHERO
11) SUPERHERO	11) SUPERHERO
12) SUPERHERO	12) SUPERHERO
13) SUPERHERO	13) SUPERHERO
14) SUPERHERO	14) SUPERHERO
15) SUPERHERO	15) SUPERHERO
16) SUPERHERO	16) SUPERHERO
17) SUPERHERO	17) SUPERHERO
18) SUPERHERO	18) SUPERHERO
19) SUPERHERO	19) SUPERHERO
20) SUPERHERO	20) SUPERHERO

## 3 DO

3 DO	
150 F	250 F
1) AURORA	1) AURORA
2) BRASHI LARA	2) BRASHI LARA
3) SUPERHERO	3) SUPERHERO
4) SUPERHERO	4) SUPERHERO
5) SUPERHERO	5) SUPERHERO
6) SUPERHERO	6) SUPERHERO
7) SUPERHERO	7) SUPERHERO
8) SUPERHERO	8) SUPERHERO
9) SUPERHERO	9) SUPERHERO
10) SUPERHERO	10) SUPERHERO
11) SUPERHERO	11) SUPERHERO
12) SUPERHERO	12) SUPERHERO
13) SUPERHERO	13) SUPERHERO
14) SUPERHERO	14) SUPERHERO
15) SUPERHERO	15) SUPERHERO
16) SUPERHERO	16) SUPERHERO
17) SUPERHERO	17) SUPERHERO
18) SUPERHERO	18) SUPERHERO
19) SUPERHERO	19) SUPERHERO
20) SUPERHERO	20) SUPERHERO

## MK II SUR M32X

Il était quasiment évident que MK II serait un jour converti sur la 32X de la Megadrive... Eh bien, voilà, c'est fait ! Acclaim ne s'est pas fait prier, et a fort obligeamment écouté les douces implorations de son porte-monnaie (qui n'en finit pas de se remplir), depuis le succès phénoménal des Mortal Kombat I et 2. En chiffres, cela donne 17 personnages, une centaine de mouvements, 50 "fatalités", 45 "special moves" et une cartouche de 32 mégas !! Ceux qui se sont pressés, durant les fêtes de Noël, d'acheter ce périphérique, vont certainement baver devant ces quelques photos que TSR a volées chez Acclaim !



## POCKY ET ROCKY 2

MACHINE : SUPER NINTENDO •  
ÉDITEUR : OCEAN

Ah, ça y est, on va pouvoir enfin s'amuser comme des bêtes à ce jeu dont nous vous avions déjà parlé il y a quelque temps dans notre rubrique "Arcade". Inutile de vous raconter l'histoire, elle est assez spéciale. Sachez juste que vous pouvez jouer à deux dans ce jeu d'action/shoot'em up à progression continue, où le scrolling est multi-directionnel s'il-vous-plait ! Vous aurez compris qu'il s'agit d'arcade pure avec des boss à chaque tableau et des milliards de petits "horzommes" à éliminer. Les animations semblent hyper fluides et sans aucun ralentissement ! Bref, on s'attend avec une certaine impatience, pour ne pas dire avec une impatience certaine, ce Pocky et Rocky 2 !

## FENRYLL A DU VOLUME

Fenryll, une société réalisatrice de figurines comptant dans ses rangs des sculpteurs de talent (il n'y a qu'à voir leur dragon, symbole de la marque), a depuis quelques mois déjà racheté les droits des volumes pour les personnages de Dragon Ball Z. S'en suivent alors des figurines assez détaillées d'une dizaine de centimètres de haut, parfois réussies, parfois terriblement réussies (comme C18 par exemple, pulpeuse à souhait). Disponibles dans la plupart des boutiques de jeux de rôles et de maquettes, ces figurines à peindre et à monter soi-même coûtent aux alentours de 110 francs. Fenryll, 166 avenue du président Wilson, 93100 Montreuil.



## UN VRAI JEU!

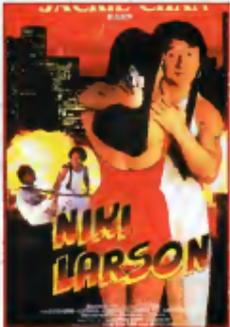
MACHINE : SUPER NINTENDO •  
ÉDITEUR : ACCLAIM

Après la preview du mois dernier sur Megadrive, il fallait bien que l'on parlât enfin de la version Super Nintendo de cette nouvelle licence d'Acclaim qui promettait bien plus encore, eu égard aux capacités de la console 16 bits de Nintendo. Oui, je sais, la phrase est longue, mais je commence vraiment à fatiguer, là. Les nuits blanches ne me réussissent apparemment pas trop. C'est pas comme "Schwarzie", en vedette dans True Lies, et que vous allez avoir le privilège d'incarner dans des aventures aux rebondissements et aux embûches nombreuses. Comme dans le film du même nom, à la manière d'un "Commando" sur micro, votre mission est simple : arrêter un dangereux terroriste qui menace de lancer une bombe atomique sur une ville des États-Unis. La vue est en hauteur, en pseudo 3D, et votre rôle est de faire un carnage sans blesser un seul civil ! Au programme : des tonnes d'armes différentes, des engins à utiliser, des niveaux longs et variés, bref, la totale. Pardon, True Lies ! Ah non, zut, je l'ai déjà faite celle-là. Pas dans le même sens, remarquez...



## JACKIE CHAN TOUJOURS JEUNE

Alors qu'il frôle maintenant les 25 ans de carrière, Jackie Chan est pourtant de retour en pleine forme dans ce film sorti en vidéo doublé en français grâce à TFI Vidéo. Ce nouveau film, "Niki Larson" (non, non, ne tiquez pas, c'est vraiment cette orthographe-là), est donc bien évidemment tiré de la série du même nom qui fut diffusée en France il y a de cela quelques mois encore dans l'émission "Club Dorothée". Doté d'un humour et de galipettes à toute épreuve, ce film démontre une fois de plus la grande maîtrise de...oh m... je viens de m'apercevoir que cette phrase ressemble déjà à celle qui se trouve sur la jaquette donc je change : "Une fois de plus donc, Jackie Chan nous fait bien rire avec ses super galipettes, ses mouvements précis et surtout son humour ravisseur. On notera aussi des tas de clins d'œil à plein de trucs, un humour complètement louffingue, et aussi une référence à Street Fighter 2 qui ravira tous les amateurs de jeux vidéo. À ne pas prendre du tout au premier degré, c'est un divertissement de Hong-Kong comme cette contrée sait si bien le faire".



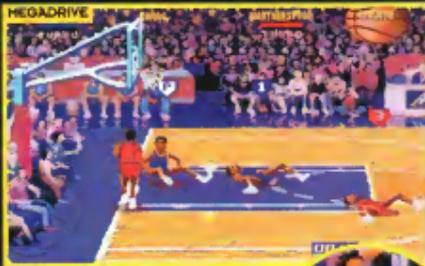


# NBA TOURNAMENT



## LE RETOUR DES DUNKERS FOUS !

Comme vous pouvez le voir, NBA Jam, le jeu de basket-spectacle au succès mondial incontesté, fait de nouveau son apparition sur les consoles Megadrive et Super Nintendo. J'en suis déjà qui commencent à faire les yeux ronds et à bouder dans leur coin : "Quoi ? Une suite ? Ça va ? Mais de qui se moquent-ils ?". Eh bien, on se calme là ! Donc, vous vous demandez très légitimement ce qui pourrait bien justifier une suite. D'accord, il y a le nom : vous vous dites que chez Acclaim, on n'est pas fier et que l'on compte sur la notoriété du produit pour en remettre une couche. Oui, mais alors c'est quoi tout ce qui va suivre ? Du vent ? Peut-être pas...



# JAM IT EDITION

## DES AMÉLIORATIONS SENSIBLES

Effectivement, même si la présentation de départ n'a guère changé par rapport au NBA Jam première mouture, c'est au niveau des notions et des ajouts (que nous allons découvrir) que les différences entre les deux versions se font sensiblement sentir. D'ailleurs, faisons plutôt place aux chiffres : ils sont souvent beaucoup plus parlants. Désormais, il n'y a donc plus 54, mais 122 "NBA Stars" : il n'y a plus 12, mais 38 personnages cochés ; de même, le nombre de "coaching tips" a quasiment doublé, passant de 16 à 26, etc. Les "ajouts" dont je parle sont autant d'options qui permettent aux joueurs, issus du premier volet, de s'amuser encore davantage. Jugez plutôt des "plus" dont bénéficie le programme : un mode "entraînement", un mode "freeman", un paramétrage du temps de "shoot" (de 5 secondes à 24 secondes), prise en compte des blessures, et le fin du fin, ce sont des options à récupérer sur le terrain ! Des données, composées de lettres (S, F, T, E, D, F) et d'un chiffre (3) permettent d'acquiescer des pouvoirs incroyables. Avec le "3" comme Speed, on ira plus vite, avec le "F" comme Free, on aura d'instinctivement la balle en jeu, le "3" permettra d'avoir une très bonne précision aux lancers à 33 points, ou encore le "F" qui vous fera gagner le nombre de points de fiction (les chiffres, cette fois il sur la qualité, vous aurez mis les jets ! Ou fun, encore du fun, toujours du... fun.

TRAZOH

**ÉDITEUR :** ACCLAIM  
**SOUS-TITRE PRÉVUE :**  
MARS '95



10 1ST HALF STATS: 38

<b>FREE</b>	DO NOT MISS	<b>FREE</b>	DO NOT MISS
<b>FREE</b>	DO NOT MISS	<b>FREE</b>	DO NOT MISS
<b>FREE</b>	DO NOT MISS	<b>FREE</b>	DO NOT MISS
<b>FREE</b>	DO NOT MISS	<b>FREE</b>	DO NOT MISS
<b>FREE</b>	DO NOT MISS	<b>FREE</b>	DO NOT MISS

SUPER NINTENDO



# X-MEN 2

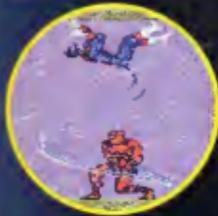
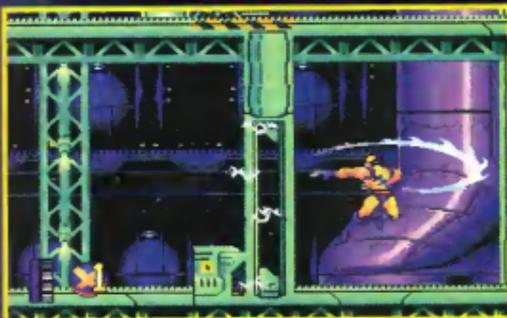


## CLASSÉ X !

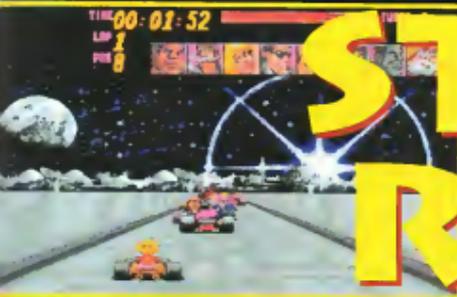
Alors que Wolverine joue à la star chez Acclaim (Megadrive et Super Nintendo), que les X-Men ont déjà fait parler d'eux chez Sega et qu'ils commencent à percer au Japon grâce aux deux hits de Capcom (Arcade et Super Famicom, cf. le test dans ce numéro), c'est à nouveau chez Sega que les super héros Marvel ont choisi de passer quelque temps. Les nouvelles aventures des X-Men sont prévues pour mois sur Megadrive et l'on retrouvera cette fois-ci tous les membres du groupe avec Beast, Wolverine (ohh), Psylocke (Humm), Nightcrawler, Magneto, Gambit et Cyclops. Le jeu reprend le principe du premier avec des graphismes assez similaires mais évidemment plus fouillés. Disons que l'on retrouve, dès le premier pixel de décor, l'ambiance clas-

sique liée aux aventures des X-Men (métal, neige, feu, nucléaire, bref, tout le tant-tan cytomatique habituel). Les 17 niveaux à traverser sont autant de mini-jeux avec des défilements différents et des personnages différents. Vous jouez ainsi tous les personnages des X-Men selon le stage et "décryptez" des pièges différents. Le globalité du jeu se présente comme un jeu de progression et de bosson dont certains items sont à découvrir pour pouvoir continuer à progresser. Les sprites sont plutôt grands et jolis dans leurs déplacements, et c'est surtout la finesse des graphismes qui attirera votre attention lors de la sortie de ce jeu prévu pour mois. CIVIL

ÉDITEUR : SEGA  
SORTIE PRÉVUE :  
MARS 95



# REVIEWS



# STREET RACER



## STREET RACER SAUCE MEGADRIVE !



Non content d'avoir édité sur Super Nintendo le premier jeu de course de voitures où l'on pouvait jouer à quatre en même temps, Ubi Soft récidive avec cette fois une version Megadrive. C'est en effet sur la 16 bits de Sega que les fans de courses de vitesse vont pouvoir s'en donner à cœur joie. Et comble de bonheur, on pourra également y jouer à quatre grâce au multi-tape de Sega. Techniquement parlant et pour ce qui concerne les circuits, le Megadrive est assez étonnant, puisque, bien que dépourvue du fameux système mode "Z" de la Super Nintendo, elle arrive à réaliser des choses incroyables. Ainsi, les scé-

nings des circuits sont d'une fluidité et d'une rapidité peu communes sur cette console. Vraiment, il faut le voir pour le croire ! Pour le reste, il ne semble pas y avoir de grands bouleversements comparativement à la version Nintendo : le nombre de personnages est inchangé, les musiques restent dans le ton de ce que l'on avait entendu sur Super Nintendo et l'ambiance semble être toujours aussi pénible, surtout à quatre ! En attendant le test complet, bonnez vite feu !

TRAZEM

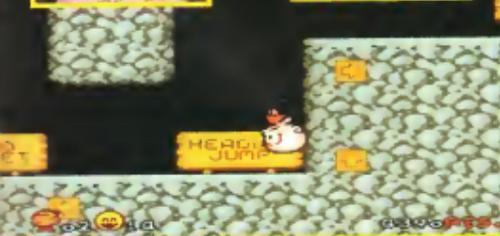


EDITEUR :  
UBI SOFT/VID IMAGE  
SORTIE PREVUE :  
MARS 93



# REVIEWS

# SUPER BC KID



## LE KID EST DE RETOUR !

Qui ne connaît pas cet être étrange à l'aspect constamment changeant et qui demeure toujours la mascotte de la PC Engine ? Évidemment, tout le monde sait de qui je veux parler. Vous aurez reconnu Guldorik, bien sûr ! Souvenez-vous : "Clanofulgur", "Astérohoche", "Rabériser"... C'était quand même drôle, non ? Non ?... Allez, j'arrête là mes délires et je vous dévoile tout de ce nouveau jeu d'Hudson Soft, distribué par Virgin. B.C. Kid est un gentil garçon tout plein de mimi-ques dont le but est de retrouver son époque originelle. Car, une fois n'est pas costume finis, je plaisante là encore... J'un marchand tout plein vous a envoyé dans une dimension complètement inoffensive où l'on ne trouve que des lieux absurdés pleins de créatures



bizarres, d'autres non moins bizarres et de chèvres bleues. Vous l'aurez compris, c'est le règne du n'importe quoi dans tous les sens du terme. Inutile de préciser que la parodie tient une bonne place dans cette cartouche. Si vous osez voir le jeu de plates-formes traditionnel, c'est à vos risques et périls ! En fait, on a offert à un pur élite des programmeurs qui ont écrit tout vous parodie les jeux de plates-formes classiques. Well and see...

TRAZOM

ÉDITEUR : HUDSON SOFT  
SORTIE PRÉVUE :  
MARS 95



# REVIEWS



BIP, BIP !



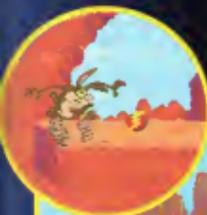
On va finir par ne plus savoir du tout où on en est avec les personnages des cartoons de la Warner. Je parle des jeux vidéo évidemment ! Après des versions Game Boy, Super Nintendo et Megadrive, dont les héros n'étaient autres que les Tiny Toons, Bugs Bunny, Taz, Roadrunner, Daffy et les Looney Tunes ensemble, revient Roadrunner et son ennemi de toujours, le Coyote. Pour la première fois en

ou Coyote. Ce dernier épisode, est étonné, bruta, bref, subit tout ce qu'il est possible de subir, et ce c'est la manière des dessins animés. Comme je vous rappelle que l'on se trouve dans un jeu vidéo, la performance est remarquable. On attend ce jeu d'action et de folle cartoonesque pour mars. Olivier

ÉDITEUR : SEGA  
SORTIE PRÉVUE :  
MARS 95

# LOONEY TUNES

## désert démolition



tête d'affiche sur Megadrive, le fameux Bip Bip est à nouveau le cible de Peter Coyote et de ses pièges diaboliques. L'originalité du jeu tient dans le fait que vous devez jouer les deux rôles alternativement. Quand vous êtes Coyote, vous devez tout faire pour attraper Roadrunner et dans le cas contraire, il faut fuir troujous en avant. Mais dans toutes les situations, Desert Demolition est un jeu de plates-formes ultra rapide qui n'est pas sans rappeler le jeu qui existe déjà sur Super Nintendo (mais développé par une autre équipe). Le jeu se déroule donc dans le désert (comme dans le cartoon) avec des bonus qui poussent mystérieusement d'un peu partout. Attention, les graphistes se sont amusés à créer des scénettes issues des cartoons et la plupart du temps axées sur les désastres qui peuvent survenir



# REVIEWS

## LES TORTUES AU REBUT

Adapté à partir du jeu d'arcade de Taito du même nom sorti voilà huit mois, et encore présent, sans doute, dans certains lieux de débauche des grandes villes japonaises, Ninja Warriors sur Super Nintendo est un bon old-timey classique doté d'un scrolling horizontal. Le joueur - il semblerait que le jeu ne puisse pas se jouer à deux - choisit au départ entre trois robots ninjas passés maîtres dans l'art d'asséner des coups sur tout ce qui bouge. Chacun d'eux possède approximativement dix techniques différentes en plus d'une bombe qui fait exploser tous les sprites présents à l'écran, à l'exception de celui incarné par le ninja en herbe. Bien évidemment, Les ennemis affaiblis en masse et il

faut de plus en plus de ruse et de savoir-faire pour s'en débarrasser au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu (logique, non ?). L'histoire se déroule dans un futur plus ou moins éloigné où la plupart des antagonistes sont de gros robots chargés de détruire le reste de l'humanité : car il semblerait que l'être humain soit en voie de disparition dans ce soft. Un jeu à priori sympa qui ne demandera certainement pas la migraine à ses possesseurs.

Bunji dit Judjo Dredit

EDITEUR : TITUS  
SORTIE PREVUE :  
MARS 95

SUPER NINTENDO • SUPER NINTENDO • SUPER NINTENDO

## NINJA WARRIORS



## PREVIEW SUR MEGADRIVE 32X

AFTERBURNER COMPLETE  
APRES LE BRULE

Afterburner, ou plutôt, qu'est-ce que c'est ? Rien, juste un petit jeu de Sega (datant de 1987, ça, dans une machine d'arcade qui imitait suivant vos mouvements, vous dirigez un avion F4 Tomcat vu de l'arrière). C'était donc assez plaisant pour le joueur de s'élancer entre d'énormes traînées de fumée blanche, alors que lui-même avait les ovales brulés arrivant de face à près de Mach 2 sous un déluge de missiles et de mitrilles, dans un ballet impressionnant de vilains aéronaves et de tonneaux en rase-mottes. Ahhhh, oui, qu'on a descendu de ces sautoyeurs vilants ! En bien voilà enfin une bonne nouvelle, car vous allez découvrir de la manille en ap-

prochant que Sega lance ses vœux hits d'arcade sur la 32X. Ça, oui, bien évidemment, signifie que l'on a une technologie supérieure à la Megadrive, et que cette fois enfin une version d'Afterburner autre que l'arcade réussit presque à égaler la version Nac (de loin la meilleure à mon sens). Quand je pense que Space Harrier est aussi prévu et que c'est mon jeu d'arcade préféré, je ne peux que remettre Sega de sortir à la fois des Space Harrier sur 32X et Pointer Dragon sur Saturn. Que la vie est belle !

Grog

EDITEUR : SEGA  
SORTIE PREVUE :  
MARS 95

PREVIEWS



# ASTERIX AND THE POWER OF THE GODS



## LES GAUGAU... LES GAUGAU... LES GAULOIS !!

Si vous connaissez bien les aventures d'Asterix le Gaulois en bande dessinée, vous ne serez certainement pas dépêché de les retrouver une nouvelle fois sur la M-drive de Sega. La version "previewée", non terminée à 100 %, laissait toutefois augurer pas mal de bonnes petites choses... Bien entendu - et vous l'aurez certainement compris au vu des photos (sinon, c'est grave !) - il s'agit là d'un jeu d'aventures à la façon de Fink. Vous avez le choix entre Adélix et Obélix (évidemment !), les deux héros du village des inséparables, pour aller déferler les forces de César. Quel programme ! Mais ce n'est pas tout : Abraracourcix, votre chef, soupçonne fortement

d'avoir approprié le bructier de Verdingétriek, alors vaincu par ses légions. Ce "bructier arverne" Jaquet étant fait votre chef, ce sera à vous de le récupérer, au péché de votre vie. On sait bien que vous aimez cela, parcourir des dizaines de kilomètres à pied (le mètre était en honneur à cette époque)



pour affronter les militaires de tous peils. Les seules armes de nos amis : le coup de poing dans le tronc et le coup de tête pour Obélix ! Si vous êtes pressé, vous pouvez même courir avec ce qui vous sort de jambes. Un jeu qui se passe dans le ligné du premier volet "Asterix and the Giant Rescue".

TRAZOH

TRAZOH

ÉDITEUR : SEGA  
SORTIE PRÉVUE :  
MARS 95



# PREVIEWS



# LE DÉBUT DE THOR



## ...POUR DE L'ACTION PASSIONNANTE !

Si vous connaissez Zelda, vous n'allez pas être déçu. La légende de Thor s'en approche complètement, tant au niveau des actions qu'au niveau de l'aventure. Toutes proportions gardées, bien sûr. Les phases de baston sont très classiques (avec moult boss à l'appui), et la recherche est loin d'être en reste. Heureusement, le tout est soigneusement ficelé dans la belle langue de Molière. En oui, tout est en français, ce n'est pas un rêve ! Crime qui la traduction et la sortie officielle en simultané ne sont pas de vaines utopies.

La preuve ! Notre Âge de service va devoir arperter tous les racoins d'une carte gigantesque pour découvrir ce qui se cache derrière les chuses ! À n'en pas douter, et n'en déplaise aux détrousseurs de la Megadrive, ce titre devrait faire porter de lui. En bien. Décidément, les chroniques le bits n'en finissent pas de nous étonner... No toupez pas le test !

TRAZOM

ÉDITEUR : SEGA  
SORTIE PRÉVUE : MARS 95





# WARLOCK

## C'EST LA PLEINE LUNE

Les forçés des ténébreux ont plongé votre pays dans le chaos le plus total (une fois de plus) et vous venez d'investir d'une nouvelle mission humanitaire : sauver le monde. Un scénario sciemment trépidant et original ! Ne nous plaignons pas, le jeu a le mérite de proposer une histoire bien sombre et teintée de magie noire. On se trouve vite plongé dans cette ambiance glauque avec des décors ténébreux et des paysages tout droit sortis de l'imagination fertile d'un dangereux monarque (dans le style Tron quand il est très fatigué ou encore T54 quand il a mal à la tête). Bref, après une séquence d'intro tellement courte qu'elle n'existe pour ainsi dire pas, vous retrouvez en pleine campagne, muni de votre toute magique qui flotte dans les airs au-dessus de vous (elle vous suit d'ailleurs partout). Ça commence par des intrus-gens qui vous assaillent et que vous devrez viser à plusieurs reprises pour pouvoir vous en débarrasser. Un personnage magique apparaît et disparaît de temps à autre hier lieu de faire s'écraser un pont sur lequel vous allez passer par exemple, le genre de mec

social ! Les fans des films "Warlock" savent de qui il s'agit. Comme par hasard, vous retrouvez ce vilain personnage au fin de niveau, puisqu'il se trouve être le boss de fin. Vous apprenez rapidement, au cours du jeu, que votre mission est de retrouver des pierres magiques, pierres qui se trouvent après chaque boss de fin de niveau. Les séquences intermédiaires sont de toute beauté et rattrapent l'absence de séquences d'intro (peut-être en omissions une, le jeu en premier n'étant qu'une préversion). Le jeu est assez classique avec une progression en vue de profil dans un esprit très "jeu mètre" mais plutôt prenant ; en effet, il ne s'agit pas simplement de tirer à tout va, il faut récupérer les bons items et frapper sur ses ennemis avec intelligence (si tant est que l'on puisse parler d'intelligence concernant des armes). Un jeu d'action très mûr, inspiré du film "Warlock II" et prévu pour mars chez Acclaim.

OLIVIER

**ÉDITEUR : ACCLAIM**  
**SORTIE PRÉVUE :**  
**MARS 95**



PREVIEWS

# DRAGONBALL Z

## ILS ARRIVENT...



© Toei Studio / Studio / Tei Animation - Licence MWP



En vente chez tous les bons  
magasins  
et dans toutes les grandes surfaces  
.Revendeurs, contactez nous .  
tel : (1) 49 39 01 66

Dans 14 aventures inédites en version française  
pour la première fois .



... à suivre la collection JAPANIMATION en V.O sous-titré :

- les dernières OAV Ranma 1/2  
(volumes 1 à 6 )
- Le film Macross ( Robotech )  
et bien d'autres encore ...

# SAMURAI SHODOWN

## SAMURAI DE CHINE ?



Comme vous le savez, Samurai Shodown est un jeu avec des sprites qui se trépident dessus. Voilà, hop, vous savez tout. Vous savez aussi que Samurai Shodown, c'est 11 personnages de l'époque 1700 qui se battent avec des épées, sabres et autres lames tranchantes. Comme vous le savez (ou pas, c'est pas mon problème), c'est un jeu de baston pour deux joueurs, en "un contre un". Les stages sont variés et chaque personnage aura un décor s'adaptant avec son style (Charlotte à Versailles, Tam-Tam en Amazonie, etc). Les coups spéciaux sont évidemment de la partie, et sur

tout, le jeu est aussi compatible avec les manettes à six boutons que Sega avait sorties il y a un peu plus d'un an pour Street Fighter II. Mais, rassurez-vous, une manette à trois boutons suffit amplement pour prendre tranquillement plaisir à jouer sur ce jeu. Si vous voulez tout savoir (et la curiosité est un vilain défaut), sachez que ce jeu sur Megadrive semble assez bien réalisé par Takano, qui, en six mois, est devenu le choucrouté des Japonais par sa maîtrise des techniques de chaque machine sur laquelle il développe. Ainsi, on a des sprites plus épais que sur la Super Nintendo, et pourtant la vitesse de jeu est plus élevée, bien entendu, on retrouve aussi tous les coups spéciaux qui font le charme de ce jeu. Le baston va devenir un grand spectacle tout en ardeurs et tout et tout. C'est bizarre, mais c'est comme ça, parce que Takano a juste décidé de se donner du mal sur ce jeu. Cool, donc !

GREG

ÉDITEUR : SEGA  
SORTIE PRÉVUE :  
MARS



# REVIEWS

1P ANNIE

BONUS	20000
ITEM	0 x500
SCORE	80300



# Wild Guns



## DALLAS, TON UNIVERS IMPITOYABLE

Clint et Annie sont deux pistoleros, des as du tir. À peine arrivés à Justice City, une petite ville du Texas, les hors-la-loi présents ne les laissent pas parler. Sans raison, ils les attaquent et les vilains boss du jeu leur envoient leurs salutes. Heureusement, Clint et Annie ont plus d'un tour dans leur sac et, en enfer, décident d'envoyer tous les méchants mourir ailleurs. Face à des mollats toujours plus nombreux, ne sachant véritablement que faire, les deux héros décident naturellement réagir. "Des bâtons de dynamite, pour vous servir !" s'exclament-ils en criant, avec un grand sourire. Les hors-la-loi anéantis, le big boss apparaît et tente une fois de plus de les faire déguerpir. En vain, car en toute logique, c'est lui que les héros anéantissent... avant de se rendre compte que le deuxième niveau est bien pire. Pour résumer, Wild Guns est un shoot-'em-up qui se déroule au Far West, à une époque où les robots armés jusqu'aux dents, stat-

son sur la scène, traquent des banques, des trains, et pourquoi pas, des vagabonds aux poches pleines de lires (désolé, le terme "dollars" ne finit pas 0). Les options du jeu sont multiples, comme par exemple la possibilité de jouer seul ou à deux avant de mourir. De plus, pourquoi ne pas s'offrir une séance de tir contre un autre joueur ou l'ordinateur pour éviter de partir ? Enfin les protagonistes bénéficient d'une large palette d'armes qui feront souffrir les ennemis les plus coriaces, un attendant de faire rugir de plaisir les amateurs de ce genre de soft promoteur signé Titus le renard.

(NOTES) : Eh bien, messire, force est d'applaudir ce qui est, sans mépris, un tour de langage dont on ne peut plus se passer. (Y faut que je m'entraîne...) Genji "St Judge Dredd" de JUDGE DREDD

EDITEUR : Titus  
SORTIE PREVUE :  
MARS 95



# PREVIEWS

# C'EST LA PESTE!

L'hiver est une saison propice aux maladies. C'est vrai, je me sens tout faible. Pas vous? C'est une période de l'année où plein de sales microbes se baladent dans l'air même de rien et vous abondent sans que vous leur ayez rien demandé. Ahns, paf! Vous tombez malade! Impossible d'aller en cours, d'aller à votre entraînement de football par -10° le soir dans la gidouze (très noble activité d'ailleurs), de faire un tour avec votre petit(e) ami(e) car la maladie s'avère être non seulement pénible mais aussi contagieuse... Ben oui, sinon, ce n'est pas drôle. Heureusement qu'au milieu de tout ça il vous faut préparer un devoir de philo ou de maths alors que votre cerveau fonctionne à vitesse réduite. C'est dans ces moments-là qu'on se dit que la vie est belle. Ahns, comble du comble, comme si ça ne suffisait pas, vos éditeurs favoris vous rationnent en jeu! Bloqué à la maison et pas un jeu à se mettre sous la dent? C'est un complot universel. Les éditeurs veulent ma mort, j'en suis sûr. C'est évident. Non seulement je me meurs, mais en plus pas un seul jeu à l'horizon pour me sortir de la détresse. Demain les push-hules, la langue qui gonfle, les vomissements (Jesku pour les détails, mais c'est aussi ça faire de l'information monsieur!), bref, c'est la peste, et les éditeurs nous hissent tomber! Sympa. Ben, ça commence bien l'année...

La rédaction malade

# Le zapping des tests



## AERO FIGHTERS 2

CONSOLE : NÉO GÉO CD • ÉDITEUR : VIDEO SYSTEM

Force est de constater que ce shoot-them-up sur Néo CD manque :

1) d'originalité, 2) de difficulté et 3) de fluidité (trop de vaisseaux à l'écran = mégaralentissements). Comparé à View Point, sans doute l'un des meilleurs titres du genre jamais sorti sur console, Aero Fighters 2 ne fait pas le poids. Les niveaux se ressemblent tous plus ou moins, les ennemis, nombreux, ne retiennent pas l'attention, et les boss se suivent sans que le/les joueurs se disent : "Génial, les effets sonores et les explosions!" ou encore "Cool, les milliers de sprites à l'écran sont plus virulents les uns que les autres sans qu'il y ait un seul ralentissement!" Pour résumer la situation, nous sommes retrouvés en face d'un jeu qui aurait fait fureur (encore que!) sur cartouche Néo il y a cinq ans. Car même côté bande-son, pour du CD, le résultat est anodin. Décevant.

Benji dit: Judge Dredd

**NOTE : 75 %**



avec vos corps opulents et puissants. Pour ce qui est de la réalisation, on reste dans le correct, mais il faut avouer que l'action est tout de même assez lente, par rapport aux dernières productions sur cette console. Un jeu à acheter si vous êtes fan de catch, de baston à quatre joueurs et que vous n'êtes pas trop regardant sur la "molesse" d'un jeu.

Greg

## WWF RAW

CONSOLE : SUPER NINTENDO • ÉDITEUR : ACCLAIM

**NOTE : 75 %**



TSR

Ca mais ci, des microbes, beaucoup de microbes, des mairaines, et le lépre fait chaque jour plus de victimes. Pas un seul jeu pour se guérir. À la limite Tets Shin Den est "very hard", y a même pas un perso caché. Une honte! Bref, c'est pas la joie!



GREG

J'ai joué de bien jouer à Shining Force CD et Lunar Eternal Blue sur Mega-CD, qui sont les seuls bons jeux de cette année sur ce support et ça m'a plu. Waaah-ah-ah tout de même pas le fantastique Army Light Foot sur Super Nintendo, ni du jeu de plates-formes en mode-ci, ainsi que le magratique Bomber Man Paris Bomber.



YUKIHO

LA SEULE VRAIE, S'VALE C'EST MAM!

Mis à part Mekas: Ikon GP sur PlayStation et Lunar II sur Mega CD, le seul jeu qui m'ai vraiment marqué en mois-ci, c'est sans hésitation Bomberman Paris Bomber sur Neo CD-Rom. Vive la Neo, et vive Bomberman!!! Il fallait le dire.

# CADILLACS AND DINOSAURS

## The Second Cataclysm

CONSOLE : MEGA CD • ÉDITEUR : ROCKET SCIENCE

Tiré du comic strip très écologique de Mark Shultz, ce jeu utilise les procédés d'animation 2.5D et Full Motion Video. Dans un monde ravagé par une catastrophe nucléaire et où les hommes doivent cohabiter avec les dinosaures, il vous faudra empêcher un second cataclysm provoqué par des humains sans scrupule, afin de rétablir la balance naturelle. Durant cette course contre la montre, vous incarnerez Jack au volant de sa Cadillac (vestige de notre époque) et Hanna, treuse d'élite à ses heures perdues. Vous devrez tracer votre chemin à travers la jungle à coups de revolver, sans tuer les animaux qui peuplent, puis détruire le réacteur atomique. Dans l'ensemble, la réalisation du jeu est très moyenne : le son et les animations sont corrects, mais les graphismes apparaissent baveux, on a l'impression d'être dans le brouillard. Même si les actions se répètent, le mode "2 joueurs" ajoute un peu d'intérêt et de jouabilité, et puis ça reste sympa de crier sur l'autre quand on se scratche contre un arbre, n'est-ce pas TSR ?! Yuriko

**NOTE : 75 %**

# CORPSE KILLER

CONSOLE : MEGA-CD • ÉDITEUR : DIGITAL PICTURES

"Cool, un jeu interdit aux moins de 17 ans aux States !" me sus-jé exclamé en découvrant la jaquette sur laquelle figure un zombie sorti du film Le Jour des Morts Vivants du célèbre Romero. Ce nouveau film interactif signé Digital Pictures met en scène un lieutenant de l'armée US chargé d'anéantir l'armée de créatures de l'au-delà créée par l'infame professeur Helman. Alternant entre shoot-them-up (possibilité de jouer avec le pistolet) et séquences filmées autour de la visite guidée de Cay Noir, l'île maudite, ce jeu peut paraître amusant et captivant pendant la première demie-heure. Ce délai écoulé, le joueur tourne en rond et ne tarde pas à zapper les séquences intermédiaires, identiques à la longue, pour aller directement au cœur d'une action qui devient vite répétitive et barbant. Quant aux amateurs de séries Z en tout genre, ils apprécieront, comme moi, l'atmosphère franchement glauque de l'histoire.

Benji dit Judge Dredd

**NOTE : 75 %**

# KIDS ON SITE

CONSOLE : MEGA-CD • ÉDITEUR : DIGITAL PICTURES



Si vous avez toujours rêvé de jouer aux quilles avec un bulldozer, d'écraser de la glace pilée avec un rouleau-compresseur ou encore faire du jus d'orange avec un 38 tonnes, ce jeu est fait pour vous. Si vous rêvez par contre de balancer des ouvriers dans le ciment frais, de les éclater à coups de mortier ou encore de les écraser à coups de pelleuse, ce jeu est à moitié fait pour vous, car ces actions sont réalisables, mais tellement "censurées" qu'elles en deviennent frustrantes. Dans la lignée des films interactifs, voici le tout dernier produit Digital Pictures. Original, il n'est pas pourtant plus intéressant. Un jeu pour les petits enfants.

Greg

**NOTE : 43 %**

# KASUMI NINJA

CONSOLE : JAGUAR • ÉDITEUR : ATARI

Le premier jeu de baston sur cette console (une 64 bits, je le rappelle !) est loin d'être une merveille. Je dirais même plus : ça fait de la peine ! Rien à voir avec un Tekken/Den sur PS-X : c'est le jour et la nuit. Au programme, très peu de personnages, très peu de coups, une seule faisait pour chacun (!) et un intérêt plus que limité puisque le jeu se termine en un clin d'œil, même en mode le plus difficile. Franchement, je ne sais plus quoi penser vis-à-vis d'Atari, qui continue de gâcher son temps et son argent sur des projets aussi peu attrayants.

Domage... Trazom

**NOTE : 65 %**



STEF

Tou j'ai iou, ce mec-ci les amis, je ne vois pas grand chose qui pourrait nous remplir la dent creuse. À part le fabuleux Motor Toon sur PS-X, le reste n'est pas extraordinaire. Ce qui entre nous va nous permettre de faire quelques économies en attendant que quelques futures petites merveilles arrivent sur nos consoles adorées. Sinon, quel vous dire d'autre, à part que Greg refait de la choucroute et que Traz odore Alain Gillet Pinot.



JUDGE DREDD

Lui tout, tous les punks sont gris. C'est un proverbe de mon pays pour dire qu'en hiver les jeux ne se passent pas ou peu. Gardez vos saas, le PS-X ne va plus tarder à arriver en Europe. C'est retardé, mais enfin c'est bon pour le moral.



NIYKZA

Ne me parlez plus, je n'ai pas gagné le Jaguar du concours d'Enrolop-Pad. Je m'en retourne avec Shining Force II et je ne veux plus qu'on m'embête. De toute façon, dehors, y a plein de microbes, alors...

# SLAM CITY WITH SCOTTIE PIPPEN

CONSOLE : MEGA-CD • ÉDITEUR : DIGITAL PICTURES



Vous aimez les grands méchants basketteurs américains ? Ben ça tombe bien, car ce "jeu" qui tient sur quatre CD vous propose d'incarner Scottie Pippen. Ça tombe moins bien, ce jeu ne vaut pas tripette face à un NBA Jam sur Mega-CD lui aussi. En fait, ce n'est pas vraiment un jeu, mais un film interactif à la c... où, tel un singe savant, vous devrez appuyer quand on vous le dit pour voir un petit film avec des basketteurs qui dunkent. Vous faites ce que vous voulez, moi j'arrête d'en manger... sans compter les accès disques qui sont toujours aussi plaisants.

Greg

**NOTE : 55 %**



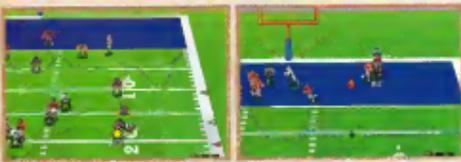
# QUARTERBACK CLUB 95

CONSOLE : MEGADRIVE • ÉDITEUR : ACCLAIM

Je me suis toujours demandé s'il y avait vraiment la place pour les simulations de foot américain dans vos ludothèques, amis lecteurs ! Je pense qu'un bon jeu a sa place chez les passionnés de sport et bien sûr chez les amateurs du genre. Ça, c'est la bonne nouvelle ! La mauvaise pour Quarterback Club, c'est que ce jeu existe déjà et que les éditeurs (Sony, Acclaim et les autres) continuent à sortir des simulations qui n'apportent rien du tout au genre, même si leur qualité est excellente. Et c'est bien le cas de Quarterback qui est une excellente simulation tactique (par contre môche graphiquement), mais que je ne machèterai pas parce que j'ai déjà Madden, voilà... Vous aurez compris !

Olivier

**NOTE : 79 %**



# LES SCHTROUMPFS

CONSOLE : MEGA-CD • ÉDITEUR : INFOGRAMES



À un mois d'intervalle, voici que débarque la version Mega-CD. Comme il fallait s'y attendre, rien, ou si peu, a été rajouté sur CD qui ne fut pas présent dans le jeu cartouche. Les obstacles et les ennemis sont les mêmes, tout comme les niveaux qui se suivent et se ressemblent plus ou moins

(voir le test MD dans le numéro de janvier), si l'on excepte la course dans la mine et la descente en luge, deux étapes particulièrement sympas. Pour ne pas sortir du lot des adaptations sur Mega-CD, Les Schtroumpfs CD comporte une bande-son CD (logique !) agréable ainsi qu'une intro montrant comment Gargamel kidnappe les quatre petits êtres bleus par le biais de pièges appris en lisant les mémoires de Machiavel. Une à deux minutes de dessin animé, aux couleurs un tantinet pâlottes, qui devraient ravir les fans du D.A. (souvenez-vous, la chanson "Nous sommes les petits Schtroumpfs, des petits lutins joyeux, étranges et merveilleux...").

Berji dit: Jude Dredd

**NOTE D'ADAPTATION : 80 %**  
**NOTE : 80 %**

**ADAPTÉ SECOUR**



TRAZON

Impossible de vous dire que le jeu du mois est à mes yeux Motor Toon GP sur PlayStation : un véritable feu d'artifices de graphismes et de couleurs pour un jeu de course bien nommé ! Victory Goal sur Saturn m'a également plu pour le réalisme qu'il dégage. Autrement, j'entends avec une certaine impatience Le Légende de Thor sur MD. Mieux, rien !



OLIVIER

Ce mois-ci, je me suis régalé avec Mickey 2 sur SNK. Comme quoi, les bons jeux ne manquent pas. Turbom Hanson sur Saturn que j'ai fini les doigts dans le nez ou encore mon dossier sur le piratage m'ont pris tout mon temps ce mois-ci. Maintenant, je ne rêve que d'une chose : dormir pendant de longues heures... Et rêver des 32-Bits !



# HIT PARADE



# TOYS 'R' US

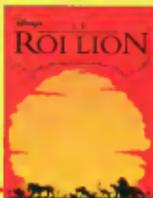
## SKYROCK

PLUS DE TITRES MONDIAUX



## 1 Le Roi Lion

SUPER NINTENDO  
MEGADRIVE • GAME GEAR



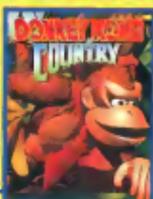
## 6 Les Schtroumpfs

SUPER NINTENDO  
GAME BOY • NES



## 2 Donkey Kong Country

SUPER NINTENDO  
Donkey Kong GAME BOY



## 7 Sonic & Knuckles

MEGADRIVE



## 3 FIFA Inter. Soccer '95

FIFA Soccer MEGADRIVE  
SUPER NINTENDO



## 8 Power Rangers

SUPER NINTENDO • GAME BOY



## 4 Earthworm Jim

SUPER NINTENDO  
MEGADRIVE



## 9 Street Racer

SUPER NINTENDO



## 5 Le Livre de la Jungle

SUPER NINTENDO • GAME BOY  
MEGADRIVE



## 10 Mortal Kombat II

SUPER NINTENDO • GAME BOY  
MEGADRIVE • GAME GEAR



LE CLASSEMENT DES 10 MEILLEURES VENTES DE JEUX VIDÉO DU MOIS DE JANVIER DANS LES MAGASINS TOYS 'R' US.  
Retrouvez ce classement tous les mercredis à 16H55 sur SKYROCK

# Super Nintendo

## DU BON VIEUX SHOOT SUR MEGADRIVE !

Une effrayante menace pèse sur la planète Terre : une race mystérieuse et plus ou moins extraterrestre a investi les fonds sous-marins de l'Atlantique en vue de préparer une vaste offensive. Cette offensive prévoit d'anéantir les terriens et de prendre le pouvoir par la force. Vous voilà parti en guerre contre les envahisseurs, seul ou accompagné par une autre innocente victime de votre entourage (prenez la grand-mère, ça débarrasse). Vous leur avez bien dit que vous ne vous appelez pas David Vincent, mais rien à faire, il va falloir combattre. Ça commence dans le triangle des Bermudes (un niveau inédit sur les autres machines), puis dans le désert (au-dessus, disons) pour continuer dans la jungle et ses rivières. On termine par l'attaque de la base ennemie, le passage dans un volcan et l'assaut final dans le complexe extraterrestre. Un shoot-them-up bateau en somme, même si vous pouvez choisir entre un hélicoptère et une jeep...

### LES ARMES

Ne comptez pas terminer le jeu sans aucun bonus d'armement.

- 1 Plasma Level 1
- 2 Plasma Level 3
- 3 Plasma Level 5
- 4 Flame Level 4
- 5 Plasma Level 3
- 6 Bullet Normal
- 7 Spécial
- 8 Invincibility

Pour récupérer des bonus, il suffit de tirer sur certaines boîtes qui lâchent apparaître des bonus divers qui tournent sur eux-mêmes. Sans bonus d'arme, impossible de terminer le jeu.

# MEGA SWIN

### HÉLICOPTÈRE (1 JOUEUR)

Attention, lorsque vous passez à cet endroit, il faut vous méfier des flammes qui jaillissent en diagonales (et de manière croisée) à partir du sol.



😊 Après un passage sur Super Nintendo, voici enfin la conversion de ce shoot-them-up sur Mega-Drive. Une chance en ces temps où les shooting game se font rares sur la machine. Mais attention, même si SWIV a un look d'arcade à la Raiden, il propose un autre plaisir : l'action est aussi teintée de tactique car le fait d'éviter les ennemis devient souvent un casse-tête. La vitesse de progression a un effet intentionnellement été ralentie pour permettre au joueur de choisir les bonnes cibles, et

prendre les bons bonus. J'ajoute que lors du jeu à deux joueurs simultanément, les deux vaisseaux sortent différents puisqu'un vole et l'autre roule au sol. La recherche intervient donc un peu plus que dans un simple jeu d'arcade. Quel qu'il en soit, SWIV est un vieux shoot vertical qui a malheureusement beaucoup vieilli. Son intérêt prime donc sur sa qualité moyenne. Je le compare notamment à de très vieux jeux comme Battle Squadron, Tsutsudjin qui étaient déjà à l'époque bien meilleurs.

OLIVIER

## Une origine micro pour un jeu qui sent bon l'arcade

L'histoire de ce jeu est assez intéressante, car même s'il sort sous le label Sega et Time Warner Interactive, on voit que l'arcade qui se cache derrière ce jeu est Sales Curve, une à peine spécialisée en jeux vidéo. SWIV originellement fait Silkworm IV. Silkworm était un shoot-them-up, ne venait de partir sous vidéo, avait-il y a bien longtemps sur micro (ST et Amiga). Sales Curve a décidé de jouer directement au micro. Il en a résulté quelque chose sur deuxième jeu était quatre fois meilleur, se jouer avec quatre joueurs était techniquement, mais aujourd'hui sur console il plus présentement sur Mega-Drive, qu'on voit sur Super Nintendo, il y a plusieurs mois (Super SWIV). Cette nouvelle version propose, soit de se passer un niveau entier. Plus une fois par un jeu vuant de l'acteurs micro fait davantage plaisir à l'arcade. Il faut le préciser (il me est plus de plus de précision à ce propos).



### AÉROGLISSEUR (1 JOUEUR)

*Lorsque vous atteignez le quatrième niveau, vous arrivez aux commandes d'un petit aéroglisseur qui glisse sur la mer. C'est un peu vite, mais qui a le mérite de changer les habitudes.*



### JEEP (1 JOUEUR)

*Pour éviter cette escalade fessée, choisissez le jeep. Elle au moins se trouve au sol.*



### JEU À DEUX

*Mega Swiv permet de jouer à deux simultanément avec cette originalité de pouvoir jouer à la fois au sol et dans les airs.*



*Pour vaincre ce boss, il faut dans un premier temps vous débarrasser des petites barres mobiles, puis faire disparaître le corps pour voir surgir les quatre pièces. Ensuite, il faudra faire sauter les pièces en leur tirant dessus.*



😊 Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce jeu n'est plus tout jeune (un peu comme Tonton Steph, mais en moins âgé). Mega SWIV, ne propose pour seule nouveauté, qu'un niveau supplémentaire qui se traverse en deux minutes. C'est en quelque sorte une "bilize" innovation. Il faut être attentif par le voir. En dehors de ce niveau, le jeu reste identique à lui-même, c'est-à-dire à la version Super Nintendo. Mais bon,

un an sépare les deux sorties. Entre-temps, on a déjà vu mieux. Mega SWIV est peut-être attachant, mais il est surtout très lent, peu original (même très peu), et les clignotements/suffocements de sprites n'arrangent pas le tableau. Bien qu'il se joue à deux simultanément, Mega SWIV est bien loin d'être une merveille. Son seul atout : il s'agit d'un shoot-them-up dans un univers qui devient de plus en plus jeu de "plates-formes".

T.S.R.

## MEGA SWIV

ÉDITEUR • TIME WARNER

INTERACTIVE

GENRE • SHOOT

DIFFICULTÉ • DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 7

NOMBRE DE JOUEURS

1 OU 2

CONTINUES • 3



- En fin un shoot-them-up dans la tradition.
- On peut jouer à deux simultanément.
- Les armes sont nombreuses.



- Graphismes très moyens et bugs parfois.
- Pas assez de vitesse et de punch.

• Un jeu trop difficile.



### GRAPHISMES

Ce ne peut vraiment pas dire qu'ils soient très riches. Malgré tout, ils ont le mérite d'être changeants.

12

### ANIMATION

Même quelques effacements de sprites et une vitesse de défilement assez lente, on ne se plaint pas.

15

### MANIABILITÉ

Rien à signaler de ce côté-là, même si jouer le jeu n'est pas toujours évident (on se retrouve bloqué par les paysages un peu trop suaves).

17

### SON/BRUITAGE

Les musiques, même si elles ne collent pas toujours à l'esprit du jeu, demeurent très sympas.

15

GLOBAL

79%

# Megadrive

**BASMATI STAR  
DU JEU VIDÉO**



## LE SOUCI DU DÉTAIL !

*À priori un jeu délavé et banal, les prophéties des décors sont quasi miroir assez savant de très beaux quills (cela dépend du stage). Les prophéties se sont surtout employés à rendre les personnages les plus vivants possible. Les musiques sont donc de mise pour la plupart des scènes du jeu.*



## COMMENT TUER UN ENNEMI ?

*La principe est simple mais assez original (comparé aux autres jeux de plates-formes habituels). Pour réussir à toucher mortellement un ennemi, il faut s'en rapprocher et l'agripper. Il suffit ensuite de laisser faire les bras élastiques de Ristar qui attirent l'ennemi vers vous (ou le contraignent) et qui vous font l'assommer (mortellement d'ailleurs).*



*Pour détruire les flammes, il suffit de tourner la petite manivelle, et la tour est joué*

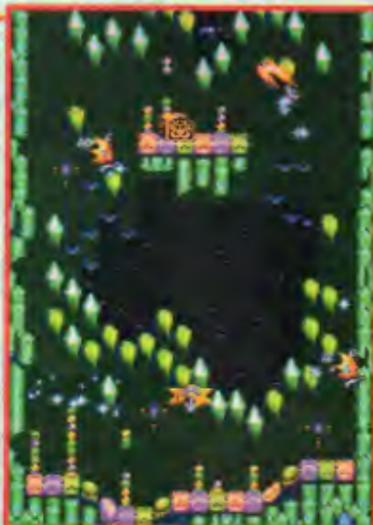


# RIS the show



Et un nouveau jeu de plates-formes, un ? Après la sortie des Sonic (qui, soit dit en passant, n'est pas prêt de prendre fin), Sega se lance de nouveau dans la frêle et joyeuse aventure qui a fait son succès dans le genre. Non content de posséder déjà une mascotte en la personne du héros à couleur bleu azur, ne voilà-t-y pas que nos sympathiques concepteurs/développeurs ont eu la géniale idée de décorer une étoile en guise de nouvelle star ! Ristar était né ! Comme Sonic, le personnage est ultra-rapide, court sur pattes, mais très original. Ça, on peut pas dire le contraire : au niveau du fun, on s'amuse énormément à être les bras de la chose et à s'enrouler autour des arbres à la manière d'un serpent ! Dommage pourtant que les décors et les couleurs soient un peu fades au regard du reste. Si on avait pu avoir celles de Mr Nuke, le jeu aurait pris une tout autre dimension. Dommage également que la difficulté soit un peu faible. Ce qui me fait dire illico presto que ce jeu est destiné avant tout aux plus jeunes d'entre vous...

TRAZOM ☺



Afin d'éviter les chutes des pattes capes, il suffit d'envoyer un lourds (un petit Ristar en argent qui brille).



Ce gantopède semble vous résister. C'est pourtant tellement simple de lui attraper la tête et de s'accrocher contre lui en utilisant les bras élastiques de Ristar.

Je m'attendais à mieux de la part de Treasure (Gunstar Heroes) qui semble avoir destiné ce jeu de plates-formes à un public résolument jeune. Je dis ça par expérience : les sprites sont peu nombreux et de taille plutôt grande (je vous dire par là qu'ils ont un look enfantin). Deuxième indice : le jeu est plutôt facile à terminer quand on le compare aux classiques du style Sonic ou Earthworm Jim. Bref, je suis quelque peu déçu car je m'attendais à du super, et du coup, je n'ai que du bon. Alors évidemment, les graphismes sont colorés et vivants (on manque de finesse dans les premiers stades comprenant) et l'animation propose des effets spéciaux (décor et même sprites) assez inhabituels sur Megadrive. Ils font d'ailleurs penser à ceux des jeux Konami à la Rocket Knight. D'ailleurs, Ristar est aussi original que les jeux précités, c'est son grand atout. Bref, Ristar est un demi-succès pour cette raison qui me paraît évidente : c'est un jeu de plates-formes idéal pour les plus jeunes, mais seulement pour eux, même s'il est original.

OLIVIER ☺



## RISTAR THE SHOOTING STAR

EDITEUR • SEGA

GENRE • PLATES-FORMES

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 2

NOMBRE DE JOUEURS • 1

NOMBRE DE NIVEAUX • 8

CONTINUES • NON



• Un jeu bourré d'originalités.  
• Des niveaux qui l'on peut espérer différenciant.  
• Des effets spéciaux sympas.



• Un jeu trop facile (pour les petits ?).  
• Un héros pas facile à manier pourtant.  
• Pas assez de séries.



### 16 GRAPHISMES

Indéjà mais colorés ! Certains passages proposent les décors légèrement lavés, mais d'autres sont somptueux. Le tout est de style très enfantine.

### 17 ANIMATION

Réussie, l'animation, ça va alors ! D'autant que les effets spéciaux sont nombreux et bien réalisés.

### 14 MANIABILITÉ

La prise en main est un peu laborieuse, mais on s'habitue à cette nouvelle manière de tuer les ennemis. Au moins, c'est original.

### 14 SON/BRUITAGE

Les thèmes musicaux ne sont vraiment pas à la hauteur des productions actuelles. Cela mis à part évidemment, c'est un jeu Sega madame !

# AR ng star

12 ANS ET MOINS

89%

13 ANS ET PLUS

81%

# Super Nintendo



*Vous le mur petit, que je l'apprenez la vie !*



*Vous tout premier maître, une sorte d'entrée au royaume !*

## UN DÉMON EN CRETE ?

**F**irebrand, la gargoyle la plus célèbre de Nintendo, est de retour ! Après ses aventures sur Gameboy dans Gargoyle's Quest, la voici de nouveau et cette fois-ci sur SN. S'étant fait dérober ses pierres de pouvoir par une autre gargoyle nommée Phalanx, vous l'avez deviné, il va vous falloir les récupérer. Pour cela vous devrez traverser un monde ténébreux rempli de monstres tous plus laids les uns que les autres. Celui-ci se divise en plusieurs tableaux auxquels vous accéderez à l'aide d'une carte en mode 7. Au cours de votre mission, vous aurez la possibilité de vous métamorphoser en élémentaires (feu, terre, eau, air), jusqu'à une transformation ultime que je vous laisse découvrir. Sous chacune de ces formes, vos pouvoirs seront différents et plus ou moins adaptés à certaines situations. À n'importe quel moment, vous pourrez choisir celle que vous voulez prendre, à condition bien évidemment d'être assez loin dans le jeu pour y avoir accès. Des magasins sont à votre disposition pour vous approvisionner en divers objets et potions. Même si Demon's Crest est un jeu assez linéaire, il vous réservera pas mal de surprises : passages secrets et autres objets cachés qui vous seront parfois indispensables.

# DEMON'S CREST



*Un exemple de magasin dans lequel vous ferez vos emplettes.*

Bien que n'étant pas une fan de ce genre de jeu à la Ghosts and Goblins, il me faut bien reconnaître que Demon's Crest a pas mal de qualités. Lorsque vous terminez un nouveau tableau, vous accédez à une nouvelle forme mais, il vous est possible d'incarner les précédentes, et ça, c'est bien pratique ! De même, l'idée des magasins est bienvenue. On regagnera pourtant un manque d'originalité au niveau des best, et des graphismes en général. Le problème c'est que l'on a un peu l'impression de refaire toujours la même chose, et à la longue ça lasse. Mais même s'il est très répétitif dans son ensemble, ses cachettes variées apportent un petit plus indéniable. YURIKO



## DEMON'S CREST

EDITEUR • CAPCOM

GENRE • ACTION

DIFFICULTÉ • MOYENNE

NOMBRE DE TABLEAUX • 7

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

MOTS DE PASSE



- Pas un ralentissement.
- Quelques originalités (magasins, cachettes, transformations).



- À part les best, la difficulté du jeu est assez faible.
- Les grandes lignes du jeu sont tout le temps les mêmes.



### GRAPHISMES

Pas mauvais, mais ils auraient pu être un jeu plus travaillés et plus recherchés.

13

### ANIMATION

Le jeu est très fluide, sur ce point-là rien à redire. Mais fluide ne veut pas dire rapide. La preuve, ce n'est pas le même jeu.

15

### MANIABILITÉ

Plutôt bonne, c'est un des points forts de ce jeu. Puissant, il faut s'y faire. Valer et s'accrocher n'est pas évident au début.

16

### SON/BRUITAGE

L'ensemble n'est pas mauvais non plus, pas très original, mais ça peut aller. On ne va pas faire la fine oreille.

13

GLOBAL

79%  
FR



# LES MEGA PLUS

POUR INSERER UNE PUBLICITE A FAIBLE CÔTÉ ICI (à partir de 700 HT) CONTACTER MEGATWIN 43.31.55.75

**ALL GAMES**

## 3615 ALLGAMES

✓ Les Prix et le Choix de + de 20 Magasins en Europe !!  
 ✓ Plein de Petites Annonces !!  
 ✓ Les Nouveautés, les Previews et tout sur les nouvelles Consoles !!!!

2,19 F/Minute

✓ DOC GAMES, le seul et l'unique, répond à tes questions !!  
 ✓ Des Tips et des Codes comme s'il en pleuvait !

**Nice Clear**

Asia and Usa  
**Les accessoires les plus axes pour votre console**  
 Catalogue Gratuit sur simple demande  
 Téléphone / Minital / Courrier  
 19.32.75.26.76.54  
 LETS ALL GAMES \* NICE CLEAR  
 36, Rue Filt-Yve 4683 Dupeye - Belgique

BLANC MUSIQUE  
 5 rue STEPHANOPOLE  
 20 000 AJACCIO

3D0  
 SEGA NEO-GEN  
 GOODIES  
 JEUX VIDEO  
 MANGAS  
 NINTENDO

**TEL : 95.21.07.62**

## GAGNE UNE SATURN OU UNE PSX

# 36.70.88.90

gagnez une psx ou une saturn

**A PARTIR DU 10 FEVRIER**  
 MEGA TWIN cdx 8,76f + 2,19f mn

# 36.68.28.82

Le numéro le plus MANGA !  
 Gagne des tomes de cadeaux MANGA !  
 Branche toi sur les infos exclusives de SHUSHI MAN !

## 36.68.28.82

Si tu le cherches...tu le trouves ! Kampei !  
© 1995 PEARL

# 36.70.23.25

GENIAL...!!  
**LES CADEAUX**

DES K7 VIDEO DES MANGAS COULEUR ET DES SUPER FIGURINES

## GAGNE 36.70.23.25

ARTISTE: GREGORY - L'OP'ART

## LIBRAIRIE KATSUMI

BANDES DESSINEES JAPONAISES

- Mangas** : grand choix en neuf et occasion de 20 à 100 F
- Art Books** : de 190 à 280 F
- Parodies érotiques** : 120 F
- LD, CD, K7 vidéo, goods**

22, rue Titon 75011 PARIS  
 Tel : (1) 40 09 18 66

Recevez chez vous notre catalogue **gratuit** de vente par correspondance !  
 Pour cela envoyez nous une enveloppe timbrée à 4,40 Frs libellée à votre adresse.



tes dingue de ta console ? Appelle le

# 36.70.13.31

Tu pourras passer des annonces, écouter celles des autres, acheter, échanger, et vendre des consoles et des jeux !

FROM: EARTH 7-79-42-13-31

DES CD !! ? GENIA !! ?

DES MANGAS GOODIES

AUSI DES POSTERS

DES ARTS BOOKS !! ?

DES K7 VIDEO SUPER GE MAGASIN

**MEGA TWIN 14 RUE DES GOBELINS 75013 PARIS TEL : 43.31.56.56 - GOODIES ET JAPANIMATION**

# Super Nintendo

## UNE PARTIE DE BALLE-PIED POUR ÉTOILES ACCOMPLIES

**A**h, le football ! quel beau sport ! Ces athlètes au corps musclé qui se baladent à moitié nus sur une surface d'herbe fraîche-tout-tendue, à s'époumoner fièrement derrière une balle tout en respectant l'esprit d'équipe qui caractérise tant cette discipline, qu'est-ce que c'est beau, mais qu'est-ce que c'est poétique, bon sang !... Hum, pardon, je me suis égaré... un rêve sans doute... redescendons un peu sur terre. Oh, c'est pas très loin de la réalité, si on exceptait les affaires de dopages, de Furlani, de VA-OM, de pots de vin, d'arbitres corrompus, de meurtre de défenseur colombien, de... Bon, O.K., stop ! Konami va vous montrer ce qu'est le VRAI football, le pur, le pas frelaté, le pas aseptisé ! Enfin !



*Incredyble ! Des scénarios de matches qui se sont déjà déroulés lors de la phase finale de la Coupe du Monde peuvent être rejoués à des moments cruciaux de la rencontre.*



Si un véritable passionné ballon-pied, je t'inspire tout de même à essayer l'excellent Football Manager décliné en Traxion, après les Tiny Titans Action All Stars, Konami recrée dans le domaine du jeu de sport (je même sur PS-X avec un base-ball). Des graphismes assez fins, une animation exemplaire et un aspect technique indéniable font de ce jeu de football un vrai, voire très bon, titre. Cependant, le réalisme n'est pas toujours optimal. Certains cas ou bien certaines situations sont pour le moins farfelues. Vous me direz que la recherche peut aussi être faite au FIFA de la Super Nintendo (en revanche le FIFA 95 Megadrive s'en tire beaucoup mieux). Vous allez dire... mais qu'affectionnés particulièrement Olivier (ND Sim) et la correction de ce jeu n'est pas de leur invention que je vais venir chercher dans le dico... Ah non, heu... (hahaha... "allégorie" s. C. (lat. allégorie), mettre en avant, présenter... Autant pour moi !) qu'il n'y a pas de grands spectacles sans quelques scènes incroyables au sens premier du terme. C'est aussi vrai. Konami signe donc là un très grand jeu... et tous les joueurs sauront apprécier. Quant aux autres, les accros des simulateurs, qu'ils aillent se faire... T.S.R. ☺

# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



## FACE I.S.S. CONTRE FIFA SOCCER

Comparer les deux meilleurs titres de football sur Super Nintendo est chose logique lorsqu'on voit International Superstar Soccer. Eh oui, vous avez bien lu : I.S.S. est bel et bien au niveau du hit d'Electronic Arts, voire au-dessus sur pas mal de points précis. Comme par exemple les coups réalisés (retournés, têtes plongeantes et autres...) qui sont sans aucun problème d'un très grand réalisme. De même, la maniabilité et la vitesse d'animation sont un peu au-dessus de ce que l'on a dans FIFA Soccer. On serait presque tenté de dire que la relève est là. Alors, pourquoi s'en priver ?



*Une tête plongeante comme on n'en fait plus sur terre.*



*Un talon à la hauteur des genoux, ma foi !*



*Le retourné est facilement assimilable, mais sur un centre, à la volée, c'est un peu dur !*



*Le retourné est facilement assimilable, mais sur un centre, à la volée, c'est un peu dur !*



*L'option "retourné", disponible après chaque but, s'avère être l'outil indispensable du "footeur" moyen.*





Une percute comme il se doit dans les lignes adverses. Le bouton "Y" seul est requis pour ce genre de tribulation.



Un corner des familles ma parole de la mort z-y ou !



La penalty vu de dos vous permet de tirer au force ou en flexion sous n'importe quel angle !

# ONAL STAR ER



Un mode "training" va vous occuper facilement avec les rudiments du football. Vous varrez, ce n'est pas si dur que ça ! Il y a un ballon, on ne le touche qu'avec les pieds et il faut le passer dans un énorme filet. Simple, vous dis-je !



Incroyable le nombre d'actions que l'on peut réaliser dans ce jeu ! Rien que pour ça, ce produit made in Konami justifie amplement son achat. Ce n'est pas tant pour sa beauté graphique que je suis enthousiaste vis à vis de ce jeu, mais plutôt pour l'ambiance, le réalisme, les scénarios reproduits, et puis... et puis tout le reste. Mais encore une fois, c'est surtout pour le jeu (au sens noble du terme) sur le terrain, que la balance penche largement en sa faveur. Tonnades, "one-doux" très faciles à exécuter, tacles, têtes plongeantes... Tout est réalisable, tout est superbe. À seul ou à deux, nul doute que vous allez vous amuser comme des petits fous. Il ne vous reste plus qu'à trouver la tenue idéale pour vous amuser comme il se doit.

TRAZOM

Une action comme celle-ci (centre à la perfection puis tête magistrale), vous offre pourvu en faire des dizaines de milliers !



## INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

EDITEUR • KONAMI

GENRE • FOOTBALL

DIFFICULTÉ • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 3

NOMBRE DE JOUEURS • 1

OU 2 SIMULTANÉMENT

CONTINUES

MOTS DE PASSE



- Un réalisme incroyablement précis.
- Tous les coups de football sont permis.
- Une mécanique à l'usage aisé.
- Une vitesse de jeu idéale.

- Une très bonne ambiance.
- Très bons jeux à 1 et à 2 joueurs.



- Pas le jeu à 4, mais la jeu à 2 est très agréable.
- Et le foot français, il est ou, hein !!



15

### GRAPHISMES

Des sprites de bonne taille, des terrains différents, une météo changeante avec graphismes en caméras. Du bon pour un jeu de foot !

16

### ANIMATION

Ça ne défile pas de façon hallucinante, mais tout simplement à la vitesse d'un vrai jeu de football ! Passes, tacles et le reste sont ainsi faciles à faire.

17

### MANIABILITÉ

Lorsque vous commencerez à maîtriser les différents coups avec le joystick, vous pourrez quasiment tout faire sans aucun problème. Et puis Konami...

15

### SON/BRUITAGE

L'ambiance du public qui hurle sa joie ou bien les tambours qui rythment le rythme, c'est sublime, mais pas pendant des heures.

GLOBAL

91%

# Super Nintendo

## ARDY AUX PIEDS LÉGERS

**A**rdy est un jeune loup solitaire qui aime à se balader dans Prism-land avec son ami Pec (drôle de nom pour un ami !). Au fait, je ne vous ai pas présenté ces deux lascars : Ardy Light Foot est le héros du jeu, et Pec Citron est son fidèle compagnon qui n'hésite jamais à se sacrifier pour lui. Ce petit être aux allures de Pac Man suit en effet Ardy partout et peut être utilisé comme projectile contre les ennemis. Mais pourquoi parler d'ennemis ? Tout simplement parce qu'un beau jour, Ardy découvre une plaque sur laquelle est gravé un poème. Ce poème raconte que celui qui réunira les sept morceaux de l'arc-en-ciel verra ses vœux exaucés. Bonne aubaine, Ardy en possède une bonne centaine, de vœux ! Ardy et Pec vont alors partir pour une longue aventure qui leur fera découvrir que certains villages sont la proie d'êtres cupides et méchants, une bonne occasion pour faire le ménage dans Prismland...

### LE LANCER DE PEC !

Pec est un petit ovni bleu et rondouillard qui vous suit partout (sauf quand vous avez été touché par un ennemi : il disparaît alors). Vous pouvez à tout moment vous enparer de lui et le lancer vers vos ennemis.



Ardy Light Foot est sorti il y a bien longtemps en Europe, et je me demandais bien quand un éditeur français allait se décider à le sortir chez nous. Titus a tenu le coup et a radicalement bien fait car ce jeu est un petit chef-d'œuvre de jeu de plates-formes, des jeux comme on aimerait en voir plus souvent. On retrouve en effet tout ce qui fait le succès de ce genre de jeu : les bonus cachés, les pièges machavéliques et les petits dits d'œil humoristiques. Le principe des attaques est original (ça change de Mario !) et l'on s'habitue finalement assez rapidement à ce système. Les graphismes sont superbes de finesse et de couleur et l'animation ne ralentit jamais. Le scénario est rehaussé par des dizaines de séquences animées. Bref, Ardy est un jeu exempté qu'il faut acheter obligatoirement si vous aimez la plate-forme. OLIVIER 😊

Pour éviter de devenir le repas principal des requins, vous devrez utiliser votre queue pour atteindre les différents morceaux. Attention, lorsque vous atterrissez sur l'une d'elles, le suivante apparaît à droite de l'écran avec un petit temps de retard, attendez un peu avant de sauter à nouveau.



# ARDY LIGHT FOOT

### UTILISER SA QUEUE

Pour éliminer les ennemis mais aussi pour sauter plus haut, il suffit d'appuyer une deuxième fois sur le bouton et alors que vous êtes en l'air. Vous retombez sur votre queue devenue raide. Si vous lâchez votre digit pressé sur le bouton, il vous continue à rebondir.



Quand les lettres "jeu de plates-formes" prennent toute leur signification (C. passage est d'ironique, car il faut sauter de plate-forme en plate-forme mais surtout réussir à sauter sur les lettres qui traversent l'écran. C'est en effet le seul moyen pour monter.

★★★★★

Ardy Light Foot, une légende devenue réalité pour tous les joueurs français, désormais. Une joie donc de pouvoir de nouveau gambader dans les divers stages que ce gigantesque jeu plein d'énigmes vous offre sans compter. Ce n'est pas un jeu plein de couleurs et de polygones qui vous attend ici, mais plutôt un formidable "souffle de vie" sur vos consoles Super Nintendo. Aidé de votre ami le truc volant bleu qui mange certains ennemis, ainsi que de votre formidable queue (idéale pour franchir les divers obs-

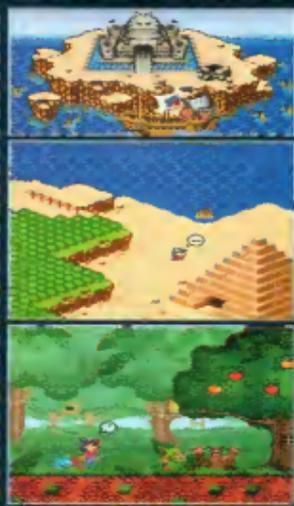


tacles que sont les murs, les falaises, et autres femmes nues... oup's !), le jeune renard que vous êtes va devoir user de grande patience face aux diverses énigmes que vous propose le jeu. D'une réalisation ma foi somme toute correcte, avec des musiques entraînantes et une maniabilité d'enfer, ce jeu ne peut que vous inciter à faire fi de toute réserve momentané lorsque vous apercevrez sa belle jaquette dans la belle vitrine de votre non-moins charmant revendeur.

GREG ☺

## DES SÉQUENCES INTERMÉDIAIRES PAR MILLIERS

Entre chaque stage (il y en a 17) vous avez à l'abri même le cas d'une mystérieuse petite séquence jamais vue avant. Plus vite on lit et à mesure que votre progression avance...



Certains passages méritent d'être contrôlés afin de découvrir s'ils contiennent des bonus cachés. Ici par exemple, vous pouvez descendre sous l'eau...



## MOYENS DE LOCOMOTION



## ARDY LIGHT FOOT

ÉDITEUR • TITUS

GENRE • PLATES-FORMES

DIFFICULTÉ • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

MOTS DE PASSE



- Des graphismes variés et subtils.
- Des effets spéciaux et une animation jolies.
- Une grande durée de vie.



- L'air de Ardy est difficile à manier.
- Je cherche...
- ... et je ne trouve pas d'autres défauts.



### GRAPHISMES

Les décors sont très variés, les graphismes d'une finesse rare dans le genre et les détails nombreux.

17

### ANIMATION

Aucun ralentissement malgré la vitesse, les effets spéciaux et la grande variété de situations. Bravo !

16

### MANIABILITÉ

Pas de problèmes pour les déplacements, mais une utilisation qui peut être hasardeuse. Je lance le Pec !

16

### SON/BRUITAGE

Des musiques entraînantes et d'excellente qualité. Une grande variété et les bruits d'enfer.

18

GLOBAL

92%

# Super Nintendo



La but de chaque stage est de tuer tous les titres ennemis présents (du coup ennemi bien sûr) et de détruire tous les bâtiments ennemis. Ici par exemple, il faut réussir à passer le cours d'eau et à atteindre la cabane ennemie pour la détruire à coups de grenades. La difficulté dans ce cas précis est que l'on ne peut pas tirer lorsque l'on est dans l'eau. Les ennemis qui sont des deux côtés de la barge le peuvent, eux !

## CHAIR A CANON

**C**annon Fodder est ce que l'on peut appeler un nouveau concept de jeu. C'est en effet la première simulation de guerre inter-fourni sur console ! Le jeu propose en effet au joueur de mener des tous petits soldats au champ de bataille. Sorte de wargame éclair (chaque stage se déroule à la manière d'un blitz) à échelle humaine, Cannon vous met dans la peau de cette bonne vieille chair à canon dont vous avez toujours rêvé de ressentir les sensations. C'est en effet mortellement ennuyeux de se taper ces sempiternels films de guerre américains sans pouvoir participer réellement à l'action. Ici, pas de problème, vous êtes au cœur du champ de bataille puisque vous pouvez diriger de un à trois personnages simultanément (quasiment, dont le but le plus souvent est d'aller tuer tout le monde (kill all the enemy). Une fois le travail réalisé, le stage est terminé. "Travail réalisé" sous-entend tous les bunkers ennemis détruits, tous les ennemis détruits, et si possible ne pas avoir trop perdu d'hommes. Les recrues venues vous soutenir en chair à canon sont nombreuses, mais pas illimitées. Vos armes sont le fusil, les grenades (munitions limitées) et le bazooka (limité aussi). Vous dirigez vos hommes de telle manière, qu'ils suivent le curseur de direction et tirent selon le curseur de visée.

# CANNON FODDER



Cette année, les joies du sport d'hiver sont à l'honneur avec promenades en raquettes gratuites.



### CONTROLLER TROIS GROUPES DIFFERENTS

L'originalité de Cannon Fodder est que l'on peut diriger son groupe en trois occasions que l'on contrôle indépendamment. Cela permet d'explorer une certaine tactique dans le jeu.



Ce scénario, les villages brûlent et le sang coule à flot ! Bref, Cannon Fodder est un jeu violent et gore. Il ressort quand même une pointe d'humour dans certaines situations, car les petits personnages sont vraiment hilarants.





Le principe de tir croisé est simple, mais très efficace. Pour ce faire, il faut utiliser le mode des trois groupes désolidarisés.



ATTENTION MINES !



Pour pouvoir utiliser les grenades (seules capables de faire sauter les édifices ennemis), il suffit de passer sur les caissons qui se trouvent souvent près de ces mêmes édifices ennemis. Attention, usage limité !



Pour être franc, je ne fais pas vraiment de différence entre ce titre sur les deux décennies. Je dirais même que graphiquement elles se valent vraiment. Évidemment, la Super Nintendo a des couleurs plus chatoyantes, mais l'intérêt est tout à fait égal. Sur micro-ordinateur déjà, ce titre avait énormément pâli (on ne peut même au N°2, c'est pour dire !). Heureusement, la jouabilité à la manette est très acceptable. Surtout sur la SN grâce aux boutons "L" et "R". Je rappelle qu'on avait une course sur micros !

Quant au jeu, c'est un mélange détonnant d'action-stratégie que tous les fans du genre devraient apprécier. Jouer les petits soldats est un plaisir indécidable pour qui vous un culte sacré à l'Armée. Pas vrai, TSR ? Et comme dans la grande guerre, le dosage de vie est quasi infini : quand vous en prenez, c'est pour longtemps ! Même si graphiquement ça ne casse pas des briques, le produit reste très intéressant.

TRAZOM



#### Megadrive :

Enfin un jeu qui sort de l'ordinaire sur nos consoles 16 bits. Même s'il ne fait pas dans la subtilité (on l'apprécie d'autant plus d'ailleurs), Cannon Fodder a le mérite de proposer un nouveau concept et une décade de tous les instants. Sur Megadrive, les graphismes sont aussi moyens que sur Super Nintendo, mais là n'est pas le problème. À la limite on s'en fiche car on est trop occupé à casser de l'ennemi ! Et les petits soldats répondent à merveille aux commandes. Un super jeu sur Megadrive.

#### Super Nintendo :

Légalement mieux réalisé que sur Megadrive (mais aux bruitsages inférieurs), Cannon est aussi prenant sur Super Nintendo. On ne s'ennuie pas une seule seconde, et on veut toujours aller plus loin. La durée de vie reste très bonne car le jeu devient vite difficile. Non seulement la maniabilité est excellente (le clic, le feu, le recul, l'écroulement) avec un bon dosage entre les déplacements et la direction des tirs d'aspect le plus important du jeu), mais ce concept de pouvoir contrôler trois groupes indépendamment est une réussite. Un jeu bourrin, mais follement drôle et attachant.

OLIVIER

## CANNON FODDER

ÉDITEUR • VIRGIN

GENRE • ACTION/  
SIMULATION

DIFFICULTÉ • DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

VARIABLES



- Une animation excellente et une bonne gestion de la 3D.
- Une excellente ergonomie malgré le manque de clavier.



- Des cibles qui ne sont pas à la hauteur de la machine.
- Une visualisation de l'action restrictive.



13

#### GRAPHISMES

C'est à la limite du tolérable, tellement les sprites sont petits et moches. Mais ils sont tellement méga-mignons quand le meurtre (je blague !).

13

#### ANIMATION

Même remarque, le principe du jeu ne demande pas d'effets spéciaux ravageurs. Les scrollings sont bons, néanmoins.

17

#### MANIABILITÉ

Le point fort du jeu, même s'il faut s'habituer au 360°, avec la possibilité de diriger trois groupes indésolennement.

12

#### SON/BRUITAGE

Les musiques ne sont vraiment pas excellentes, mais ce sont surtout les bruitages (râles divers) qui ne sont pas assez réalistes.



# SPACE



## SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	360,00	NHL 85	670,00
ANIMANACS	440,00	MTFRALL	206,00
BATMAN ET ROBIN	399,00	POWER DRIVE	390,00
BLACK HAWK	410,00	PSG SOCCER	390,00
DONG KONG COUNTRY	480,00	RISE OF THE ROBOT	390,00
DRAGON	390,00	SACRIL MOON	490,00
DRAGON BALL Z 3 (L'ultime Menace)	490,00	SECRET OF MANA + GLOUE	440,00
EARTH WORM JIM	440,00	SHOGUN	440,00
KONIKO	290,00	SPIRITS TER	390,00
FATAL FURY 2	260,00	STREET RACER	390,00
11 POLE POSITION 2	360,00	STROMAFFI	390,00
FIFA SOCCER	390,00	STUNT RACE FX	440,00
HYPER HOLEY BALL	290,00	SUPER BOMBAMAN 2	390,00
JOHN MADDOEN 86	470,00	SUPER INDIANA JONES	480,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	420,00	SUPER METROID	440,00
KICK OFF 2	440,00	SUPER STREET FIGHTER	490,00
LE LÉVRE DE LA JUNGLE	440,00	SYNDICATE	440,00
LEGEND	390,00	T.N.VY TOON WACKY SPORT	480,00
LEMONS 2	410,00	VAL DISPERE CHAMPIONSHIP	380,00
LE ROI LION	440,00	VORTEX	290,00
LE RETOUR DU JEDI	420,00	WOLFENSTEIN 3D	290,00
MAXIMUM CAPTAIN 2	390,00	WORLD CUP USA 84	340,00
MICRO MACHINS	320,00	WWF RAW	540,00
MICKY MANIA	390,00		
MORTAL KOMBAT 2	480,00		
NBA LIVE 86	470,00		
NBA JAM	390,00		
NFL QUARTERBACK 95	540,00		

\*NECESSITE UN ADAPTEUR 89 82 ADDS TURNO PRIX 90 F  
 \*\*NECESSITE L'ADAPTEUR PROGRAMMABLE \*PRIX 240 F OU LES PACKS SPECIAUX  
 GENIAL !!!

## SUPER NES USA

SUPER NES USA. Prix pack 1 + 10 euros 890 F

BEASTS (MICKY)	400,00
SCORCH OF FIRE	520,00
CLAYMATE	440,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	440,00
DEMON 3 CHEST	400,00
DRAGON VIEW	440,00
FINAL FANTASY 3	540,00
JOHN MADDOEN 95	390,00
LEGION	190,00
LOREDS OF THE RINGS	490,00
MEGAMAN X 2	430,00
ORBIT	490,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	290,00
SAMOURAI SHODOWN	490,00
SOUL BLAZER II ILLUSION OF GAIA	440,00
STAR STRIKE NEXT GENERATION	240,00
STUNT RACE FX	290,00
SUPER METROID	290,00
SUPER PUNCH OUT	490,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	320,00
TETRIS 2	290,00
TOP GEAR 2000	440,00
ULTIMA BLACK GATE	490,00
ULTIMA FALSE PROPHECY	220,00
ULTIMA RUNNER OF VIRTUE 2	410,00
UNRAIDER	390,00
WARD WOODS	390,00
WIZARDRY 3	190,00
WORLD HEROES II	590,00
X-MEN	490,00

## SUPER PROMO SUPER NES USA

BATTLE TOWNS VS DOUBLE DRAGON	190,00
MICKY ULTIMATE CHALLENGE	190,00
FATAL FURY	190,00
MEGAMAN SOCCER	190,00
MELO SHOWDOWN	290,00
PRINCE OF PERSIA	190,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	290,00
<b>SUPER TURICAN</b>	<b>140,00</b>
STREET FIGHTER 2	90,00
STREET KICKS II	90,00
VORTEX	190,00
X ZONE (SCOPSCOPE)	60,00

## MEGA PROMOS M.D

ALIEN 3 (EUR)	140,00
URUSY (EUR)	140,00
AGASSI TENNIS (EUR)	90,00
11 ALL 2 (EUR)	100,00
CADDS ANTI-STRANGE (EUR)	90,00
11-87 2 (EUR)	90,00
ORIAN (EUR)	140,00
DAVIS L'OP. TENNIS (EUR)	140,00
E.A.T. SIMPLE HERO (EUR)	90,00
FANTASY 2 (EUR)	90,00
PGA SOCCER (EUR)	370,00
GAULLETT IV (EUR)	190,00
GAUL. GAL. GAL. (EUR)	140,00
INTERNATE. NAL. (EUR)	140,00
JAMES PHOENIX (EUR)	140,00
LINK ATTACK CH. (EUR)	140,00
LOTUS II (EUR)	190,00
U.T.B. TURN CHALLENGE (EUR)	90,00
MICKY (FRANCE) (EUR)	190,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	190,00
SMASH (EUR)	90,00
SMASH TV (EUR)	90,00
SUNG 3 (EUR)	140,00
STREET FIGHTER (EUR)	190,00
SUPER STREET FIGHTER (EUR)	190,00
THE 3 WARRIORS (EUR)	190,00
THE TALENTS (EUR)	190,00
ZAK 2 (EUR)	90,00

## SUPER FAMICOM

ACT OF PRINTING 2	540,00
COTTON 100%	290,00
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	390,00
DRAGON BALL Z 4* (ACTION GAME 3)	390,00
FATAL FURY SPECIAL	490,00
LIVE A LIFE	390,00
NOSEPRATU	390,00
RAMMA 10 4	190,00
R TYPE 3*	290,00
SONIC BLASTMAN 2	390,00
YUYU HAKUSHO 2	440,00

## GIGA PROMO S.F.C

<b>DRAGON BALL Z 4 ACTION GAME 3</b>	<b>299 F</b>
<b>RAMMA 1/2 4 FATAL FURY SPECIAL</b>	<b>199 F 399 F</b>
IMPACT	90,00
SPACE ACE	140,00
HUMAN 6P	140,00
ROYAL CONQUEST	160,00
LUSHING BEAT	90,00
TINY TOON	160,00
RUNNIN' BULL	190,00
RUNNING BEAT SHURA	190,00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK	190,00
ACT OF FIGHTING	140,00
ASTRO GOGO	190,00
EYE OF THE BEHOLDER	190,00
PIRE BARCEL	90,00
TURICAN	90,00

\*NECESSITE UN ADAPTEUR 89 82 ADDS TURNO PRIX 90 F  
 \*\*NECESSITE L'ADAPTEUR PROGRAMMABLE \*PRIX 240 F OU LES PACKS SPECIAUX  
 GENIAL !!!

## PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	140,00	PIRE BARCEL	140,00
STREET FIGHTER	90,00	ROYAL CONQUEST	160,00
ACT OF FIGHTING	140,00	SMASH TENNIS	190,00
CLAYMATE	140,00	SOUL BLAZER II	140,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	140,00	STUNT RACE FX	90,00
DEMON 3 CHEST	140,00	VAL DISPERE CHAMPIONSHIP	380,00
DRAGON VIEW	140,00	VORTEX	290,00
FINAL FANTASY 3	540,00	WOLFENSTEIN 3D	290,00
JOHN MADDOEN 86	470,00	WORLD CUP USA 84	340,00
KONIKO	290,00	WWF RAW	540,00
LEMONS 2	410,00		
LE ROI LION	440,00		
LE RETOUR DU JEDI	420,00		
MAXIMUM CAPTAIN 2	390,00		
MICRO MACHINS	320,00		
MICKY MANIA	390,00		
MORTAL KOMBAT 2	480,00		
NBA LIVE 86	470,00		
NBA JAM	390,00		
NFL QUARTERBACK 95	540,00		

## MEGADRIVE

MEGADRIVE + ALADDIN 649 F

ADRID THE ACROB (EUR)	390,00	PARADISE TENNIS (EUR)	390,00
CASTLE MANIA (EUR)	340,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	420,00
CANNON FODDER	320,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	190,00
DRAGON BALL Z (EUR)	480,00	PROTECTOR (EUR)	360,00
DRAGON BALL Z (JAP)	360,00	PSG SOCCER (EUR)	340,00
DRAGONEU	420,00	RISE OF THE ROBOT (EUR)	390,00
DRAGON 3 ALL 2 (EUR)	390,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	420,00
EARTH WORM JIM (EUR)	440,00	RUGBY WILD CUP (EUR)	340,00
ECCO THE DOLPHIN 2	390,00	SHAO FU (EUR)	340,00
FATAL FURY II (JAP)	300,00	SHINING FORCE II (EUR)	390,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	370,00	SOUL EU	420,00
FLUNK (EUR)	390,00	SOUL 3 (JAP)	320,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	380,00	SONIC ET KNUCKLES (EUR)	420,00
JOHN MADDOEN 86	390,00	SPARKSTER (EUR)	390,00
LANG STALKER (EUR)	390,00	STREET OF RAGE II (JAP)	390,00
LEMONS 2 (EUR)	290,00	SYNDICATE (EUR)	260,00
LE ROI LION (EUR)	390,00	TINY TOON WACKY SPORT (EUR)	480,00
MEGA BOMBAMAN (JAP)	360,00	UNBAN STROKE (EUR)	390,00
MEGAMAN 2 (EUR)	390,00	VIRTUA RACING (EUR)	490,00
MICKY MANIA (EUR)	390,00	WORLD CUP USA 84 (EUR)	340,00
MICRO MACHINS 2	360,00	WWF RAW (EUR)	490,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	490,00		
NBA JAM (EUR)	390,00		
NFL LIVE 95 (EUR)	560,00		
NFL QUARTERBACK 95	490,00		
NBA LIVE 86 (EUR)	390,00		
PETS 5 AMPLAS (EUR)	390,00		

ADAPTEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 86 F  
 AVEC UN JEU CARTOUCHE ADDELE : 49 F  
 AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETES : 90 F  
 \*ADAPTEUR 89 82 NECESSITE POUR CARTOUCHE USA OU JAP + 140 F  
 AVEC UN JEU ACHETE : 90 F

## ACCESSOIRES

* 2 MANIETTES SANS FIL PROG	220 F
* SUPER ADVANTAGE ASCII	340 F
* MAQUETTE ASCII	90 F
* ACTION REPLAY POUR SUPER NINTENDO	390 F
* ADAPTEUR MULTI JOUEURS POUR SUPER NINTENDO	120 F

## SUPER GAME MAGE 379 FF

## ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	70 F
CD MUSICAL	120 F
POSTER	30 F
PUZZLE 500 PIECES	90 F
RAMCARTS 5 partie de	3 F
PLUMES	20 F
PHYSIQUES	30 F
FHX	15 F
FIN DE 24 CARTES	90 F
CASSETTES VIDEO PAL V.D	130 F
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE 4 A B	120 F

## ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z

## SEGA 32 X 1290 F

COOM	440,00
STAR WARS	440,00
VIRTUA RACING DE LUXE	490,00
SUPER MOTORCROSS	440,00





**AKIRA YUKI**

# Virtua Fighter 2

ÉDITEUR : SEGA  
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2  
 GENRE : BASTON

La suite de cette célèbre série de jeux de baston de Sega, qui met en scène des combattants en tenue de lutte de l'est, a été... enfin un jeu de combat, pointé le front de son nez dans les salles d'arcade. C'est avec un flair non démentiel que nous retrouvons les personnages du premier épisode avec un grimé, des mouvements combattants, par rapport au premier volume, le traitement des visages, des techniques ont été améliorées. Je me rappelle les vidéos sur cette fameuse compilation de polystyrène avec des placages de textures réalistes, il en est le même pour les différents personnages du jeu qui ont l'air maintenant plus humains. On peut sentir aussi des animaux plus réalistes et des mouvements encore plus réalistes. Maître Sudo s'est enfin dépassé dans l'art de créer. Ses jeux (vous avez vu le résultat) réussissent à faire que l'on se sente vraiment en jeu. (jeu est prévu sur Saturn, la console 32 bits de Sega, ainsi que sur les ordinateurs compatibles de cette console).



Si vous aimez Virtua Fighter 1, vous apprécierez certainement le look, et surtout, que le caractère des personnages est plus réaliste que dans les autres jeux de combat.

AKIRA est un style de combat de "ring". En effet, il est très réaliste et fait à la fois un jeu de combat, mais aussi un jeu de stratégie. Il ne faut surtout pas l'oublier, car il est très amusant à jouer, ainsi que les autres jeux de combat.



**KAGE HARU**



La progression de Kage est très réaliste et rappelle un peu Virtua. Mais le résultat est très bon, même si vous n'avez pas encore joué à ce jeu, vous pouvez vous en faire une idée.



**LION RAFALE**

Il suffit d'un bon coup de poing dans le bide pour calmer les ardeurs des plus grands molosses !

**LE POINT DE VUE DE LA RÉDAC**

AM2, l'équipe de programmeurs de choc de Sega, nous montre une fois de plus qu'ils ne sont pas des péteux en matière de programmation. Virtua Fighter 2 est, pour ma part, le jeu de basket ultime (même si Grey et cet sacré de Trazum préfèrent Tchindon sur PlayStation), mais excusez-moi, je crois qu'ils laissent beaucoup de saké ! J'adore qu'une Virtua, nous avons droit à du combat réel et non à un déluge de super-coups de la mer qui tue, qui ont tendance à transformer l'importance du jeu de basket, en shoot-them-up à la kaïfen, bien sûr, si vous n'avez jamais joué à Virtua de votre vie, vous sous-évaluez le jeu limité car vous n'allez utiliser que les coups les plus simples en brouillant bien sur les boutons de la borne. Mais si l'on connaît tous les coups de chaque personnage, le jeu devient très marant et on se complait à construire des tactiques pour déstabiliser la tronche de ces pions ! De plus, au niveau de la réalisation, tout bouge de façon fluide, les personnages sont aussi agiles que James Brown qui danse sur "Sex Machine". Le réalisme dans l'animation est tellement si étonnant qu'il n'est pas rare de voir, durant le jeu, des combattants exécuter leur katas, sasagohhhhhh c'est canon ! Morphée : si vous êtes pauvre, transformez vos kopoulos en francs français pour pouvoir jouer à Virtua Fighter 2, même si le crédit est à dix francs !



Et un coup de pied dans la tronche ! Kage est un combattant très polyvalent, il possède une synthèse des coups de tous les personnages.



Lion est un Français bien de chez nous ! Cocorico ! D'ailleurs je le connais très bien, il habite à Lavallée-Parrot !



Lion est un personnage rapide et très puissant, il suffit seulement de quelques minutes pour un débutant pour que celui-ci le maîtrise. Sûrement l'un des personnages les plus puissants au jeu.



**JACKY BRYANT**

Hou, là ! Poi Chan va-t-elle profiter de la mauvaise posture de Jacky pour lui assener un coup dans la b... ? En tout cas, Jacky est un combattant qui allie rapidité et maîtrise ; son avantage est qu'il effectue très facilement des prises au corps.



Il ne faut surtout pas croire que Sarah soit une femme châtive, bien au contraire !



Vous pouvez effectuer ce coup de pied arrière impressionnant en maintenant en diagonale-arrière vers le haut le bouton au même temps la bouton Jack + Tripp. Même ! En fait, Sarah est un personnage très puissant qui est un maître.



**SARAH BRYANT**

Ne vous inquiétez pas, le crâne du père Fourras est solide ! Ainsi, il n'en mourra plus le monde avec ses énigmes à deux francs. Jufury possède les coups les plus dévastateurs du jeu, mais ses mouvements sont très lents.



Si vous êtes un peu riche, achetez un jeu de Virtua Fighter 2, même si le crédit est à dix francs !



**PERE FOURRAS**

Tiens, tu l'as vu mon poing ?





## STARGATE

## QUESTIONS

1- Dans le jeu STARGATE, vous incarnez :

- a- Le Colonel O'Neil  
b- Daniel Jackson  
c- Le lieutenant Kawalsky

2- Quel est le nom du tyran, mi-dieu, mi-homme, que vous devrez affronter ?

- a- Skaara  
b- Osiris  
c- Râ

3- Quel est le nom du réalisateur du film STARGATE ?

- a- R. Emmerich  
b- S.Spielberg  
c- G. Lucas

4- Avec quelle arme Râ veut-il détruire la Terre ?

- a- Canon à neutrons  
b- Rayon laser  
c- Bombe atomique

QUESTION SUBSIDIAIRE : Imaginer un slogan qui décrive au mieux STARGATE.



## LES LOTS

1<sup>er</sup> PRIX AU 5<sup>e</sup> PRIX : Une montre hologramme plus une casquette STARGATE.

6<sup>e</sup> PRIX AU 15<sup>e</sup> PRIX : Un magnifique masque Egyptien représentant Horus, Anubis ou Râ plus une casquette STARGATE.

16<sup>e</sup> PRIX AU 29<sup>e</sup> PRIX : Un CD audio du film plus une casquette STARGATE.

26<sup>e</sup> PRIX AU 39<sup>e</sup> PRIX : Une figurine collectore plus une casquette STARGATE.

36<sup>e</sup> PRIX AU 59<sup>e</sup> PRIX : Un livre de poche plus une casquette STARGATE.

59<sup>e</sup> PRIX AU 79<sup>e</sup> PRIX : Une affiche du film STARGATE plus un T-shirt STARGATE

79<sup>e</sup> PRIX AU 100<sup>e</sup> PRIX : Un T-shirt STARGATE

## LE REGLEMENT

- 1) ACCLAIM et JOYPAD organisent un concours qui sera clos le 28 février 1995 à minuit.
- 2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de ACCLAIM et de JOYPAD.
- 3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins ratés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
- 4) Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
- 5) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 20 mars 1995.
- 6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

## bulletin reponse

À remplir et à renvoyer avant le 28 FEVRIER 1995 à JOYPAD/concours STARGATE 70 Rue Talman Le Ludec 92682 Levallois CEDEX

À remplir le bulletin de participation ou lettre capitale SFP

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

Modèle d'ordinateur ou de console : .....

Age : .....

- Réponse 1 : a  b  c  Réponse 2 : a  b  c   
Réponse 3 : a  b  c  Réponse 4 : a  b  c   
Réponse question subsidiaire : .....

**ACCLAIM**  
entertainment inc.

# Les Astuces de Tonton

Ces coups sont à effectuer lorsque le jauge de votre personnage est remplie et qu'elle se met à clignoter. Les mouvements sont donnés pour un personnage se trouvant sur la côté gauche de l'écran.

## THE KING OF FIGHTERS '94

### NÉO GÉO



#### Deivan Goro : Catchin'ya

Au corps-à-corps, droite, bas-droite, bas, bas-gauche, gauche, droite, bas-droite, bas, bas-gauche, gauche + C



#### Athena : Shining Crystal Beat

Gauche, droite, bas-droite, bas, bas-gauche, gauche, gauche-haut + BC



#### Kyo Kusanagi : Burning Rumble

Bas, bas-gauche, gauche, bas-gauche, bas, bas-droite, droite + C



#### Brian Battler : Big Bang Tackle

Bas, bas-gauche, gauche, droite, bas-droite, bas, bas-gauche, gauche + C



#### Lucky Glover : Nailbound

Bas, bas-gauche, gauche, bas-gauche, droite + BC



#### Heavy D. : D. Crazy

Bas, bas-droite, droite, bas-droite, bas, bas-gauche, gauche + C



#### Heidern : Final Bringer

Gauche (deux secondes), bas-gauche, bas, haut + BC



#### Ralf : Baribari Vulkan Punch

Bas-gauche (deux secondes), gauche, droite + C



#### Clark : Ultra Argentine Back Breaker

Au corps-à-corps droite, bas-droite, bas, bas-gauche, gauche, droite, bas-droite, bas, bas-gauche, gauche + C



#### Benimaru : Sukōden

Bas, bas-droite, droite, bas, bas-droite + C



#### King : Illusion Dance

Gauche, droite, bas-droite, bas, bas-gauche + 1D



#### Mai Shiranui : Super Rollin' Burnin' Rush

Droite, bas-gauche, droite + BC

# Stéphane

Bien, ce matin, mon cher, vous avez droit à un petit cadeau. Il s'agit d'un spécial bonbon avec toutes les saveurs de plein de jeux qui vous aiment, ce qui vous permettra de vous sentir plus jeune rétrograde lorsque vous êtes un jeune maître à court de temps. Alors, n'oubliez pas de goûter et de jouer avec les boutons de jeu, Stéphane.



**Sui Kanshou : Sky Dragon God's Charge**  
Bas, bas-droite, droite, gauche, droite + D



**Chin Gensai : Gôren Enpi**  
Bas, bas-droite, droite, bas, bas-droite + C



**Kim Kaphwan : Wind Blow Rush**  
Bas, bas-gauche, gauche, bas-gauche, bas + BD



**Chin Kohan : Metal Press Rush**  
Bas, bas-droite, droite, bas-droite, bas, bas-gauche, gauche + C



**Chai Bangu : Kattlesake Rush**  
Gauche (d'ux secondes), bas-gauche, bas, gauche + BC



**Terry Bogard : Power Geysar**  
Bas, bas-gauche, gauche, bas-gauche, droite + BC



**Andy Bogard : Chi Reppo-ha**  
Bas (deux secondes), bas-droite, droite + BD



**Jan Higashi : Shokou Uppa**  
Droite, gauche, bas-gauche, bas, bas-droite + BC



**Ryū Sakazaki : Ryukō Rush**  
Bas, bas-droite, droite, bas-droite, bas, bas-gauche, gauche + C



**Robert Garcia : Ryukō Rush**  
Bas, bas-droite, droite, bas-droite, bas, bas-gauche, gauche + C



**Takama Sakazaki : Ryukō Rush**  
Bas, bas-droite, droite, gauche, droite + AC



**Yari Sakazaki : Wind Blow Hip Rush**  
Droite, gauche, droite, bas-droite, bas, bas-gauche, gauche + BC

## POUR METTRE DU SANG DANS LE JEU

Sur la première manette, appuyez sur A et B, et CD sur la seconde manette. Restez appuyé sur ces boutons et appuyez simultanément sur les boutons "Start" des deux manettes.

## ACTION REPLAY MEGADRIVE

### ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

001866000 : RETIRE  
LES PROTECTIONS LIÉS AU PAYS  
DE LA MEGADRIVE POUR  
POUVOIR JOUER SUR POUTES  
LES MACHINES

11FA7500FF : EAU ILLIMITÉE POUR  
LE PISTOLET À EAU (JOUEUR 1)

11FA7500FF : EAU ILLIMITÉE POUR  
LE PISTOLET À SAU (JOUEUR 2)

11FA7500FF : CLÉFS INFINIES  
POUR LE JOUEUR 1

11FA7500FF : CLÉFS INFINIES  
POUR LE JOUEUR 2

11FA7500FF : CAMETTES DE SODA  
ILLIMITÉES POUR LE JOUEUR 1

11FA7500FF : CAMETTES DE SODA  
ILLIMITÉES POUR LE JOUEUR 2

11FA7500FF : TOMATES ILLIMITÉES  
POUR LE JOUEUR 1

11FA7500FF : TOMATES ILLIMITÉES  
POUR LE JOUEUR 2

11FA7500FF : CUBES DE GLACE ILLI-  
MITÉS POUR LE JOUEUR 1

11FA7500FF : CUBES DE GLACE ILLI-  
MITÉS POUR LE JOUEUR 2

11FA7500FF : ASSIETTES ILLIMITÉES  
POUR LE JOUEUR 1

11FA7500FF : ASSIETTES ILLIMITÉES  
POUR LE JOUEUR 2

11FA7500FF : ARGENTERIE ILLIMI-  
TÉE POUR LE JOUEUR 1

11FA7500FF : ARGENTERIE ILLIMI-  
TÉE POUR LE JOUEUR 2

11FA7500FF : BALLONS DE FOOT-  
BALL ILLIMITÉS POUR LE JOUEUR 1

11FA7500FF : BALLONS DE FOOT-  
BALL ILLIMITÉS POUR LE JOUEUR 2

### COOL SPOT

NE PAS PERDRE D'ÉNERGIE AU  
CONTACT D'UN ENNEMI :

11FA7500FF

### FATAL FURY

POUR AVOIR LES VIES INFINIES,  
CODE "FF05A803",  
POUR AVOIR L'ÉNERGIE INFINIE,  
CODE "FF081605B",  
POUR AVOIR LE TEMPS INFINI,  
CODE "FF08F0060".

### ETERNAL CHAMPION

POUR AVOIR DE L'ÉNERGIE INFINIE  
AVEC LE JOUEUR 1 : FFABE-F068  
POUR AVOIR DE L'ÉNERGIE INFINIE  
AVEC LE JOUEUR 2 : FFAAB-0068

### ROLO TO THE RESCUE

AVEC UNE CARTOUCHE ACTION RE-  
PLAY, POUR AVOIR LES VIES INFI-  
NIES, ENTREZ LE CODE  
"FFC510060".

POUR ÊTRE INVULNÉRABLE, FAITES  
LE CODE "FFC512001".

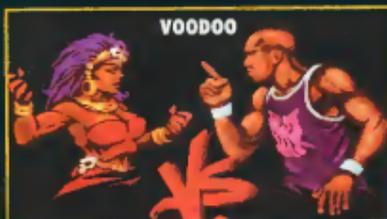
POUR POUVOIR VOLER, ENTREZ LE  
CODE "FFC513001".

# Les Astuces de Tonton Stéphane

## SHAQ FU

SNES

Voici la suite des coups principaux de tous les personnages :



### VOODOO

#### DE PROFIL DROIT



L'épée en croix : Droite, Bas, Gauche +  
X ou Y



Lancer un surt : Droite, Bas, Droite + X



Le tremblement de terre : Gauche, Bas,  
Gauche + X ou Y

#### DE PROFIL GAUCHE

L'épée  
en croix :  
Gauche,  
Bas,  
Droite +  
X ou Y

Lancer  
un surt :  
Gauche,  
Bas,  
Gauche + X

Le trem-  
blement  
de terre :  
Droite,  
Bas,  
Droite +  
X ou Y

#### DE PROFIL DROIT



La poussée voodoo : Bas, Gauche + A



Le tremblement de terre : Droite,  
Bas, Droite + Y



Le vœux : Gauche, Bas, Droite + X ou Y

#### DE PROFIL GAUCHE

La poussée  
voodoo :  
Bas, Droi-  
te + A

Le tremble-  
ment de  
terre :  
Gauche,  
Bas,  
Gauche + Y

Le vœux :  
Gauche,  
Bas, Droite  
+ X ou Y



### RAJAH

## BUBBA N' STIX MEGADRIVE

Code du dernier niveau : 0QHR59Z2L5

## FATAL FURY MEGADRIVE

Pour se battre en étant le "Geese Howard", le dernier combattant du jeu, dès le départ prenez le mode "Versus" (Vs Game Start) et appuyez tout en maintenant la direction gauche. À ce moment-là, validez en appuyant sur Start.

Toujours en maintenant la direction gauche, mettez le curseur sur "1P VS 2P" ou "1P VS COM", puis validez.

## FIFA SOCCER 95 SUPER NES

Commencez un match puis faites "Start", puis dirigez-vous sur "Options" et appuyez sur "C". Une fois ceci fait, faites les codes suivants, un par un, si ce marche vous entendrez un son pour chaque code, puis revenez et faites "Start", puis "A", vous verrez le résultat.

CABCCBAC  
ABCBAB  
BABBBWVAB  
BACRCC  
CCCCAAB  
AAAAABSPB  
AAAAABC  
BBBSCB  
AABRCCAA  
Patin Corvelo

Belle fille  
Tir au pistolet  
Super puissance  
Belle brossée  
Mars transparents  
Super gardien  
Super attaque  
Super défense  
Équipe idéale

## SUPER RETURN OF THE JEDI

SN

Les codes en mode "niveau" :

RGFSMH	Dessert
JVPLNF	Jedha Dance's hall
YVJLGF	Jedha's justice
MYXYVN	Winger pit
LDHFR	Attack of the barge
GFYDZC	Inside the barge
DVUGVZ	Endor speeder bikes
GKMYX	Luke in the forest
TLVPH	Neworks village A
NVGJH	Neworks village B

## MORTAL KOMBAT II SUPER NES



L, R et Start  
à la page  
du dragon.



Mode "indran-  
rance" avec  
quatre perso-  
nages à choisir.

Encore une autre astuce ! À l'écran de menu Start/Options avec le Logo du dragon, restez appuyé sur L et R. Puis tout en gardant les deux boutons appuyés, faites Start. Vous pourrez maintenant jouer en mode "deux joueurs" type indran-  
rance, ou chaque joueur choisira parmi quatre personnages.

# Gagnez des cadeaux et des abonnements en regardant Luna Park

P our ceux d'entre vous qui ne le savent pas, Luna Park est une émission diffusée en Belgique (RTBF) le samedi vers 17h20 (rediffusée le mercredi à 18h00) et sur le câble (TVS Europe) le mardi aux alentours de 17h30 ou l'on parle de jeux vidéo. Bien sûr, on ne parle pas que de jeux vidéo dans Luna Park, mais la majeure partie de l'émission reste toutefois consacrée aux produits Nintendo, Sega, Atari, PC et Amiga.

Dans le cadre d'un partenariat entre Luna Park et les magazines Joystick/Joypad, vous pourrez chaque semaine remporter des cadeaux mais aussi des abonnements. Comment ? La démarche est brèvement simple.

Regardez l'émission et participez au concours que vous proposent Sam et Maniac, les deux animateurs vedettes qui déchangent les présents des téléspectateurs du monde entier. Envoyez ensuite une carte postale à l'adresse mentionnée lors de l'émission, et collez la vignette qui se trouve sur cette page. De cette façon, si le tirage au sort vous désigne comme vainqueur, vous remporterez alors peut-être, en plus du cadeau Luna Park, un abonnement à Joypad. Notez bien la date de l'émission, elle figure sur le coupon. Pour participer, il faut impérativement le coupon où figure la date de la diffusion de l'émission à laquelle vous participez.

Alors, tous à vos vignettes et ne manquez pas Luna Park !

consoles  
**Joypad joystick**

JOYPAD 39 4 FEVRIER 1995



JOYPAD 39 18 FEVRIER 1995



JOYPAD 39 25 FEVRIER 1995



# Les Astuces de Tonton Stéphane

Voilà les coups cachés de chacun des personnages de ce jeu. Ils ne sont que quatre à avoir ce super-coup caché, qui se réalise lorsque le jauge "power" est pleine à bloc. Les mouvements se font lorsque le personnage est à gauche de l'axe : pour l'autre côté, inversez les directions.

## SAMOURAI SHODOWN 2

NEO GEO

**Hoamaru :**  
Bas-droite, gauche, bas-gauche, bas, bas-droite, droite, gauche, bas, bas-gauche + B  
**Nakuruu :**  
Bas-droite, bas, bas-gauche, gauche, droite, bas, bas-droite + B

**Jubei :**  
Droite, bas-droite, bas, bas-gauche, gauche, droite, gauche + D  
**Hanzo :**  
Droite, gauche, droite, gauche, bas + BCD  
**Galfard :**  
Droite, gauche, droite, gauche, droite, gauche, bas + BCD

Pour transformer les personnages de jeu en S.D., vous suivez ces petits personnages rigolos "Super Deformed", faites les manœuvres suivantes :



**Nakuruu :**  
Droite, bas-droite, bas, bas-gauche, gauche, droite, gauche + D



**ET Jubei :**  
Bas-droite, bas, bas-gauche, gauche, bas, bas-gauche + D  
**War-fu :**  
Droite, gauche, bas-gauche, bas, bas-droite, droite, gauche + D



**Gen-ou :**  
Bas-droite, bas, bas-gauche, gauche, bas, bas-gauche + C  
**ET Galfard :**  
Droite, bas-droite, bas, bas-gauche, gauche, droite, gauche + C



**Farkquake :**  
Droite, gauche, droite, gauche, droite, gauche, bas + B  
**ET Nicolette :**  
Gauche, bas-gauche, bas, bas-gauche, gauche, droite + D



**Hanzo :**  
Droite, gauche, droite, gauche, droite, gauche, bas + A  
**ET Chorlette :**  
Bas-droite, bas, bas-gauche, gauche, bas, bas-gauche + D



**Genjuro :**  
Droite, bas-droite, bas, bas-gauche, gauche, droite, gauche + B  
**ET Hoamaru :**  
Droite, bas-droite, bas, bas-gauche, gauche, droite, gauche + B



**Illya :**  
Bas-droite, bas, bas-gauche, gauche, droite, bas, bas-droite + B  
**ET Okan-Chan :**  
Bas-droite, bas, bas-gauche, gauche, bas, bas-gauche + C

**Ryobun :**  
Droite, gauche, bas-gauche, bas, bas-droite, droite, gauche + D  
**ET Siger :**  
Droite, bas-droite, bas, bas-gauche, gauche, droite, gauche + A





Pour jouer avec Karaku, placez votre curseur sur le visage d'Hoamaru, et faites haut, bas, gauche, haut, bas, droite, puis appuyez sur le bouton A.

Pour ce qui est de ses coups spéciaux, il possède ceux de la "Fatal Fury Team" et de la "Sakazaki Team" de King of Fighters '94.



Appuyez sur C rapidement pour faire surgir votre aura de votre corps.



Faites un quart de tour vers l'arrière et appuyez sur C et D simultanément pour lancer cette attaque tirée de John de Art of Fighting 2.



Pour faire la provocation de Mai : B + A simultanément. Pour le "ara ara" de Ryo Sakazaki, appuyez sur C + D simultanément.



Pour faire le "Hao Shōkō-in", faites comme pour Robert dans Art of Fighting, soit avant, arrière, demi-tour avant plus A ou C.

## ACTION REPLAY

## MASTER SYSTEM

**MORTAL KOMBAT**  
TOUJOURS AVEC L'ACTION REPLAY, POUR AVOIR DES CONTINUES INFINIS, FAITES : 00C40B07.

## SUPER FAMICOM

**MR NUTZ**  
AVEC UNE CARTOUCHE ACTION REPLAY, POUR QUE MR NUTZ FASSE DES BONDS GIGANTESQUES, IL SUFFIT D'ENTRER LE CODE "7E009100".

## SAMURAI SHODOWN

### SNES

Ce code va vous permettre de jouer avec Amakusa, le boss du jeu. Allumez alors votre console, puis au logo TAKARA, faites avec la première manette : A, Y, X, B. Vous entendrez alors le cri du boss. Choisissez maintenant le mode "deux joueurs" ou le mode "count down". Appuyez sur Start. À l'écran de sélection de personnage, faites L et R puis Start. C'est tout.

## TAKARA

Au logo TAKARA, faites A, Y, X et B.



Prenez le mode "deux joueurs" ou "count down".



À l'écran de sélection de perso, faites L et R puis Start.



À vous de jouer !

CHAQUE MOIS TOUTE L'ACTUALITÉ PROFESSIONNELLE  
DES JEUX VIDEO MICRO ET CONSOLE

Pro-Games

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

ABONNEMENT 1 AN : 100 Frs

TEL. 47.39.34.81

29/24 RUE DU PRESIDENT WILSON 92530 LEVALLOIS PERRET CEDEX  
Le magazine professionnel de la vidéo et de la micro interactive de loisir



La Poursuite De Garlic

Le Robot Des Glaces

Le Combat Fratricide

La Menace De Namec

La Revanche De Cooler

M. Guerriers De Metal

L'offensive Des Cyborgs

## Version entierement en francais



Broly Le Super Guerrier

Cyber City Volume 1

Cyber City Volume 2

Dominion Volume 1

Dominion Volume 2

Urostukidoji

Venus Wars

### Versions Originale Pal Sauf Les Chroniques

Garlic	79 F
Thales	79 F
Namec	79 F
Docteur Willow	79 F
Kourat	99 F
Metal Kourat	99 F
Revenge Des Cyborgs	119 F
Broly	119 F
Les Guerriers Mystiques	149 F
Docteur Linch	149 F
Le Retour De Broly	149 F
Chroniques De Lodoss Vol 1	145 F
Chroniques De Lodoss Vol 2	135 F
Box 12 Figurines	149 F
Figurine A Peindre Cell	149 F
Figurine " Songoukou	149 F
Figurine " Vegeta	149 F
Hero Collection X 10	25 F
Poster 38x52 200 Models	25 F
Sweet Shirt	125 F
Tee Shirt (Sans, 12ans, 18ans)	85 F

### Figurine Super Battle

Vol 1a10	99 F
Vol 11a16 Tel	129 F
Figurine Broly 40cm	249 F

### PACK 5

8 Films Au Choix  
1 Figurine A Peindre  
5 posters 38x52

**990 F**

### PACK 6

4 Films Au Choix  
1 Figurine Super Battle  
2 Posters 38x52

**490 F**



Poster Les Guerriers Mystiques Sans Peindre  
Illustration Posters 38x52 200 Models

### Version Francaise

A La Poursuite De Garlic	125 F
Le Robot Des Glaces	125 F
Le Combat Fratricide	125 F
La Menace De Namec	125 F
La Revanche De Cooler	149 F
Mille Guerrier De Metal	149 F
L'offensive Des Cyborgs	149 F
Broly Le Super Guerrier	149 F
Cyber City ,vol 1	149 F
Cyber City ,vol 2	149 F
Dominion ,vol 1	149 F
Dominion ,vol 2	149 F
Urostukidoji	189 F
Venus Wars	189 F

### Bande Dessinee

Akira Vol 1a12	95 F
Apple Speed	75 F
Manga Db Vol 1a12	35 F
Ou Les 12 Volumes	350 F
Manga Ranma 1/2 Vol 1a6	35 F
Manga Power Ranger	35 F
Nomad	95 F

### EXCLUSIF

Le Dessin Anime

Street Fighter 1h 30	149 F
Yuyu Hakucho 30mn	99 F

### Version Originale Sous Titre En Francais



La Guerre De Lodoss 1

La Guerre De Lodoss 2

Guerriers Mystiques

Docteur Linch

Le Retour De Broly

Street Fighter

Figurine A Peindre

### Version Originale Japonais Pal

Rc Credit N° 384 007 282

## Espace Video

8 av Anatole France  
94600 Choisy le Roi

## Espace Video

32, rue de Bondy  
93600 Aulnay sous Bois

## Espace Video

68 avenue de la Republique  
75011 Paris

100m du rer station Choisy le Roi  
C. Commercial tel 48 52 05 99

100m du rer station Aulnay S. Bois  
tel 48.69.81.47

V. P. C Tel 47 00 99 95  
Revendeurs Tel 47 00 81 38

### Super Nintendo

Batman & Robin	395 F
Blackhawk	395 F
Bomberman 2	365 F
Brutal	395 F
Desert Fighter	345 F
Dino Dini's Soccer	295 F
Donkey Kong Country	445 F
Dragon	369 F
Dragon Ball 2 Action 3	449 F
Earthworm Jim	395 F
Flash Back	195 F
Ghoul Patrol	295 F
Hulk	345 F
Indiana Jones	395 F
Int... Super Star Soccer	395 F
Jordan Adventure	369 F
Jurassic Park 2	249 F
Kick Off 3	375 F
La Belle Et La Bete	395 F
Maximum Carnage	395 F
Mickey Mania	249 F
Micro Machine	249 F
Mortal Kombat 2	445 F
Mystic Quest	395 F
Nba Jam 2	469 F
Nba Live 95	369 F
Nhl 95	369 F
Pitfall	249 F
Power Drive	345 F
Retour Du Jedi	395 F
Roi Lion	369 F
Secret Of Mana	395 F
Shaq - Fu	369 F
Sparkster	369 F
Super Street Fighter	469 F
Tiny Toon Sport	395 F
Vortex	249 F
X Men	395 F

### Consoles

Saturn	+ Jeu	4790 F
Playstation	+ Jeu	4790 F
32 X	+ Jeu	1590 F
Megadrive 2	+ Jeu	690 F
Neo Geo Cd	+ Jeu	3490 F

### PACK 1

3 Films Dbz En Francais  
1 Film Import Au Choix  
1 Box 12 Figurines  
5 Posters 38 X 52  
**990 F**

### PACK 2

4 Films Dbz En Francais  
1 Film Import Au Choix  
1 Box 12 Figurines  
2 Posters 38 X 52  
**590 F**

### PACK 3

2 Films Dbz En Francais  
1 Film Import Au Choix  
1 Box 6 Figurines  
1 Posters 38 X 52  
**390 F**



### Megadrive

Brutal	369 F
Bubsy 2	245 F
Dino Dini's Soccer	345 F
Dynamite Heady	359 F
Earthworm Jim	375 F
Fifa 2	359 F
Flink	345 F
Jimmy W. Snooker	345 F
Kick Off 3	375 F
Maximum Carnage	345 F
Mega Bomberman	375 F
Mickey Mania	249 F
Mickey & Mini	345 F
Micro Machine 2	345 F
Mister Nutz	345 F
Mortal Kombat 2	375 F
Nba Jam 2	395 F
Nba Live 95	375 F
Nhl 95	375 F
Pitfall	249 F
Power Drive	345 F
Probotector	369 F
Rise Of The Robot	375 F
Rock N' Roll Racing	369 F
Roi Lion	369 F
Rugby	375 F
Shining Force 2	375 F
Soleil	375 F
Sonic 4	369 F
Tiny Toon Adventure	359 F
Zero Tolerance	249 F

### Neo Geo Cd

Neo Geo Cd + Samurai	3490 F
A... Off Dark Combat	445 F
Art Of Fighting 2	359 F
Aero Fighter 2	359 F
Base Ball Star 2	359 F
Fatal Fury Special	345 F
King Of Fighters	445 F
Last Ressort	345 F
Samurai 2	445 F
Sidekicks 2	359 F
Top Hunter	359 F
View Point	445 F
World Heroes Jet	445 F

**BON DE COMMANDE OU SUR PAPIER LIBRE**  
**A RETOURNER A ESPACE VIDEO**  
68 Avenue De La Republique 75011 Paris  
Tel: 47 00 99 95 Ou 47 00 99 57

Nom:..... Prenom.....  
Adresse:.....  
Code Postal:..... Ville:.....  
Tel :.....

Port (30f + 10f Par Film Ou Jeu Suppl.)
Etranger (port)+ 20f Total A Payer
<input type="checkbox"/> Cheque Bancaire Ou Postal
<input type="checkbox"/> Carte...../...../...../..... Ex...../.....
<input type="checkbox"/> Mandat

Revendeurs Contactez Nous Au , Tel : 47 00 81 38 Fax : 47 00 76 95

# Anim'paaad

## アニメパッド

### DES VIDEOS EN FRANÇAIS?

**D** intervenue à toi, une fois de plus, œil qui assimile ces signes communément appelés lettres qui, une fois mises bout-à-bout dans la suite logique de leur apparition à ton égard forment une suite de mots, lesquels mots forment une phrase qui signifie des choses. Ce que tu vas décoder dans cette rubrique, ce mois-ci, sera essentiellement consacré de nouveautés vidéo, que ton propriétaire, œil, pourra se procurer dans les bonnes boutiques de cassettes vidéo style FNAC ou Virgin Megastore, voire encore les boutiques spécialisées. Pour le reste, ce sera encore du plaisir pour toi, œil, car tu y découvriras les premières planches de la nouvelle série de Cobra réalisée sur Macintosh. Mais nous ne sommes pas avares chez Anim'pad, et nous allons en plus vous parler des nouveaux Art-books tout chauds de

Fatal Fury (bon O.K., celui-ci n'est pas super tout récent) et de "Street Fighter 2 Movie" (le fantastique film d'animation). Sinon, et bien que demander de plus, sinon une bonne année, avec plein de chefs-d'œuvre, de bijoux et autres, comme ce film de "X by Clamp" ou encore le nouveau long métrage de Cobra en images de synthèse, annoncés pour bientôt. Dans ce cas-là, comment envisager dans son vocabulaire la définition même du verbe "attendre", hein ? Tsss

Par Greg et Oliv'Gotoon

**M**anga Video arrive en France ! Ça y est ! Après un an d'attente ! Cet éditeur qui nous vient d'Angleterre et qui a déjà fait ses preuves là-bas depuis près de trois ans en sortant une montagne de titres d'OAV (dessins animés pour la vidéo) et de films d'animation japonais, est distribué en France par PFC (Pathé Fox Canal +). Quatre premières cassettes sont désormais disponibles et les prochains titres sortiront ensuite tous les deux mois (à l'exception de Dominion 2 et Cyber City 2 qui sortent à la fin du mois, les premiers étant prévus à l'origine pour décembre...). Tous leurs titres seront (hélas, disent les fans) doublés en français. Au moment où nous écrivons ces lignes, nous n'avons pas encore pu juger de la qualité du doublage, mais voici quand même un petit aperçu de leur contenu.

### Venus Wars

**U**n petit tour dans le futur sur la planète... Venus (bravo !) où il y a des... guerres (re-bravo !). Plus sérieusement, "Venus Wars" n'est pas un dessin animé comme les autres, c'est un film qu'on comparerait plus facilement aux grands classiques que sont "Akira" ou "Patlabor" plutôt qu'à une simple série d'OAV aux multiples épisodes. Réalisé par Yoshikazu Yasuhiko qui est aussi l'auteur de la BD originale, ce film nous emmène en 2089 sur une planète Venus colonisée par l'homme mais déchirée par une guerre civile. L'histoire tourne autour de Suzan, une jeune reporter qui vient de notre bonne vieille Terre pour essayer de comprendre la situation. Mais petit à petit, cette dernière va se trouver

impliquée dans le conflit en même temps qu'une bande de jeunes motards rebelles. C'est beau, bien dessiné, bien réalisé (même si le budget ne fut pas celui d'"Akira"), on y trouve un bon mélange d'action, de suspense et de sentiments. Bref, "Venus Wars" est un classique du dessin animé nippon de science-fiction à avoir dans sa vidéothèque.



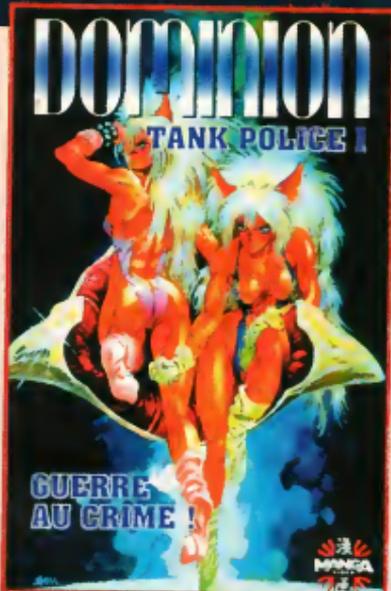
"Venus Wars"  
Année de sortie : 1989  
Durée : 1-4 mn  
Nombre de volumes : 1  
Traduction / doublage en français :  
Auteur, réalisateur : Yoshikazu Yasuhiko  
("Akira", "Gun-Fu", "Crusher Joe", "Kun-Kun")  
Producteur : Gokiden

### Dominion Tank Police

**S**i vous êtes un bon client des éditions Tonkam ou Glenat, vous ne pouvez pas ignorer que Masamune Shirov est un auteur de bandes dessinées. Dominion est donc purement et simplement adapté de la BD. Toute l'histoire se déroule dans un

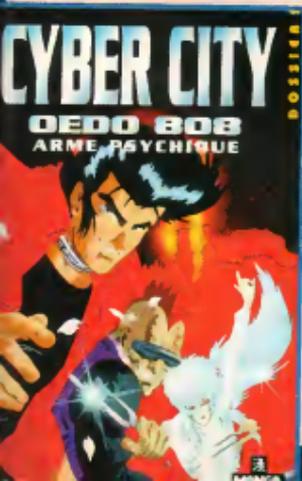


futur pas très joyeux, cyberpunk plutôt farfelu où deux jolies nana-chat font tourner en bourrique une équipe de Rambo urbains suréquipés et finalement complètement dépassés par les criminels trop nombreux. On voit en effet l'escouade de Tank Police, qui, à la moindre alerte, envoie une trentaine de tanks vers la ville, quitte à défoncer les trottoirs et les vitrines de toute une avenue pour parvenir à temps à l'endroit où ils sont demandés. Comment dans ce cas ne pas faire le rapprochement avec les "flics incapables" de toute bonne comédie à l'américaine, les bons flics niais qui déploient toute la cavalerie pour un menu larcin. Et pourtant, derrière cette parodie loufoque de la police urbaine d'aujourd'hui, se dessine aussi une question sur les humains artificiels et les dangers de la technologie un peu trop poussée, genre "l'homme joue-t-il avec lui-même, le feu et sa vie, etc." (y a un vilain nuage toxique qui plane sur la ville, ne l'oublions pas). Drôle et frais, ce dessin animé n'est pourtant pas toujours au top du niveau côté intérêt. Une œuvre mineure peut-être ? Certainement pas, car la nouvelle série d'O.A.V. sortie au Japon ces derniers mois est tout aussi moyenne. Il y a donc, dans ce dessin animé, une bonne humeur omniprésente, mais tellement de longueurs entre certaines scènes que l'on s'endort assez rapidement.



- "Dominion"  
Année de sortie : 1988  
Durée : 60 mn  
Nombre de volumes : 2  
Traduction : Doublage en français  
Auteur : Masamune Shiro ( "Appraised", "Orion", "Black Magic" )  
Réalisateur : Koichi Mashimo ( "The Weathering Continent", "Superdand" )  
"Irresponsable : Captain Tylor"  
Producteur : Tohichi Emi

## Cyber City Oedo 808



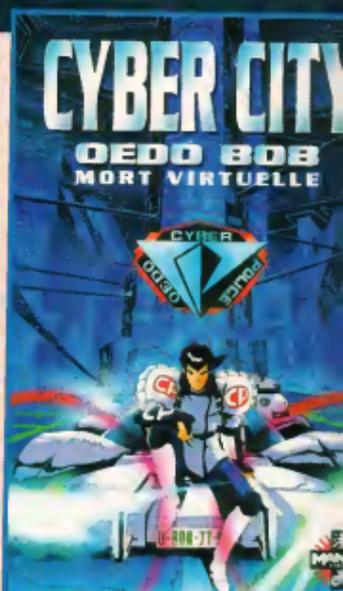
Dans un Tokyo du futur surpeuplé, comme on le voit souvent dans les dessins animés nippons, la police fait appel à des détenus pour résoudre les affaires délicates. Pour s'assurer de leurs bons services, ils portent un collier autour de leur cou que l'on peut faire exploser à tout moment s'ils se comportent mal. Dans la première histoire, Sen Gokô (qui n'a aucun lien de parenté avec Son...) est un de ces détenus recrutés pour trouver et tuer l'individu qui a pris le contrôle d'une tour gigantesque et qui

menace de la faire s'effondrer avec ses 50 000 habitants. Une intrigue bien menée par un réalisateur à recenser : Yoshiaki Kawajiri (oui, je sais c'est pas facile, mais bon...). Il a réalisé de nombreux films du même genre comme la "Cité interdite" (dont la sortie est prévue aussi en français), "Jubel Ninpucho" (un grand film de ninjas) ou encore "Midnight Eye Gokô" (encore un Gokô, mais de Buichi Terasawa celui-ci).

"Cyber City Oedo 808"  
Année de sortie : 1990  
Durée : 40 mn  
Nombre de volumes : 3  
Traduction : Doublage en français  
Auteur : Junji Mizusaki ( "Mamono Hunter Yohko", "Yûgen Kaishû" )  
Réalisateur : Yoshiaki Kawajiri ( "Cité interdite", "Jubel Ninpucho", "Cockpit", "Midnight Eye Gokô" )  
Producteur : Madhouse

## Urotsukidôji (la légende de l'ennemi supérieur)

Bible de ce que l'on pourrait appeler le genre "sexe et horreur", "Urotsukidôji" est pour beaucoup de fans une référence absolue. Pour ceux qui en ont déjà entendu parler, il s'agit au choix d'une œuvre bizarre ou d'un bijou de mauvais goût, voire encore un truc très drôle et très violent. Urotsukidôji, c'est avant tout une histoire hors du commun, qui se veut un défouloir plutôt qu'une œuvre sur l'apologie du sexe et de la boucherie. Tout commence par une histoire occulte qui trouve sa source dans les légendes oubliées : il n'y a donc pas un monde, mais trois. Le premier monde est celui des hommes comme vous et moi qui



vont aux toilettes et qui mangent quand ils ont faim. Vient ensuite le monde des démons qui ne sont pas du tout comme nous et qui tirent (c'est le cas de le dire) leur énergie vitale en faisant pouic-pouic avec des femelles, et plus particulièrement des humaines. Le troisième monde est celui gouverné par les "beasts", hommes-animaux aux grands pouvoirs. Ils sont en partie la "police" qui surveille les débarquements de démons sur notre bonne vieille Terre. Tout irait donc bien si, aujourd'hui, ne devait se réveiller le Chōjūn. Le Chōjūn est une personne qui se réincarne tout les 3 000 ans et qui a le pouvoir de réunifier les trois mondes, ce qui amènerait le chaos sur la Terre, le plus faible des trois mondes. Qui est le Chōjūn ? Amanojaku le "beast" chargé de le retrouver est-il sur la bonne piste ? Y a-t-il plein de fleurs et pas du tout de violence dans cette apologe de la poésie et de la naïveté tout droit inspirée des Shōjo Mangas (BD japonaises pour petites filles) ? Vous le saurez en visionnant cette cassette où il est écrit : "Attention, certains passages peuvent heurter les spectateurs". Ça aide bien pour la dernière question...

## MAPS



Volume 1



© KAZÉ Animation

"MAPS"  
Année de sortie : 1999  
Durée : 105 mn  
N° volume de volumes : 3 (dans cette collection)  
Traduction : T. de la Laine en français  
Auteur : Tetsuo Maeda ("A-Beats", "F")  
Réalisateur : Hiroyuki Takayama ("A-Beats", "F")  
Producteur : Wingo Clap

### Deux nouveaux titres chez Kaze

Beaucoup de nouveautés également chez Kaze Animation, qui sort le troisième volume des "Chroniques de la guerre de Lodoss" (avec les épisodes 6 et 7), le deuxième de "Ranma 1/2" (fin février) et deux nouveautés, toujours en version originale sous-titrée en français :

#### Maps

Un titre un peu moins connu – et pour cause, il n'est sorti que l'année dernière au Japon – ! Tout commence lorsque Gen Tokishima, un jeune homme vivant sur la Terre, reçoit la visite un jour d'une androïde qui semble s'être habillée avec un rouleau de papier adhésif. Elle lui dit qu'elle le recherche depuis bien longtemps, car il est le descendant d'une lignée de pirates inter-galactiques et qu'il possède, caché dans son corps, le lieu où se trouve une carte qui pourra l'aider à trouver un fabuleux trésor. Et voici notre héros qui part avec sa copine à bord d'un drôle de vaisseau qui ressemblerait plutôt à une statue ancienne ; et donc le pilote sent dans son corps tous les coups portés par les attaques ennemies... Une histoire qui paraît bien farfelue, mais à laquelle on se laisse prendre, d'autant plus que l'animation est assez bonne et qu'en français c'est quand même bien plus agréable à comprendre.



"Iria"  
Année de sortie : 1994  
Durée : 60 mn  
Nombre de volumes : 3  
Traduction : Sous-titrage en français  
Auteur : Tetsuo Higashigawa ("Manga de Gundam")  
Réalisateur : Susumu Nishizawa ("Ami in Space, les enfants du Planète")  
Producteur : Tokyo Movie Shirota

#### Iria

Pour ceux d'entre vous qui ont la mémoire courte, "Iria" est un dessin animé narrant les aventures d'une jeune fille vivant sur une planète indéfinie et à une époque indéterminée, complètement intemporelle. C'est Masazaru Katsura qui a dessiné les personnages de l'intrigue, Katsura, entre autre auteur de "Video Girl A" ou encore "DNA2". Pour ce qui est de son environnement familial, sachez qu'elle, son frère et l'ami de son frère sont des chasseurs de prime ; leur prochaine prime, elle sera empêchée s'ils viennent au secours de passagers coincés dans leur vaisseau, à cause d'une sale bête légendaire écumant les vaisseaux spatiaux : le Zeiram ! Commencera alors pour la jeune Iria une longue poursuite à travers une dimension qu'elle ne connaît pas, luttant contre une puissante créature qu'elle commencera hélas à connaître. Cette histoire est, grâce à l'initiative de Kaze Animation, désormais disponible en version sous-titrée en français dans nos bonnes boutiques. Voilà !

"Iria"  
Année de sortie : 1994  
Durée : 60 mn  
Nombre de volumes : 3  
Traduction : Sous-titrage en français  
Auteur : Kutsu Amemiyu, Masakazu Katsura ("Win-man", "Video Girl A", "DNA2")  
Réalisateur : Tetsuro Jinno ("Street Fighter II", "Fes Kick")  
Producteur : Bindi Visual

## I.R.I.A.



Volume 1



RIDGE RACER

# GAGNEZ UNE PSX

## SUR 3615 JOYPAD

Un concours organisé par JOYPAD & LEADER GAMES

LEADER GAMES : 13, bd Voltaire - 75011 PARIS

Métro Oberkampf ou République - Tél : (1) 48 06 68 30



## BD Cobra Macintosh



© SHUEISHA/BUICHI TERASAWA

C'est dans "Super Jump", une revue de bandes dessinées japonaises pour adultes (ados-adultes plutôt) que Buichi Terasawa a décidé de donner une suite à sa bande dessinée la plus populaire, celle mettant en scène Cobra, le héros qui possède un "psycho-canon" à la place de son bras. La principale innovation de cette nouvelle série est – tout comme la bande "Takeru" du même auteur – que celle-ci a été entièrement réalisée sur Macintosh... vous savez, ces ordinateurs surpuissants. C'est donc à des traits d'une finesse incomparable et à des couleurs pures comme jamais vues, que vous aurez le droit dans cette nouvelle série de "Space adventure Cobra". Buichi Terasawa s'est donc surpassé pour nous donner un résultat au rendu visuel encore plus beau que pour Takeru, et même en noir et blanc, la qualité graphique étant toujours aussi excellente. Pour ce qui est du scénario, il est assez succinct pour le moment, car la série vient à peine de débuter et ce sont vraiment les premières planches que nous vous livrons ici. Cependant, les premières bribes de scénario installent un Cobra qui se laisse un peu oublier par les autorités le recherchant toujours, étant toujours attiré par l'appât du gain.

Cobra se fait contacter par une femme qui a une carte d'un trésor à lui vendre. Malheureusement, c'est une vendue (paradoxe !), et les légions noires attendent notre héros qui s'en défera assez rapidement. Bien évidemment, cela lui redonne le goût de l'aventure et c'est donc reparti pour des tonnes de chasses au trésor et de piratages spatiaux... À noter tout de même : Armada-Lady change légèrement de design au niveau du visage, et le vaisseau change à peu près complètement de style.



## DBZ News: ça fusionne !

Que se passe-t-il ce mois-ci dans la série télé de "Dragon Ball Z" au Japon ? Le mois dernier, nous vous montrions la nouvelle transformation en mode "3" de Son Gôkû qui devenait ainsi une sorte d'hyper-saiyajin. Ce mois-ci, je voudrais vous parler de Goten et Trunks. Actuellement dans la salle du temps, ils sont en train d'apprendre eux aussi une nouvelle technique, la fusion. Kezako ? C'est une technique qui consiste à rassembler deux corps pour multiplier leurs forces. Ainsi, après un petit rituel, Goten et Trunks ne feront plus qu'une seule et unique personne qu'on va surnommer Gotenks. Mais la fusion a ses inconvénients : une fois unis, nos deux amis auront un temps limité pour battre leur adversaire (en l'occurrence le démon Boo), car une fois ce délai passé (qui est de deux heures), ils ne pourront plus jamais se séparer et redevenir comme avant, ce qui ne les enlance guère. De plus, il leur faut s'entraîner car ils n'arrivent pas encore à se maintenir fusionnés très longtemps. Enfin l'autre grande nouvelle du mois, c'est l'annonce de la sortie au cinéma du douzième film. Il sortira sur les écrans japonais le 4 mars, et il y sera aussi question de fusion entre Gôkû et... Végéta.



# FLASH

SHUEISHA/NTV



DNA 2



DBZ 11

SHUEISHA/NTV  
STUDIO GUY  
ANIMATION



AD POLICE



CLAMP IN WONDERLAND

- Après le manga, c'est la série TV de "Yō Yō Hakusho" qui prend fin au Japon après 112 épisodes.

- Fin également de la courte série de "DNA2" après 12 épisodes. Mais cette dernière sort ce mois-ci en vidéo et laser disc avec en prime trois épisodes inédits.

- Sortie en vidéo originale fin janvier du film de "Garō densetsu" (Fatal Fury) et du téléfilm "Samurai Showdown".

- Le 21 février (une date à retenir pour ceux qui attendent en vidéo en import le 11e film de "Dragon Ball Z") : "Bio-Broly". Un film très décevant cela dit en passant...

- Sailor Saturne, la 9<sup>e</sup> guerrière qui défend l'Ordre et la Justice, est sur le point d'arriver au Japon dans "Sailormoon 5".

- Gulliver Boy, le jeu sur NEC devient une série TV produite par Toei Animation et réalisée par son créateur, Toyō Ashida (dessinateur de "Wataru/Adrien sauveur du monde" et réalisateur de "Hokuto no Ken/Ken le survivant").

- "Clamp in Wonderland" est un petit dessin animé de 7 minutes qui parodie plusieurs personnages du célèbre groupe de dessins animés ("X", "RG Veda", "Tokyo Babylon"...).

- Sortie en vidéo PAL en anglais de "AD Police", histoire parallèle à "Bubblegum Crisis", des deux derniers volumes de "Crying Freeman" (5 et 6), de "Green Legend Ran" et du fabuleux film "Wings of Honneamise".

- Les aventures de "Sonic" en dessin animé (américain...) : ce sont deux épisodes désormais en vidéo chez Sony Music, et une série télé diffusée actuellement sur TFI.

- "Aladdin", après le film, la série télé animée débarquera dans le "Disney Club" sur TFI en février 1995 !

- AK Vidéo sortira trois nouvelles cassettes de "DBZ" en français en mars prochain. Il s'agira du 9e film ("Bojack") et des deux téléfilms très attendus "Badack" et "Trunks story".

- Toujours chez AK Vidéo, c'est vers mars que sortira "Borgman 2058" et le premier volume de "Slow Step" en VO sous-titrée.

- Chez Kaze Animation, les titres "Macross - le film" et "Black Magic M-66" annoncés depuis des mois sont toujours prévus, mais pas avant plusieurs semaines, voire plusieurs mois.

- Glénat qui comptait sortir parallèlement à "Dragon Ball", "Dragon Ball Z" en publiant dès février le volume 19 de la BD, abandonne cette idée. "Dragon Ball Z" arrivera en son temps, c'est-à-dire début 1996.

- Deux nouvelles BD toujours chez Glénat ce mois-ci : "Gunnm" (Battle Angel Alita) et "Dr Slump", ainsi que les premiers volumes de "Sailormoon" et "Crying Freeman" qui avaient été retardés.

- Après "Black Magic M-66", Tonkam édition sort ce mois-ci "Dominion" de Masamune Shirow (décidément très à l'honneur chez nous) en BD traduite en français.



GULLIVER BOY



GREENLEGEND RAN



GUNNM



SAILORMOON

## Donnez-nous du porc!

**H**ayao Miyazaki, ça vous dit quelque chose ? Il s'agit d'un des plus grands réalisateurs de films d'animation japonais. C'est lui qui a fait "Nausicaä", "Laputa", "Totoro", etc. Depuis plus d'un an et demi, nous nous réjouissons de voir enfin ses films en France puisque le Studio Canal Plus a acheté en 1993 deux long métrages, "Porco Rosso" et "Mon voisin Totoro". Ceux-ci devaient sortir d'abord au cinéma, puis en vidéo. Mais voilà, le temps passe, et on ne voit toujours rien venir. Pourtant, "Porco Rosso" est prêt, et même déjà doublé en français avec entre autres la voix de l'acteur Jean Reno ("Léon", "Les visiteurs") pour celle du héros, un humain qui s'est transformé en cochon (mais pas masqué). Alors pourquoi ce retard ? On nous explique d'abord qu'il y a eu un problème dans la signature du contrat qui a mis un an à se résoudre, ensuite le "Roi Lion" est sorti en France, donc c'était une trop grosse concurrence, mais maintenant, ce sont les "101 Dalmatiens" qui vont ressortir, donc ça va être pareil... Une chose est sûre, s'ils attendent qu'il n'y ait plus aucun dessin animé en sale, on n'a pas fini d'attendre, et déjà on murmure que "Mon voisin Totoro" ne sortira que directement en vidéo...

STUDIO CANAL + STUDIO GHI



## Art-books

D'abord, un peu de vocabulaire : un Art-Book, c'est un livre qui contient des illustrations, des photos, des esquisses ou des décors d'un dessin animé, d'un film, d'un auteur ou d'un sujet donné. Les japonais sont friands de ce genre de produits, surtout quand un film ou un dessin animé a du succès. Voici un aperçu de quelques art-books tirés du film de "Street Fighter II" qui vous pouvez trouver dans les magasins spécialisés en import japonais.

### - Street Fighter II The Movie : Perfect Album

Au format A4, 136 pages entièrement consacrées au film d'animation. On commence avec 56 pages en couleurs d'abord puis en esquisse sur chaque personnage. Puis sur une trentaine de pages, on revient à la couleur avec des extraits des meilleures scènes de combats et on termine avec des esquisses des décors, une présentation des produits qui existent sur Street Fighter II et un petit peu de bla-bla en japonais. Ce bouquin est à mon avis le plus complet et le plus beau. On le trouve en France entre 150 et 200 francs.

### - The complete works of Street Fighter II Movie

Celui-ci est un peu plus spécial : beaucoup plus gros (193 pages), il contient essentiellement ce qu'on appelle des model-sheets, c'est-à-dire des esquisses, des dessins en noir et blanc et sous différents angles de personnages ou de décors. C'est en fait le travail du character-designer, la personne qui crée les personnages, et c'est ce qui servira de référence et de modèle aux animateurs du dessin animé. On y trouve même des extraits du storyboard (sorte de BD qui indique le cadrage, les différents mouvements d'une scène). Une trentaine de pages couleurs commence malgré tout ce livre avec des explications sur les différents personnages écrites en anglais pour un livre qui s'adresse plutôt à ceux qui s'intéressent aux techniques de fabrication du film. Il est vendu entre 200 et 250 francs.

### - Romani Album : Street Fighter II - Magnificent World of Chun-Li

Ce livre au format un peu plus petit que du A4 est entièrement consacré au personnage de Chun-Li. Durant 120 pages, on y trouve aussi bien des illustrations que des photos du film où elle apparaît, des model-sheets, mais aussi une revue des goodies Chun-Li (mangas, jeux, figurines) et des photos de différents "live" qui ont pu se faire au Japon sur cette grande héroïne. Son prix est de 100 à 150 francs.

### - Perfect Collection Battle Fighters Garou Densetsu

Pour les fans de Fatal Fury, voici un excellent livre. Il débute sur une cinquantaine de pages consacrées à chaque personnage avec photos couleurs et croquis. Puis, sur 20 pages, un spécial illustration tout en couleurs. Enfin, après une petite interview de Massimi Ohbari, réalisateur et dessinateur des dessins animés, une petite chronologie (en japonais) des différentes histoires et ce qu'ils appellent un "film story" en couleurs des deux premiers téléfilms. Le seul inconvénient de ce livre, c'est qu'il est sorti début 1994, et il traite abondamment à peine le film sorti l'été dernier. Néanmoins, un second livre entièrement consacré à ce film devrait sortir prochainement. En attendant, celui-ci se vend entre 150 et 200 francs en boutique.

## Street Fighter II en vidéo

**L**e 1er janvier, l'année a bien commencé au Japon puisque ce fut ce jour-là que sortait en vidéo-cassette et laser disc le fameux film d'animation de "Street Fighter II", directement tiré du jeu. Quelques jours après, il nous arrivait, et ce n'est pas sans un soupçon d'émotion que Greg glissa la cassette dans le magnéto-scope de la salle de tests, et là, surprise, nous restâmes plantés, pétrifiés durant 100 minutes devant ce grand film ! Rien à voir avec celui de "Fatal Fury" qui fait pâle figure à côté. Les combats sont bien animés, la musique bien intégrée. Seul petit reproche : les dessins qui sont parfois un peu spéciaux, mais on peut dire qu'ils ont mis le paquet et heureusement d'ailleurs, pour un premier dessin animé tiré d'un jeu aussi connu. Il n'y a plus qu'à attendre qu'il sorte en France, chose qui pourrait fort bien arriver car plusieurs éditeurs sont déjà sur le coup. En attendant, on le trouve en VO dans les boutiques spécialisées à un prix malheureusement moins sympathique que le film...



# Difintel-Micro

## MANGAS :

NB : 35 F / Couleur : 75 F

DBZ  
SAILOR MOON  
HOKUTO NO KEN  
BATTLE ANGEL  
3X3

## ART BOOKS :

SILENT MOBIUS  
DBZ  
SAILOR MOON

## CD MUSICAUX :

À partir de 129F

DBZ  
RANMA 1/2  
CITY HUNTER

## MANGAS FILMS :

À partir de 149 F

YUYU HAKUSHO  
MACROSS  
DBZ PAL + VF  
BATTLE ANGEL

## LD :

DBZ  
SAILOR MOON

## FIGURINES :

À partir de 35 F

DBZ  
SAILOR MOON

## MAQUETTES :

GUNDAM  
FIGURINES RESINE  
PATLABOR  
MACROSS  
GUYVER  
DRAGON BALL Z...



## GOODIES :

DBZ SAILOR RANMA

Posters : 30 F  
Cartes collection : 5 F  
Jeux de cartes : 89 F  
Tapestry : 180 F

Et de nombreux autres articles !

**JEUX VIDEO Super Famicom, Megadrive,  
NEO-GEO CD, 3 DO... CD-ROM PC**

*N'hésitez plus, venez nous rejoindre dans notre magasin le plus proche !*

Paris 3e : 64 rue de Turbigo	42.77.91.32
Paris 5e : 11 rue Jean Claude Méry	30.65.79.61
Marseille : 154 avenue de Cannes	73.93.54.33
Reims : 174 rue Em de Robecq	35.71.45.45
Paris : 13 rue Lotagie	59.82.82.10
Sartroville : 8 avenue Jean Jaurès	30.13.98.21
Montes : 4 rue Collette Espaco Crés	34.97.52.20
Le Guesnat : 29 rue Général Lederc	85.55.00.02

Chenilly : 101 rue du Comtétable	44.58.96.17
Fontenay Aux Roses :	
91 rue Boudricat (face poste)	47.02.54.56
Ereux : Centre commercial de parvis rue F. Roosevelt	32.42.54.09
Dijon : Centre commercial Fontaine d'Ouches	80.42.82.67
57 Mixte des Fosses : 11 avenue Pont de Gréteil	43.86.55.32
Livry gorgon : ouverture le 3 janvier	

Direction achats 42.77.91.84



# Docpad

LA RUBRIQUE TECHNIQUE DE JOYPAD

## La boutique Docpad

Hello et bonne année, amis de la détente et de la technique ! Ce mois-ci, j'innove, je tente ma chance : je lance la Boutique Docpad qui reviendra (en moindre proportion) dans les prochains numéros de Docpad. Vous

découvrirez les derniers gadgets et extensions à la mode pour vos consoles. Et le pire, c'est que vous pourrez gagner tout ce qui se trouvera dans la boutique. Pour savoir comment, lisez la fin de cette rubrique. Je vous prépare un Docpad encore plus complet et fourni pour bientôt, avec (suspens) peut-être enfin la fiche cuisine pour modifier la

Megadrive 50-60 Hz et autres gâteries. En parlant de promesses, contrairement à ce qu'annoncent les lettres d'insultes que je reçois à propos de mon projet de dossier sur les copieurs Super Nintendo et Megadrive, je n'ai pas abandonné l'idée. La preuve se trouve quelque part dans ce magazine avec un dossier spécial piratage. Chose promise, chose due !



### Comment trouver des câbles SUPER NINTENDO officiels ?

Plusieurs de vos lettres m'ont interpellé sur un problème semblait-il d'actualité pour beaucoup de possesseurs de Super Nintendo. Vous me demandez comment faire pour se procurer un câble d'alimentation, ou un câble péritel Super Nintendo qui remplacerait un câble détérioré. Pour information, une prise péritel de Super Nintendo ne doit pas être continuellement branchée et débranchée, et surtout doit l'être avec



douceur. Bref, si vous cherchez désespérément un câble péritel ou même une alim pour votre Super Nintendo, pas la peine de fouiller entre les carottes et la bouffe pour chien à Carrefour, ou de téléphoner sans relâche à Nintendo : vous en trouverez chez Micromania pour 149 francs. Ne vous inquiétez pas les mecs, je parlerai des portables (Game Boy et Game Gear) dans chacune de mes boutiques, pas de problème !

### Comment jouer à BOMBERMAN pour 129 F ?

Une autre des principales plaintes de possesseurs de Super Nintendo en ce moment, est le prix prohibitif du quintupleur officiel (si l'on peut parler d'officiel dans ce cas), le Multitap que l'on trouve au prix de 249 francs dans toutes les bonnes poissonneries. Il vous semble injuste de payer si cher pour une utilisation si limitée. Je vous conseille d'aller fouiner dans les boutiques d'import (en VPC aussi, passez un coup de fil), vous aurez des sur-

prises. J'ai trouvé, par exemple, ce magnifique Multi-Player d'Access Line pour un prix modique de 129 francs. Il est carré au lieu d'être d'allongé, mais il fait exactement la même chose que le Multitap. Économiser 100 balles, ça vaut le coup, non ? Mais attention, certains magasins proposent des quintupleurs plus originaux comme celui de Hudson (en forme de Bomberman) : là, vous devrez payer le prix... Pensez aussi à demander si l'engin



est compatible sur Super Nintendo PAL (ce qui est le cas en général).

## SPÉCIAL GAME BOY : comment arrêter de fumer en s'amusant ?



Voilà le problème : vous adorez jouer à la Game Boy dans la voiture. Primo, vous vous ruinez en piles, et deuxio, le conducteur fume cigarette sur cigarette. Ou bien encore vous êtes vous-même conducteur de voiture, fumeur et joueur sur game Boy ? Comment régler le problème ? Docpad va vous aider ! Saluez notre ami Trazom dans sa démonstration spéciale Docpad boutique...

D'abord, vous devez charger votre Game Boy. Pour éviter de vous ruiner en piles, les fabricants ont, depuis trois ans, créé un grand nombre d'accus rechargeables. Un des tous derniers s'appelle le Power Pack (chez LMP Gometer, 169 francs à la Fnac) et il est très pratique.



Et voilà, dix heures après (une nuit de Trazom, quoi !), vous voilà prêt pour dix heures d'autonomie. Mais vous n'êtes pas obligé de jouer dans votre voiture, vous pouvez emmener votre Game Boy partout, comme Trazom...



Faites comme Trazom, approchez-vous d'une prise et branchez le chargeur sur le secteur. Insérez le module à la place des piles. Il est très pratique, car il garde la même design que la machine et ne passe à peine. Vous pouvez même jouer en étant branché sur le secteur chez vous, pendant que l'accu charge.



Mais si vous avez vraiment envie de jouer en voiture et que l'allume-cigare tente un peu trop le conducteur, j'ai trouvé l'objet idéal pour vous guérir : le Car Adaptor (chez Nuby pour 59 francs à la Fnac). Grâce à ce petit adaptateur, vous allez pouvoir jouer en branchant l'alimentation de la Game Boy directement sur l'allume-cigare de la voiture. Voilà un autre moyen de jouer sans payer, si votre chargeur Powerpack est fatigué. De plus, cela évitera aux fumeurs d'utiliser l'allume-cigare. Merci Docpad ! (Trazom me fait remarquer qu'à l'instant que l'on peut aussi allumer une cigarette avec un briquet ou des allumettes, je m'occupe de ce grave problème pour le mois prochain, pas de panique !).



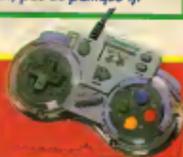
## L'arcade sur MEGADRIVE



Pour les nostalgiques de l'arcade qui s'échauffent sur Megadrive, la célèbre firme Ascivare propose un Fighter Stick MD-6 ma foi plutôt alléchant. Les habitués des manettes évoluées connaissent déjà l'engin, qui voit son ultime configuration passer à six boutons. On retrouve donc le manche à balai version "salle d'arcade", et les énormes boutons accessibles sans effort grâce à l'emplacement ergonomique prévu à la forme de votre paume. L'auto-fire est paramétrable avec une vitesse réglable de 1 à 36 coups (grâce à une molette 4 positions). Ce dernier est soit inactif (off), soit activé par pression du bouton correspondant (Turbo), soit illimité (Auto).

Chaque bouton peut bénéficier de ces trois modes indépendamment. Un mode "raiest" est également prévu. Vous avez tout ça pour 245 francs dans toutes les boutiques spécialisées (Microman et boutiques import - sûr !, Carrefour, Auchan et la clique - moins sûr !)

## COMMENT GAGNER LES OBJETS DE LA BOUTIQUE DOCPAD :



C'est très simple ! Il suffit d'offrir (en gros) au dos de l'enveloppe dans laquelle vous m'envoyez votre courrier habituel (le fameux courrier Docpad qui revient le mois prochain), l'objet que vous voulez gagner ainsi que le numéro de la page sur laquelle il se trouve. Je tireal à sort une enveloppe gagnante par objet, et la gagnant recevra son cadeau chez lui. À vos lettres, et profitez-en pour me poser vos fameuses questions techniques ! Le mois prochain, le star de la boutique Docpad sera Le Propagand...

# MEGA 6

Ne manquez pas toute l'actualité  
des jeux vidéo, tests, astuces, etc.,  
chaque mercredi à 16 h sur



**VOUS VOULEZ  
PASSER À LA  
TÉLÉ ET  
AFFRONTÉ  
LES MEILLEURS  
TESTEURS DE  
JOYPAD ?**

RENOVÉZ VITE LE BON DE PAR-  
TICIPATION POUR AVOIR UNE  
CHANCE D'ÊTRE SÉLECTIONNÉ.

## BON DE PARTICIPATION

À ADRESSER A JOYPAD - MEGA 6 SÉQUENCE DÉCOUVERTE  
10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex

OUI, Je suis le plus fort et je veux affronter un de vos meilleurs testeurs.

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : ..... Ville : .....  
Code postal : ..... Age : ..... Console : .....

**36.68.06.11\* TOUTES LES ASTUCES PAR TÉLÉPHONE**

MEGADRIVE (à partir du 26 septembre),  
MEGA CD, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, NES, SUPER NINTENDO  
et GAME BOY (à partir du 15 octobre).

\* 2,19 F l'appel

# PETITES ANNONCES

## DIVERS

### Département 82

Vends Toyota Dash, pas cher, un peu âgé mais fonctionnel et agréable. Le plus sûr aussi tendre et alléchant. Prix à débattre. Ecole à 10 km. Theury Le Lardin 50000 Levallois-Perret

### Département 83

Vends PS-9 Sony remonte à 2000 avec Ridge Rider (de deux semaines). J'ai le H&A, rien, c'est une étape. J'ai le H&A le H&A Motocycle Thomas

### Département 94

Vends collectibles, gravures, Saut Bédiers, Spalder, Hokus, Saitou, Ciel Sacros, Pradell Galt, Lindt, Witz, New Zealand Snow, Whisk, 600, Fils pelée. Tel au 42 26 52 49 / Frédéric

### Département 95

Vends jeux Jaguar, Alien vs Predator 200 Fils, Assault Ninja 300 Fils, Dino Dudes 250 Fils. Tel à Alain au 48 92 12 43 après 19h

### Département 95

Vends Jeu DBZ, Jva Zvezda, Samurai Sports, Baseball, Fati Fairy Final Fantasy. Tel au 27 35 98 72 / Jérémy

## NEC

Vends jeux Jaguar, Alien vs Predator 200 Fils, Assault Ninja 300 Fils, Dino Dudes 250 Fils. Tel à Alain au 48 92 12 43 après 19h

## NEC

Vends jeux Jaguar, Alien vs Predator 200 Fils, Assault Ninja 300 Fils, Dino Dudes 250 Fils. Tel à Alain au 48 92 12 43 après 19h

Vends jeux NEC CD : Maxima Design Night... je pré-réserve. Tel à David au 37 36 71 45 le week-end

### Département 70

Archie, Yoko Hertas 2, Advance DWL, Wonderboy 5, Uta, Magical Chase, Capcom 200, 350 Fils. Myku, Puzyr, Sky, Darius, 1500 Fils. Mele. Tel à Michel le dimanche de 20 à 22h au 38 54 11 40

### Département 92

Archie (5-8) avec ce sans le 1400 Fils. Tel au 46 60 67 79 le week-end à Salsigne

### Département 92

Archie (5-8) avec ce sans le 1400 Fils. Tel au 46 60 67 79 le week-end à Salsigne

## NEC

Vends jeux NEC CD : Maxima Design Night... je pré-réserve. Tel à David au 37 36 71 45 le week-end

Archie, Yoko Hertas 2, Advance DWL, Wonderboy 5, Uta, Magical Chase, Capcom 200, 350 Fils. Myku, Puzyr, Sky, Darius, 1500 Fils. Mele. Tel à Michel le dimanche de 20 à 22h au 38 54 11 40

### Département 92

Archie (5-8) avec ce sans le 1400 Fils. Tel au 46 60 67 79 le week-end à Salsigne

### Département 92

Archie (5-8) avec ce sans le 1400 Fils. Tel au 46 60 67 79 le week-end à Salsigne

### Département 92

Archie (5-8) avec ce sans le 1400 Fils. Tel au 46 60 67 79 le week-end à Salsigne

### Département 92

Archie (5-8) avec ce sans le 1400 Fils. Tel au 46 60 67 79 le week-end à Salsigne

### Département 92

Archie (5-8) avec ce sans le 1400 Fils. Tel au 46 60 67 79 le week-end à Salsigne

### Département 92

Archie (5-8) avec ce sans le 1400 Fils. Tel au 46 60 67 79 le week-end à Salsigne

### Département 92

Archie (5-8) avec ce sans le 1400 Fils. Tel au 46 60 67 79 le week-end à Salsigne

## NEC

Vends jeux NEC CD : Maxima Design Night... je pré-réserve. Tel à David au 37 36 71 45 le week-end

### Département 92

Archie (5-8) avec ce sans le 1400 Fils. Tel au 46 60 67 79 le week-end à Salsigne

### Département 92

Archie (5-8) avec ce sans le 1400 Fils. Tel au 46 60 67 79 le week-end à Salsigne

### Département 14

Vends Atari avec PC-Engine et MD 150-250 Fils. Isabelle. Tel au 31 89 42 77

### Département 61

Vends PC Engine G2 + Super Fighter II + add-on pour scolar 1100 Fils à abaisse. Tel au 44 51 77 95 après 19h

### Département 75

Vends Super Game 2 + 2 jeux. Qdon Conk. SFFI + 1 adaptateur. 2 joueurs + 2 manettes. 550 Fils. Tel au 48 97 06 20 à Jean-François

### Département 94

Vends jeu de 5 jeux NEC : Popolius, Unlived, Odysee, W-C, Tassari, New Zealand Story. 450 Fils. pas de week-end. Tel à Frédéric au 42 26 52 49

### Département 95

Vends Neo Turbo + 6 jeux (Fifa Soccer F1 Circus...) + alimentateur de la tour pour 1400 Fils. Tel au 34 89 95 43

## NEO-GEO LYNX

Vends Neo Turbo + 6 jeux (Fifa Soccer F1 Circus...) + alimentateur de la tour pour 1400 Fils. Tel au 34 89 95 43

### Département 3

Vends Neo Geo + 1 manette + PFS + World Heroes 2 Jeu + Sengoku 2 + Memory Card. 2000 Fils. Tel à Hugues au 61 01 81 93

### Département 10

Vends Neo Geo CD + 2 jeux + Art of Fighting 2 + Magicion Lord 2600 Fils, le tout à débattre. Tel au 42 93 95 après 19h à Gérard

### Département 13

Vends Neo Geo CD + 3 jeux + 2 manettes. 3100 Fils. Tel à René au 42 36 19 50

### Département 13

Vends Neo Geo + 2 manettes + Art of Fighting 2 + Magicion Lord 2600 Fils. le tout à débattre. Tel au 42 93 95 après 19h à Gérard

### Département 16

Vends Neo Geo + 2 manettes + Art of Fighting 2 + Magicion Lord 2600 Fils. le tout à débattre. Tel au 42 93 95 après 19h à Gérard

### Département 16

Vends Neo Geo + 2 manettes + Art of Fighting 2 + Magicion Lord 2600 Fils. le tout à débattre. Tel au 42 93 95 après 19h à Gérard

### Département 16

Vends Neo Geo + 2 manettes + Art of Fighting 2 + Magicion Lord 2600 Fils. le tout à débattre. Tel au 42 93 95 après 19h à Gérard

### Département 16

Vends Neo Geo + 2 manettes + Art of Fighting 2 + Magicion Lord 2600 Fils. le tout à débattre. Tel au 42 93 95 après 19h à Gérard

### Département 16

Vends Neo Geo + 2 manettes + Art of Fighting 2 + Magicion Lord 2600 Fils. le tout à débattre. Tel au 42 93 95 après 19h à Gérard

### Département 16

Vends Neo Geo + 2 manettes + Art of Fighting 2 + Magicion Lord 2600 Fils. le tout à débattre. Tel au 42 93 95 après 19h à Gérard

### Département 16

Vends Neo Geo + 2 manettes + Art of Fighting 2 + Magicion Lord 2600 Fils. le tout à débattre. Tel au 42 93 95 après 19h à Gérard

### Département 16

Vends Neo Geo + 2 manettes + Art of Fighting 2 + Magicion Lord 2600 Fils. le tout à débattre. Tel au 42 93 95 après 19h à Gérard

### Département 16

Vends Neo Geo + 2 manettes + Art of Fighting 2 + Magicion Lord 2600 Fils. le tout à débattre. Tel au 42 93 95 après 19h à Gérard

### Département 16

Vends Neo Geo + 2 manettes + Art of Fighting 2 + Magicion Lord 2600 Fils. le tout à débattre. Tel au 42 93 95 après 19h à Gérard

Playes G&I et Magicion Lord (250 Fils environ), recherche aussi tout jeu à moins de 300 Fils. Tel à Benjamin au 26 63 66 39

### Département 82

Vends Neo Geo + 1 manette + Memory Card + 2 jeux (JAG / F1R) 1850 Fils. Vends SF2 + 5 manettes + JAGP + 7 jeux (SFFI, Turbo Andromax...) 1600 Fils, part partagé. Tel à Alain au 25 16 38 52

### Département 75

Vends jeux Neo Geo CD + 200 Fils. tel Art of Fighting II, King of Fighters 94, Metal Commando, Art. tel au 48 92 03 47 le soir et le week-end

### Département 75

Vends Neo Geo CD + manettes + Memory Card, New France, Fairy Special, toutes adaptations, sans appareils, sans protège. 500 Fils. 400 F. 700 Fils. Tel au 35 80 36 95

### Département 75

Vends Neo Geo CD + manettes + Memory Card, New France, Fairy Special, toutes adaptations, sans appareils, sans protège. 500 Fils. 400 F. 700 Fils. Tel au 35 80 36 95

### Département 77

Vends Neo Geo + 2 jeux + Memory Card + 2 jeux (Fairy Fairy Special + Sengoku) 2000 Fils. ou échange contre SF2 + Fifi et Street Fighter 4 ou 4 jeux. Tel à Denis au 64 39 81 77 après 19h

### Département 77

Vends Neo Geo CD (tous jeux) (SFFI) + Fifi Fairy Special + ADF + SF2 + 2 jeux 4000 Fils. ou échange contre SF2 + Fifi et Street Fighter 4 ou 4 jeux. Tel à Denis au 64 39 81 77 après 19h

### Département 77

Vends Neo Geo CD (tous jeux) (SFFI) + Fifi Fairy Special + ADF + SF2 + 2 jeux 4000 Fils. ou échange contre SF2 + Fifi et Street Fighter 4 ou 4 jeux. Tel à Denis au 64 39 81 77 après 19h

### Département 77

Vends Neo Geo CD (tous jeux) (SFFI) + Fifi Fairy Special + ADF + SF2 + 2 jeux 4000 Fils. ou échange contre SF2 + Fifi et Street Fighter 4 ou 4 jeux. Tel à Denis au 64 39 81 77 après 19h

### Département 77

Vends Neo Geo CD (tous jeux) (SFFI) + Fifi Fairy Special + ADF + SF2 + 2 jeux 4000 Fils. ou échange contre SF2 + Fifi et Street Fighter 4 ou 4 jeux. Tel à Denis au 64 39 81 77 après 19h

### Département 77

Vends Neo Geo CD (tous jeux) (SFFI) + Fifi Fairy Special + ADF + SF2 + 2 jeux 4000 Fils. ou échange contre SF2 + Fifi et Street Fighter 4 ou 4 jeux. Tel à Denis au 64 39 81 77 après 19h

### Département 77

Vends Neo Geo CD (tous jeux) (SFFI) + Fifi Fairy Special + ADF + SF2 + 2 jeux 4000 Fils. ou échange contre SF2 + Fifi et Street Fighter 4 ou 4 jeux. Tel à Denis au 64 39 81 77 après 19h

### Département 77

Vends Neo Geo CD (tous jeux) (SFFI) + Fifi Fairy Special + ADF + SF2 + 2 jeux 4000 Fils. ou échange contre SF2 + Fifi et Street Fighter 4 ou 4 jeux. Tel à Denis au 64 39 81 77 après 19h

### Département 77

Vends Neo Geo CD (tous jeux) (SFFI) + Fifi Fairy Special + ADF + SF2 + 2 jeux 4000 Fils. ou échange contre SF2 + Fifi et Street Fighter 4 ou 4 jeux. Tel à Denis au 64 39 81 77 après 19h

### Département 77

Vends Neo Geo CD (tous jeux) (SFFI) + Fifi Fairy Special + ADF + SF2 + 2 jeux 4000 Fils. ou échange contre SF2 + Fifi et Street Fighter 4 ou 4 jeux. Tel à Denis au 64 39 81 77 après 19h

### Département 77

Vends Neo Geo CD (tous jeux) (SFFI) + Fifi Fairy Special + ADF + SF2 + 2 jeux 4000 Fils. ou échange contre SF2 + Fifi et Street Fighter 4 ou 4 jeux. Tel à Denis au 64 39 81 77 après 19h

### Département 77

Vends Neo Geo CD (tous jeux) (SFFI) + Fifi Fairy Special + ADF + SF2 + 2 jeux 4000 Fils. ou échange contre SF2 + Fifi et Street Fighter 4 ou 4 jeux. Tel à Denis au 64 39 81 77 après 19h

### Département 77

Vends Neo Geo CD (tous jeux) (SFFI) + Fifi Fairy Special + ADF + SF2 + 2 jeux 4000 Fils. ou échange contre SF2 + Fifi et Street Fighter 4 ou 4 jeux. Tel à Denis au 64 39 81 77 après 19h

### Département 77

Vends Neo Geo CD (tous jeux) (SFFI) + Fifi Fairy Special + ADF + SF2 + 2 jeux 4000 Fils. ou échange contre SF2 + Fifi et Street Fighter 4 ou 4 jeux. Tel à Denis au 64 39 81 77 après 19h

### Département 77

Vends Neo Geo CD (tous jeux) (SFFI) + Fifi Fairy Special + ADF + SF2 + 2 jeux 4000 Fils. ou échange contre SF2 + Fifi et Street Fighter 4 ou 4 jeux. Tel à Denis au 64 39 81 77 après 19h

### Département 77

Vends Neo Geo CD (tous jeux) (SFFI) + Fifi Fairy Special + ADF + SF2 + 2 jeux 4000 Fils. ou échange contre SF2 + Fifi et Street Fighter 4 ou 4 jeux. Tel à Denis au 64 39 81 77 après 19h

### Département 83

Vends Neo Geo + 2 manettes + 2 manettes + FF Special + WH 2 Jeu + Super Soldier 2 + New Project (échange) (échange) 4000 Fils. arlette 54 + jeux. Tel au 48 92 10 81 / Fred

### Département 83

Vends Neo Geo + 2 manettes + 17 jeux Art of Fighting, Top Hunter, Gokoku 2, Real Bout Sagami 2, Karasuma, Madras, Naken... 6800 Fils. Tel au 48 92 09 24 / Steve

### Département 94

Vends Neo Geo 200 Fils. Gokoku 2 600 Fils. ou échange contre: Capcom Shobun 2 + New Project. Tel à Giovanni au 48 90 67 92

### Département 94

Vends Neo Geo + 2 manettes + 1 manette + FF2 + Salsigne Shobun + New Project + Fight Like a Star! 1500 Fils. Tel au 48 90 69 03 / Steve

### Département 94

Vends Neo Geo + 2 manettes + 1 manette + FF2 + Salsigne Shobun + New Project + Fight Like a Star! 1500 Fils. Tel au 48 90 69 03 / Steve

### Département 94

Vends Neo Geo + 2 manettes + 1 manette + FF2 + Salsigne Shobun + New Project + Fight Like a Star! 1500 Fils. Tel au 48 90 69 03 / Steve

### Département 94

Vends Neo Geo + 2 manettes + 1 manette + FF2 + Salsigne Shobun + New Project + Fight Like a Star! 1500 Fils. Tel au 48 90 69 03 / Steve

### Département 94

Vends Neo Geo + 2 manettes + 1 manette + FF2 + Salsigne Shobun + New Project + Fight Like a Star! 1500 Fils. Tel au 48 90 69 03 / Steve

### Département 94

Vends Neo Geo + 2 manettes + 1 manette + FF2 + Salsigne Shobun + New Project + Fight Like a Star! 1500 Fils. Tel au 48 90 69 03 / Steve

### Département 94

Vends Neo Geo + 2 manettes + 1 manette + FF2 + Salsigne Shobun + New Project + Fight Like a Star! 1500 Fils. Tel au 48 90 69 03 / Steve

### Département 94

Vends Neo Geo + 2 manettes + 1 manette + FF2 + Salsigne Shobun + New Project + Fight Like a Star! 1500 Fils. Tel au 48 90 69 03 / Steve

### Département 94

Vends Neo Geo + 2 manettes + 1 manette + FF2 + Salsigne Shobun + New Project + Fight Like a Star! 1500 Fils. Tel au 48 90 69 03 / Steve

### Département 94

Vends Neo Geo + 2 manettes + 1 manette + FF2 + Salsigne Shobun + New Project + Fight Like a Star! 1500 Fils. Tel au 48 90 69 03 / Steve

### Département 94

Vends Neo Geo + 2 manettes + 1 manette + FF2 + Salsigne Shobun + New Project + Fight Like a Star! 1500 Fils. Tel au 48 90 69 03 / Steve

### Département 94

Vends Neo Geo + 2 manettes + 1 manette + FF2 + Salsigne Shobun + New Project + Fight Like a Star! 1500 Fils. Tel au 48 90 69 03 / Steve

### Département 94

Vends Neo Geo + 2 manettes + 1 manette + FF2 + Salsigne Shobun + New Project + Fight Like a Star! 1500 Fils. Tel au 48 90 69 03 / Steve

### Département 94

Vends Neo Geo + 2 manettes + 1 manette + FF2 + Salsigne Shobun + New Project + Fight Like a Star! 1500 Fils. Tel au 48 90 69 03 / Steve

### Département 94

Vends Neo Geo + 2 manettes + 1 manette + FF2 + Salsigne Shobun + New Project + Fight Like a Star! 1500 Fils. Tel au 48 90 69 03 / Steve

### Département 94

Vends Neo Geo + 2 manettes + 1 manette + FF2 + Salsigne Shobun + New Project + Fight Like a Star! 1500 Fils. Tel au 48 90 69 03 / Steve

### Département 94

Vends Neo Geo + 2 manettes + 1 manette + FF2 + Salsigne Shobun + New Project + Fight Like a Star! 1500 Fils. Tel au 48 90 69 03 / Steve

### Département 94

Vends Neo Geo + 2 manettes + 1 manette + FF2 + Salsigne Shobun + New Project + Fight Like a Star! 1500 Fils. Tel au 48 90 69 03 / Steve

World, Darius et Shobun les 2 coffrets. Neo Geo. Tel au 63 37 06 25

### Département 82

Echange sur SHM, MegaMan X coffret Fairy Fairy Special, Megaman X coffret SFFI. Tel au 21 86 29 39

### Département 84

Echange Game Boy + 3 jeux contre une SHM ou vendrais à débattre. Tel au 53 89 21 45 après 19h

### Département 85

Foreign Code Spot, Mr. Neo, SFFI Turbo, Fairy Fairy 2, Terra 2, Sonic, PFF (2 coffrets), CodeWars 4 (jeu), J & M, 3 T, Rite 2, Gannon 2, Art of Fighting 2. Tel au 57 58 94 26 à Christophe

### Département 85

Foreign Code Spot, Mr. Neo, SFFI Turbo, Fairy Fairy 2, Terra 2, Sonic, PFF (2 coffrets), CodeWars 4 (jeu), J & M, 3 T, Rite 2, Gannon 2, Art of Fighting 2. Tel au 57 58 94 26 à Christophe

### Département 85

Foreign Code Spot, Mr. Neo, SFFI Turbo, Fairy Fairy 2, Terra 2, Sonic, PFF (2 coffrets), CodeWars 4 (jeu), J & M, 3 T, Rite 2, Gannon 2, Art of Fighting 2. Tel au 57 58 94 26 à Christophe

### Département 85

Foreign Code Spot, Mr. Neo, SFFI Turbo, Fairy Fairy 2, Terra 2, Sonic, PFF (2 coffrets), CodeWars 4 (jeu), J & M, 3 T, Rite 2, Gannon 2, Art of Fighting 2. Tel au 57 58 94 26 à Christophe

### Département 85

Foreign Code Spot, Mr. Neo, SFFI Turbo, Fairy

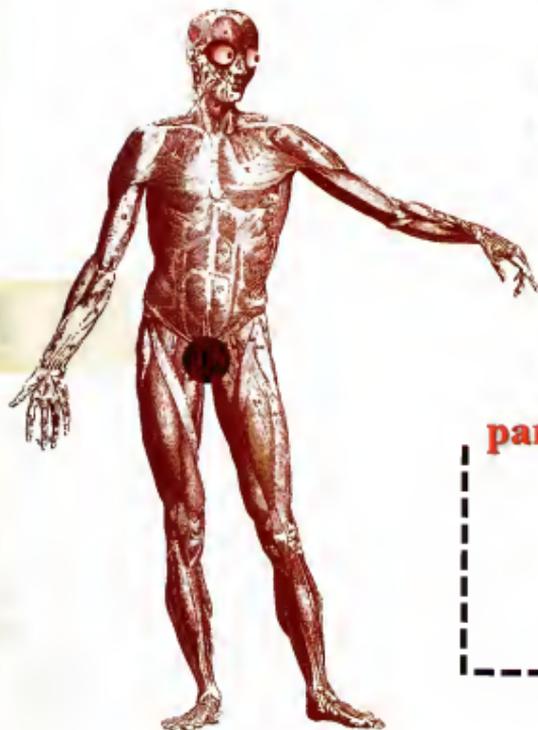






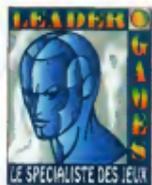
# Gagnez une console PSX

+ le fabuleux  
Ridge Racer !



Des lots offerts  
par **LEADER GAMES**

13, bd Voltaire  
75011 PARIS  
Tél: (1) 48 06 68 30



À gagner sur

# 3615 JOYPAD

# CANNON FODDER

"INUTILE D'ATTENDRE QU'ILS VOUS MARCHENT SUR LES PIEDS..."

N'ALLEZ SURTOUT PAS MALGRER QUE VOUS EN SEREZ VITE DEBARRASSÉS.

N'ESSAYEZ PAS DE TOUPER LEURS CICIS.

ET N'OUBLIEZ PAS D'ALLER VOUS LAVER LES MAINS APRES..."



"VIVEMENT  
QU'ILS NOUS  
FASSENT LE 2.1!"  
SUPEE PO' ER  
80%

"UN PETIT  
-CHIEF D'ŒUVRE"  
CONSOLES +  
85%

"RIGOLO,  
DIVERTESSANT ET  
TRES SYMPA"  
PLAYE A OLE  
80%



**Sensible**  
SOFTWARE

AVAILABLE ON  
MEGA DRIVE

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

# STARGATE

## LA PORTE DES ETOILES



### De la super production US aux cartouches de jeu vidéo

Des statues de l'Île de Pâques aux grandes pyramides égyptiennes, quelques civilisations antiques ont, consciemment ou non, laissé une empreinte bien mystérieuse de leur passage sur la surface de notre planète. Affabulateurs débordant d'imagination et scientifiques avertis se sont longtemps penchés sur le problème sans pour autant donner une explication simple et rationnelle sur l'origine de ces monuments à l'architecture si particulière. L'une des théories avancées au sujet de la construction des pyramides relève du rêve impossible : des extraterrestres auraient inspiré le poulpe soumis aux pharaons, entre 3300 et 330 av. J.-C. Un rêve porté à l'écran par le réalisateur allemand Roland Emmerich, qui séduit aujourd'hui l'amateur des salles obscures et de films de S.F. en lui proposant "Stargate, la porte des étoiles". Comme il fallait s'y attendre, ce blockbuster made in USA, sorti en France le 14 février de cette année, fait l'objet d'une adaptation sous forme de jeu vidéo sur consoles 16 et 32 bits. Une licence Acclaim pour une production 100 %. Le Studio Canal+ (cocorico !). Pour en savoir plus sur cette grande aventure ayant pour héros un certain Kurt Russell reconverti en cinéaste, suivez le guide ...

FRANCIS T.S.R.

**Acclaim**  
GAMES

**SKYROCK**  
SAISON DE 2002-2003

# Emmerich et Probe sur le

Ce dossier fait suite aux cinq pages d'avant-première parues dans le n° 37 de Joypad (décembre 1994) et tend à renseigner davantage le lecteur sur les tenants et les aboutissants de cette super-production qui, à ce jour, a réalisé plus de 70 millions de dollars au box-office américain.

Un réalisateur aux racines allemandes, des acteurs de premier plan américains et une société de production française sont à l'origine de "Stargate, la porte vers les étoiles". Deux heures de grand spectacle au total, qui auront quand même coûté la bagatelle de 55 millions de dollars ! Comme quoi, remonter le temps et partir visiter une planète située à des années lumière de la Terre pour finalement défier un dieu millénaire, n'est pas chose aisée ...



## Papyrus, pyramides et déités

L'Égypte a toujours été un pays fascinant pour son histoire et ses mythes. Dans l'esprit de nombreux occidentaux, cette contrée, située en plein cœur du continent africain, est synonyme de richesses extraordinaires, de monuments aux morts d'un gigantisme rare, ou encore de malédiction pour égyptologues trop curieux. Au fil des siècles, l'une des plus anciennes civilisations du monde a su cultiver et préserver le mystère autour de ses origines pour appâter les touristes du monde entier, mais aussi pour perpétuer le magie du rêve. Inventeur du papyrus, c'est grâce à ce moyen d'expression et à l'écriture sur les stèles notamment, sans oublier Champollion et la Pierre de Rosette, que les historiens expliquent aujourd'hui près

de 3 000 ans de dynasties (207 pharaons se sont succédé), de guerres et de croyances en des dieux auxquels nul ne voue plus de culte, quelques sectes exceptionnelles, à l'approche du troisième millénaire.

## La réponse se trouve dans les astres

Le scénario de "Stargate", the movie, s'inspire d'une hypothèse rocambolesque, quoique peut-être vrai, qui n'étonnerait pas un lecteur assidu de Comic Books US. Selon Roland Emmerich, "j'étais encore à l'école de Cinéma lorsque je vis un documentaire sur les pyramides de Guizeh. À l'époque, certains chercheurs pensaient qu'une civilisation alien avait visité la Terre et présidé à la construction de ces



### Kurt Russell alias le colonel Jack O'Neil

L'un des acteurs les plus courtisés d'Hollywood actuellement, a été vu, lors de l'avant-première au Grand Rex le 12 janvier dernier, au bras de sa compagne dans le vie, l'actrice Goldie Hawn ("La mort vous va si bien"). Sa filmographie, au voc : "New York 1997", 1981, "The Thing", 1982, "Les Aventures de Jack Burton dans les griffes du Mandarin", 1985, "Tequila Sunrise", 1988 et plus récemment "Tombsone", 1993.



# h, Russell s traces de Râ

monuments. Bien que ne croyant guère à ces théories, il me sembla qu'elle pouvait inspirer un grand film d'aventures. Je rédigeai alors plusieurs esquisses, mais aucune ne me satisfait vraiment et je laissai passer trois ou quatre ans avant de m'atteler à nouveau au projet, orienté vers un public contemporain auquel il offrirait certains aperçus de l'égypte antique."

## Effets spéciaux de "Dune" pour trame à la "Lawrence d'Arable"

Outre les acteurs principaux, près de 16 000 figurants furent mis à contribution dans la lignée des films-fresques historiques des années 50-60. Si les scènes de mouvements de foule nécessitent un timing strict de la part des participants, les effets spéciaux, la confection des costumes et des décors ont, eux aussi, demandé beaucoup d'efforts et d'imagination à l'équipe du tournage. Patrick Tatopoulos, un Français d'origine grecque, et la Kleiser-Walczak Construction Company, spécialisée dans la création d'images numériques, furent chargés de toute la partie esthétique de l'œuvre (morphing, conception de la Stargate, parure des dieux, etc.) au même titre que les programmeurs de Probe ("Mortal Kombat"), en Angleterre, se démenèrent pour adapter le film sur cartouche de jeu vidéo. Le joueur y incarne le colonel Jack O'Neil, au départ un sombre névrosé membre de l'armée américaine, joué par le génial Kurt Russell. Son seul et unique objectif est de contrer Râ à l'ambition démesurée sur la planète Atydos, là où il vient d'être transporté. Cela donne un jeu de plates-formes action intelligent et beau, à la hauteur des espérances de chacun. Mais il fallait bien ça...

### Roland Emmerich, réalisateur

Né en Allemagne de l'Ouest, il fut l'un des étudiants les plus ambitieux en matière de cinéma, en réalisant le film d'étudiant le plus cher jamais tourné en Allemagne, "The Nasty Art Principle" (Le Principe de l'Art du Nôu), en 1984. On lui doit, depuis "Moon 44", série B avec Malcolm McDowell, et "Universal Soldier" avec Jean-Claude Van Damme et Dolph Lundgren dans les rôles principaux.



### Miki Avital alias Sha'uri

"Stargate" est aussi le premier film hollywoodien de la jeune et talentueuse comédienne israélienne qui sort prochainement le partenaire de Johnny Depp et Robert Mitchum dans "Ed Wood" de Jim Jarmusch.



### Jaye Davidson alias Râ

"Stargate" est son premier film depuis ses mémorables débuts dans "The Crying Game", en 1993, succès international qui lui valut une citation à l'Oscar du meilleur rôle secondaire.



### James Spader alias le docteur Daniel Jackson

Couronné "meilleur acteur" au Festival de Cannes 1999 pour "Sexe, Mensonges et Vidéo" (Palme d'or), ce comédien né à Boston a aussi joué dans "Bad Influence", en 1989, "Bob Roberts", en 1992, et "Wolf", en 1994.



Dean Devlin, ami de Roland Emmerich mais aussi producteur et co-scénariste du film, fut un artisan actif de "Stargate". Selon lui, "Stargate postule qu'une civilisation extra-terrestre

# De la sci-fi grande

Le séquence de morphing du visage du dieu Râ, réalisée par la Kaiser-Welzack Company, vaut son pesant d'or. Le spectateur découvre, émerveillé, la transformation d'un masque d'ébène en visage humain, celui de Jiry Davidson en l'occurrence. Une composition ahurissante !



Le plateau de Râ abrite des éternités hors du commun pour un plateau de cinéma. Souvent pluvieux dans le plan-céleste, la pièce principale est un véritable "chef-d'œuvre". Les murs sont recouverts de hiéroglyphes peints, que les artisans d'origine du site chargés de peindre à l'ingénieur de J. James.



servit de modèle à l'Égypte antique avant de coloniser la planète Abydos. Il fallait donc créer une société archaïque, ayant conservé certains traits de la culture égyptienne, mais également dotée d'une technologie très avancée". Bénéficiant d'un budget conséquent, l'équipe de techniciens chargée de la mise sur pied des décors, de la confection des costumes, du design des armes et des bijoux, et pour finir, de l'élaboration des effets spéciaux, a pu donner le meilleur d'elle-même et satisfaire pleinement les désirs du réalisateur exigeant, mais surtout désireux de voir son rêve prendre forme et devenir peu à peu réalité...

## Un tournage très hot

Tourner sur le sol égyptien était exclu pour des raisons évidentes de coût de production, Roland Emmerich, assisté de sa fidèle équipe, opta pour le désert surchauffé de Yuma, en Arizona. Transporter des tonnes de matériel au creux des dunes, sous un soleil de plomb - la température atteignait parfois 45°C - demanda beaucoup d'acharnement de la part de tous, les acteurs y compris. On se servit même d'une substance appelée "Geoweb" (voir Joypad n°37) qui se durcit au contact de l'eau pour faciliter l'accès aux camions sur le lieu de travail. "J'aime les films qui vous entraînent dans un autre monde et vous installent au cœur de décors exotiques", explique R. Emmerich. Cette affirmation résume la situation et la volonté de ce virtuose de l'image de faire prendre corps à ses visions par tous les moyens. Pour preuve, la salle du trône de Râ fut entièrement construite dans un immense hangar de Long Beach en Californie, un plateau de cinéma ordinaire ne suffisant pas. Ce décor, le plus vaste du film, mesure en effet plus de

100 mètres de long, 30 de large et 12 de haut. Son "habillage" prit plusieurs semaines, mobilisant une importante équipe de peintres, sculpteurs, graveurs.

## Allo Abydos, ici la Terre !

Si la Stargate constitue l'énigme de base du film, les designers et costumiers employés pour donner vie à l'ensemble furent confrontés, dans une autre mesure, à un problème tout aussi insoluble, ou presque : comment vêtir 16 000 acteurs et figurants, de sorte à rendre crédible leur existence au spectateur ? Ne disposent d'aucune documentation sur les modes vestimentaires nord-africains trois mille ans avant notre ère, Joseph Porro, chef costumier, dut faire appel à son imagination : "J'ignore si le film est conforme à la réalité

# Science-fiction à la nature

historique, mais j'espère à tout le moins que ces costumes sont plaisants à regarder". Lui et ses assistants habillèrent aussi quelque 1 500 personnages contemporains, parmi lesquels de nombreux soldats dont les uniformes furent taillés dans des étoffes naturelles rendant plus tolérable l'intense chaleur du désert.

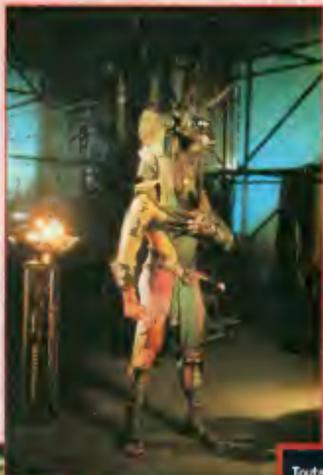
## "Moi, Daniel. Toi, Sha'uri"

Non content d'inventer un nouveau monde, les créateurs de "Stargate" dotèrent celui-ci d'une langue originale, dérivée de l'ancien égyptien. Ce travail fut confié à un expert qualifié, le docteur Stuart Tyson Smith, chercheur à l'Institut d'Archéologie du Fowler Museum of Cultural History. Partant des données les plus récentes, il élaborait un vocabulaire, différencia une série de terminaisons masculines et féminines, formula des règles de conjugaison et mit au point une structure grammaticale. Un processus qui fascina particulièrement les acteurs appelés à s'exprimer dans cette langue inconnue. Pour certains, comme Mili Avital, qui parle couramment l'arabe et l'hébreu, l'assimilation se fit sans peine. James Spader et Kurt Russell trouvèrent en Smith un répétiteur et un conseiller technique de grande valeur.

## Abyss bis

Afin d'élaborer les effets spéciaux de "Stargate", Roland Emmerich s'enquit de la Kleizer-Walczak Company. Le plus spectaculaire est à coup sûr la Porte des Étoiles : un anneau de 7 mètres de diamètre orné de signes occultes, qui, une fois alignés, font de celui-ci un passage vers un autre monde. L'intérieur de l'objet se voile alors, et les comédiens se retrouvent face à une surface brillante et réfléchissante en mouvement qui ressemble

à de l'eau, comme dans le film "Abyss" de James Cameron. Ainsi, à mesure que la cité de Nagada, où vivent les esclaves soumis de Râ, prenait forme dans le désert de Yuma, acteurs et techniciens avaient l'étrange sensation d'être transportés dans un autre monde, fantastique et déconcertant. Le rêve devenait peu à peu réalité, et l'espace de quelques semaines, Emmerich se crut vraiment revenu des milliers d'années en arrière.



Toutes les pinces ainsi que les costumes, plus de 15 000 au final, ont demandé une attention toute particulière de la part du chef costumier Joseph Porro et de son homologue dissonant Patrick Tatopoulos.

Les "avions" ayant survécu aux attaques aériennes par les forces armées de Râ, et les animaux sauvages (un chien déguisé et une mequetta grandeur nature) furent utilisés par Tatopoulos) de la planète Abydos ne sont que pure fiction. On y croirait cependant volontiers !



Dans un souci de clarté et de cohérence avec le monde dans lequel nous évoluons qui est un monde d'images, voici quelques clichés du film, représentatifs des moments clés sans pour autant dévoiler le dénouement, qui, de toute façon - blockbuster US oblige -

# STAR the outstair



2 • Lors d'une conférence, le génial ingénieur Daniel Jackson explique à Londres ses théories poussées à la limite sur l'Égypte, ses religions et ses civilisations... reconstituées devant une assemblée de scientifiques antichrétiens qui lui rient au nez. Une jeune fille, une femme, le voit et lui propose de participer à un projet top secret mené par l'armée américaine.



3 • Sous terre, en plein cœur d'une base secrète, des généraux lui racontent l'histoire de la Stargate. Elle se trouve ici, mais, entre 1920 et 1994, ...



1 • L'histoire débute en 1928. Un étrange anneau, immense, est mis à



...personne n'est parvenu à déchiffrer les étranges hiéroglyphes qui y figurent... personne avant Jackson, qui découvre son fonctionnement...

# GATE

## ending story

est dans le genre "happy end". À vous de l'imaginer ! En attendant de découvrir le long métrage terminé, assis confortablement dans l'un des fauteuils du cinéma le plus proche, restez avec nous le temps de ce roman-photo pour apprécier mieux encore l'œuvre de Roland Emmerich.



Jour sur des archéologues non loin de la ville de Guizhi, en Égypte.



4 • Le colonel Jack O'Neill, chargé du bon déroulement de l'opération, et son équipe de Marines décident de traverser la Stargate. Daniel Jackson les suit, lui aussi : il devrait leur permettre de revenir sur la Terre en déchiffrant la porte située de l'autre côté.



5 • La petite troupe arrive sur la planète Abydos, désertique et recouverte de dunes. En prospectant les alentours, O'Neill et Jackson tombent sur ...



...Cet amenera serait ne fait une partie sur un autre monde, si lui a des milliers d'années lumière de la Terre.



...un groupe de bedouins qui les prennent pour des divinités et les invitent à partager leur repas.

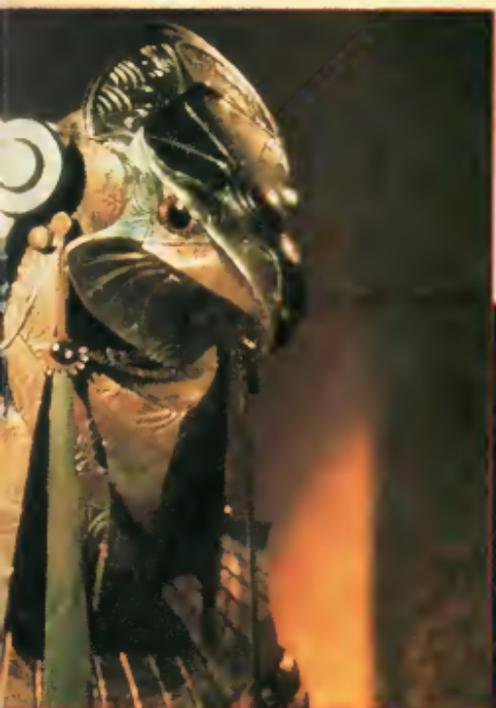


6 • Sh'arai, l'une des filles du maître des lieux, s'offre alors au docteur Jackson en guise de remerciement pour sa clémence (troubillez plus qu'ils sont des dieux !) qui refuse, préférant s'en faire une amie.

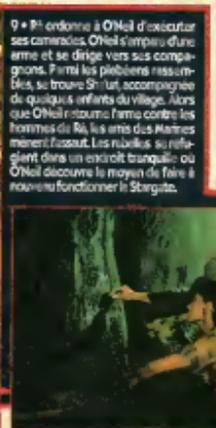


8 • Incrédulés, O'Neil et Jackson retournent au temple, incourent des paris encourus. Le premier a fait emprisonner, le second perit d'un laser en plein cœur, sorti de l'armoire d'Horus. Ri, le dieu dépendant de la ressource grâce à son seraphique qui contient un minéral particulier aux propriétés régénératrices. Au cours de leur discussion, Ri explique à Jackson son origine et le secret de sa longévité.

## STARGATE : the outstanding story



7 • Pendant ce temps, une étrange pyramide noire venue de nulle part se brise au ciel, ne laissant que la ruine de l'équipage. À l'intérieur, le dieu Ra, dieu du soleil, ne reste dans un sarcophage. L'immense vaisseau à l'échelle mini se réveille d'un long sommeil et décide d'envoyer ses troupes dans le monde. Horus et Anubis font prisonniers les Maîtres sans être de mal. Ra se venge en jurissant les hébreux qui violent. Je récupère les ennemis dévastateurs du dieu au-dessus de la terre.



9 • Il est temps à O'Neil d'écouter ses camarades. O'Neil s'improvise d'une arme et se dirige vers ses compagnons. Parmi les plebeïens ressemblés, se trouve Sh'lat, accompagnée de quelques enfants du village. Alors que O'Neil retourne l'arme contre les hommes de Ra, les amis des Maîtres mentent l'assaut. Les rebelles se réfugient dans un endroit tranquille où O'Neil découvre le moyen de faire à nouveau fonctionner le Stargate.

## STARGATE : the outstanding story



10 • Déterminés à changer le destin d'Abydos, O'Neil et Jackson décident d'infiltrer la forteresse de Ra, Jolés par les enfants rebelles.



12 • Difficile de pénétrer à l'intérieur de la forteresse sans éveiller l'attention des gardes. L'alerte est donnée, et le lourd portail de la pyramide se ferme, laissant Jackson, O'Neil et Shurl aux prises avec les gardiens du lieu. La lutte, qui s'en suit est aussi meurtrière d'un côté que de l'autre, et Shurl y laissera la vie.



11 • En route pour la forteresse, le commando, accompagné par quelques villageois, est intercepté par Horus. Celui-ci, suite à l'intervention d'O'Neil, ne fait pas de vieux os, laissant apparaître son visage humain, jusqu'ici caché sous un masque. Les villageois prennent alors conscience que ces prétendus dieux qui les font vivre dans la crainte ne sont en fait que des humains. L'heure de la révolte n'est plus loin.

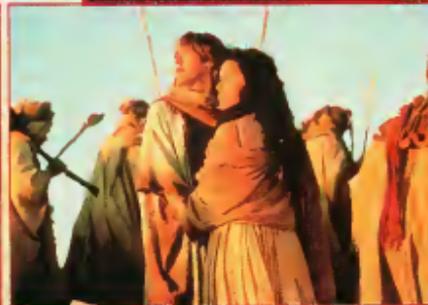


13 • O'Neil connaît bien, pour l'avoir essayé, la machine de Ra capable de régénérer les êtres humains. Cette substance merveilleuse pourrait bien être utile pour Shurl.

15 • La vie et belle, et tout est bien qui finit bien ? Ou est Ra ? Et Jackson ? C'est fini ça ? Ou est-tu Kurt ? Qu'est-il arrivé aux enfants rebelles qui avaient aidé une si noble cause ? Et la révolte dans tout ça ? Autant de questions auxquelles nous ne répondrons pas ici. La solution se trouve désormais dans vos séries obscures favorites.



14 • Ra triomphent embourgeoisés avec lui plusieurs mega-tonnes de lumière et de chaleur. Une surprise qui avait été amenée le par Jackson, mais nous vous lions décevoir le porteur du comment (il faut bien presser un peu de mystère).



# Un peu plus près des étoiles

Le jeu commence et le ton est donné : l'affiche du film est là. Une pyramide bien mystérieuse surmontée d'un anneau (la Stargate), non moins mystérieux. Pourtant, n'allez surtout pas croire que le jeu soit destiné aux mystiques et autres égyptologues en herbe. Une fois la partie commencée, tout ne sera qu'action.



Au cœur des niveaux, il est possible d'accéder à des sous-parties comme ici en s'engouffrant dans ce passage. Ces entrées peuvent aussi avoir la forme de portes lorsque vous serez en ville. Dans ces endroits, vous rencontrerez certains ennemis plus que redoutables, ainsi que certains objets nécessaires au bon déroulement des opérations.



Vous pouvez le constater, le jeu ne suit pas scrupuleusement le scénario du film, et c'est pour ma part l'aspect qui m'a le plus plu. Ici, les extraterrestres sont surtout identifiés comme étant des simulateurs de deux égyptiens. Le professeur Jackson est encore plus perspicace que dans le film. Ou s'enfuit-il ?



Une fois en ville, votre avancée risque d'être ralentie par des portes fermées. Dans ces cas-là, il ne faut pas hésiter : une grenade, et hop ! Néanmoins, il faut aussi être prudent et se méfier des rebonds imprévus. Se prendre sa propre grenade entre les genoux n'est pas forcément l'option la plus subtile.



## Un peu plus près des étoiles



Des Horus comme s'il en poussait partout ! Ces diables disparaissent pour réapparaître soudainement dans votre dos. Méfiance, donc.



Un passage d'équilibre sur cette poutre pour O'hel. Si vous n'avez jamais vu l'art flussel faire de la gymnastique à haut niveau, vous est venue pour vous offrir une véritable révélation.



Ces anneaux en forme de Stargate sont en fait des vies supplémentaires. Difficiles à trouver, ils sont aussi fort utiles pour espérer terminer le jeu bien que les mots de passe facilitent aussi la tâche.





Qui dit Égypte dit décors de circonstance. Ici, hiéroglyphes aux murs, tambour incantatoire. L'Égypte et ses mystères... Vous y serez d'ailleurs confronté, car sortir de certains niveaux (9 au total) relève parfois du mystère. J'ai mis sur que le sorti était de ce côté-là ?



Une fois à l'extérieur de la ville, vous retrouverez le désert et ses dangers. Les ennemis surgissent du partout, alors soyez vigilant et ne vous laissez pas avoir. Après tout, un Marines n'a déjà vu d'autre, non ?



Si je vous parle d'O'EVV, que me dites-vous ? Rien, que je suis malade. Juste, mais un O'EVV, est, comme tout le monde le sait, un Oblet Égyptien Volant et Violent. Pas question de jouer subtil ici, il faut tirer dans le tas sans interruption. Le bougre est coriace et quelques grenades devraient suffire à avoir raison de cette carcasse métallique.



Impossible de confondre. Ce n'est ni la Chine ni la Sibérie. Nous sommes bel et bien en Égypte, et les décors ont été suffisamment travaillés pour que l'on ne puisse pas en douter.



Retrouvez les bonus de soins pour rester en vie et les munitions pour pouvoir sustenter votre mitraillette. Ah oui, les munitions sont limitées. Vous ne le savez pas ? Ah... Vous risquez d'avoir du mal à terminer la partie.



# Un peu plus près des étoiles



Certains niveaux se présentent à la fin comme de véritables mini-jeux. Autant dire que tout en jouant, vous pourrez être à tout à fait à la mode. Ici, votre mission consiste à secourir votre frère aîné retenu prisonnier. Il s'agit, en fait, de le faire fuir dans le désert d'un Jack O'Neil. Ya des jupes, ça tombe bien, ça va être un contraste de style avec Traxxon, Yuriko, Olivier, Benji, Gregory, Tai.



Toujours sur Super Nintendo, des niveaux en mode 7 d'une beauté hallucinante. C'est normal, me direz-vous : dans le désert, les hallucinations sont mortellement courantes. On appelle ça des mirages.



Avant de vous lancer dans l'aventure, les conseils du vieux sage, véritable maître Yoda. Après logy les bons tuyaux, il suit tant attendue.



Les cafards sont de sales bestioles. Les ours mûris et les sauriers sont également, de loin tout de même, à des cafards. Vous en découvrez donc qu'il ne s'agit pas de ces terribles freux. Il est encore mieux inquietant de vivre avec Jack O'Neil que d'être un cafard.



Couché, Horus ! Une bonne rafale de mitrailleuse devrait venir à bout de cet être d'une autre dimension. Non mais !



Kurt Russell dans l'une de ses rares apparitions dans le jeu.



Des trouslus ? Voilà une façon bien originale de traverser un niveau. Encore faut-il ne pas manquer une étape, sinon on risque de tomber de très haut.



# Shopping dans les étoiles

## Peinture 3D "Stargate"

Une planche dessinée en relief, quelques mini-pots de peinture, et le tour est joué ! Peignez-vous un tableau digne des meilleurs bas-reliefs égyptiens.



Toute une série de figurines ayant un rapport avec le film devrait être disponible d'ici peu de temps en Europe. Retrouvez Jackson, O'Neil et Ra.



Une montre qui ressemble à un sarcophage ? Vous ne rêvez pas. Un cadeau à faire à tous les inconditionnels qui veulent se mettre à l'heure "Stargate".



Même les porte-clés se mettent à l'heure égyptienne ! Si vos clés veulent rejoindre les grands mystères des pharaons, c'est ici qu'il faut foncer.

Disponible au moment où vous lirez ces lignes, le roman "Stargate" (éditions "J'ai Lu"), écrit par R. Emmerich et D. Devlin, vous permettra de suivre en détails tous les événements de l'histoire. Disponible dans toutes les librairies, ainsi que dans les grandes surfaces.





▲ Essentiel pour bien vivre, le T-shirt "Stargate", le vrai. Pour ceux qui ont adoré le film et son affiche.

Autant le dire tout de suite, il ne manque que le pantalon pour avoir la totale "Stargate". Tout existe ou presque. Pour vous habiller la tête, voici déjà la casquette. Au moins, de cette façon, vous ne tomberez peut-être pas malade.



Sur le CD Stargate, retrouvez toutes les musiques du film, c'est joué par plein de musiciens super-sympa et c'est en stéréo !



Le masque qui tue ! Si vous voulez terroriser des populations entières, devenir un dieu pour ensuite vous faire attaquer par les Marines parce que vous aurez un peu abusé de vos pouvoirs, ce masque est fait pour vous.

Une montre hologramme ! D'enfer ! Si les hologrammes et vous, c'est une histoire non pas de goûts (ça c'est autre chose) mais d'amour, je vous invite à vite faire un tour aux Helles à Paris, et au musée de l'hologramme. Vous y retrouverez une collection complètement folle.

