

NES • SATURN • 32X • ULTRA 64 • PLAYSTATION • GAME BOY • VR 32
NEPTUNE • MEGA CD • SUPER NES • GAME GEAR • MEGA DRIVE • PICO

TOP CONSOLES
500% baston

TOP CONSOLES

PLAYSTATION

Les jeux Sony
dont vous rêvez

JAPANIME

DBZ c'est fini !

DOOM

Enfin sur SNIN

On a failli attendre !

EXCLUSIF



**YOSHI ISLAND,
LE PROCHAIN MARIO**

PREVIEW

TINTIN AU TIBET

UN JEU DU TONNERRE DE BREST !

Tout le reste est à l'intérieur : tests, soluces et une Saturn gratuite (à découper)...

Visuels couverture © Hergé, Moulinsart 1995. © Nintendo.

N° 6 • octobre 1995

Une publication PRESSIMAGE®
Suisse : 10 FS Portugal : 1200 PTE CONT
Belgique : 250 FB DOM TOM : 48 FF
Canada : 9,95 \$ Luxembourg : 225 FL

M 1259 - 6 - 32,00 F



3615 KONSOL

Pourquoi chercher ailleurs ce que
vous ne trouvez QUE chez nous ?

Découvrez toutes les **soluces** complètes ...
... et des milliers de **trucs et astuces**

Questionnez la Rédaction

Informez-vous 24H/24

Passez vos **Petites Annonces**

Dialoguez en direct

Jouez et **gagnez !**

3615 KONSOL

Retrouvez **également** toutes les soluces
et tous les trucs et astuces pour toutes
les consoles par téléphone au

36 69 53 89

ÉDITO

C'est l'Automne !

Ça chauffe les petits loups, ça chauffe ! Après la mise en orbite de la Saturn en juillet, la PlayStation vient d'effectuer un appontage digne de ce nom dans notre doux pays. L'ère des 16 bits s'efface chaque jour un peu plus pour laisser place à la génération des 32 bits (deux fois 16 bits !). En attendant que ces machines s'implantent dans la France profonde, il n'y a pas de quoi s'inquiéter pour vos consoles 16 bits. Elles ne sont pas prêtes à disparaître. Les éditeurs, Nintendo en tête, ne vous laissent pas tomber. La fin d'année s'annonce donc très riche en cartouches d'enfer de la mort qui tue (Killer Instinct, Tintin, Mortal Kombat, Earthworm Jim 2, Cool Spot, Garfield... des jeux que vous retrouverez bientôt dans votre Top Consoles). Je connais des Mega Drive et des Super Nintendo qui vont surchauffer. Un bon conseil, faites des éconocrocs : vous allez avoir besoin de picaillons si vous voulez vous offrir la plupart de ces jeux. En automne, les jeux sont comme les feuilles mortes : ils se ramassent à la pelle jusqu'à Noël ! Même chose aux niveaux des baffes : il n'y a qu'à voir ce que nous annoncent les éditeurs ce mois-ci : Weapon Lord, Street Fighter the Movie, Primal Rage, Virtua Fighter Remix... Avec les prochains Mortal Kombat et Killer Instinct, va y avoir du sang sur les paddles c'est sûr. Bon allez, je vous laisse... Il faut que je termine Yoshi Island. Oui ! Oui ! J'ai bien dit Yoshi Island et il est dans Top Consoles, le mag de tous les dangers ! Let's play again and again...

© Samourai éditions



AU MENU

Le courrier de Vampi 6

Vampi vient de faire un procès à Infos du pad qui voulait publier une photo d'elle toute nue... Comme elle a gagné, elle est toute disposée à vous lire. Réponse à couteau tiré garantie...

News 10

Newsman ne sait plus où il est : en France, au Japon ou aux States. Entre deux infos, il trouve le temps de s'explorer à Street Fighter the Movie et à King Fighter 95... Ce mois-ci, il vous présente des jeux en large et en travers pour vous faire baver jusqu'à la fin de l'année.

Infos du Pad 21

Toute l'info sur l'univers impitoyable du jeu vidéo se trouve dans Infos du pad. Les scoops les plus fous et l'info la plus vraie que personne ne vous a jamais dévoilé, Infos du Pad vous le dit.

Le labo 30

Tous les jeux du mois prochain sont analysés dans notre labo. Nos chercheurs dissèquent les softs dans tous leurs détails. Une vivisection que nous déconseillons aux âmes sensibles qui nous lisent. En automne, la baston qui débarque sur console est particulièrement sanglante et barbare. Weapon Lord, Primal Rage et Street Fighter the Movie trouveront certainement preneur rapidement. Et puis, l'exclusivité intergalactique de Top Consoles, c'est la présentation en import de Yoshi Island. Découvrir Mario bébé s'est fantastique ! Tout le labo s'est mis au biberon.

Import 98

Grouik s'est déchaîné. Il passe le rayon des boutiques d'import en revue et signale tout les prochains jeux qui devraient arriver bientôt... Une rubrique pour les joueurs pressés.

Soluces et Tips 106

Rudy les bons tuyaux s'est penché sur la soluce de Addams Family Values (SNIN). Il n'a pas oublié de finir Astérix sur MD. Khârmo, lui, vous envoie une bonne volée de Tips pour déjouer la difficulté.

The Financial Games 129

Retrouvez les cotes des jeux d'occasion dans notre rubrique financière. Ce mois-ci, notre consultant analyse le marché des consoles d'occasion. De bons plans en perspective...

Japanime country 116

Dragon Ball Z c'est fini, terminé, the end, terminado... Toute la rédac est en pleurs. Comment allons nous faire pour vivre dans un monde où il n'y aura plus de nouvelle histoire DBZ. Qu'allons-nous mettre en couve maintenant ?

Dossier des jeux pour votre PlayStation ➔ 28

Maintenant qu'elle est là, il faut l'alimenter en jeu. Sartan nous présente tous les jeux auxquels vous rêviez... J'en connais qui ne vont plus dormir avant d'avoir une PlayStation.

Previews ➔ 34

Avis à tous les bachibouzouks et les ectoplasmes ! Tintin, Milou, le Capitaine Haddock et toute la bande débarquent sur SNIN et le yéti n'a qu'à bien se tenir !

Et oui ! C'est déjà l'automne, que voulez-vous ? L'été ne peut pas durer éternellement, alors autant se préparer psychologiquement à affronter le froid de l'hiver.

Sortez les pulls, les chaussettes et les moufles, car mieux vaut avoir l'air ridicule et être en bonne santé plutôt que le contraire, n'est-ce pas ? Allez, faites un sourire ! Plus que quelques malheureux petits mois et le soleil sera de retour... Et que cela ne vous empêche pas de m'écrire des flopees de lettres en attendant !

V Le courrier de Vamppi

Y a le feu !

Chère Vamppi, Je t'ai fait une petite sélection des meilleurs questions possibles, alors accroche-toi, c'est parti ! (J'ai même pas le temps de te faire des compliments).

1) Attaquons tout de suite : quelles sont les chances, selon toi, qu'à Nintendo de s'imposer face à la

PlayStation et la Saturn ?

2) Pour l'Ultra 64, avez-vous obtenu de nouvelles infos ?

3) Comment se fait-il que l'Ultra 64 coûte presque trois fois moins chère que la PlayStation ou que la Saturn alors qu'elle devrait les surpasser technologiquement ?

4) Niveau jeu : Killer Instinct vs Tekken ? Daytona USA vs Cruis'n USA ?

Ciao à tout le monde ! Citronman, un mec hyper pressé !

Eh ! J'suis un peu dégoûtée pour les compliments ! T'aurais pu prendre un peu de temps quand même ! Bon, j'vais faire un effort et répondre à tes questions, mais rapidement car moi aussi j'ai d'autres trucs à faire... non mais !

1) Ta première question me paraît assez naïve mon petit Citronman ! Tu le dis toi

LE LABO DES LECTEURS

Cette rubrique vous est ouverte. À vous d'exprimer votre talent de testeur. Cette fois, c'est Toasterboy (son véritable nom est inconnu) qui nous propose le test de Dragon Ball Z 3 Ultime Menace.

Il y a deux ans, Bandai nous sortait un premier Dragon Ball Z, dont la réalisation était très moyenne. Néanmoins, ce fut une révolution dans le petit monde des beat'em all : les coups spéciaux superpuissants (Kamehameha) étaient sans rapport avec les hadoken de SFII. En décembre 93, une dernière mouture, techniquement améliorée, faisait son apparition sur Super Nintendo. Cette année, un troisième jeu de baston mettant en scène la bande à Sangoku, paraît sous le nom d'Ultime Menace. Le principe est resté le même que dans les versions précédentes, à savoir : je prends un mec et je bute mon adversaire. La barre de séparation centrale a été conservée (vous permettant une plus grande aire de combat) ainsi que la jauge de force. Toutefois, si les modes de « combat » et « championnat » sont toujours présents, le mode « histoire », pourtant intéressant, a disparu. La durée de vie s'en trouve quelque peu écourtée mais bon... Du point de vue de la réalisation, on passe du rien au tout ! Les graphismes sont très beaux, la musique est d'enfer (là on passe carrément des Musclés à Nirvana !) l'animation des personnages est bonne. Quant aux coups spéciaux, ils sont clairement expliqués. Vous pouvez en plus vous entraîner grâce au mode « auto » qui a été prévu pour. En conclusion c'est, comme indiqué sur la boîte, le summum du jeu d'action !

Avis de Bultar : je n'ai jamais aimé DBZ et ce n'est pas aujourd'hui que ça va commencer. Ce jeu est très moyen et ne vaut pas un bon Street Fighter. Avis de Lolo : mon avis sur ce jeu est très mitigé : une bonne réalisation mais un manque de fun à cause de la lenteur au corps à corps.

Dragon Ball Z 3, ultime menace

Machine : Super Nintendo

Genre : Plate-forme

Éditeur : Bandai

Distributeur : Bandai

1 à 8 joueurs

Prix : D

Pour

- ▲ Les graphismes sont somptueux.
- ▲ Des super coups spéciaux.
- ▲ C'est du DBZ.

Contre

- ▼ Lenteur du corps à corps.
- ▼ Plus de mode « histoire ».
- ▼ C'est vraiment tout !

NOTE DES LECTEURS

16

même dans ta troisième question que l'Ultra 64 est supérieure aux autres technologiquement. Ça ne te suffit pas ? En plus, tu sais aussi bien que moi que les fans de Nintendo sont toujours présents à l'appel et qu'ils attendront le temps qu'il faut pour pouvoir enfin tenir entre leurs petites mains l'objet du désir !

2) Ben non, sinon on vous les donnerait ! Les news sont là pour ça je crois...

3) Je crois soupçonner en toi quelques lacunes au niveau mathématique ! L'Ultra sera vendue environ 2 000 F (car pour l'instant rien n'est certain). Ce qui ne représente pas du tout un tiers du prix des autres consoles citées ! De toutes façons il faudra attendre un peu pour pouvoir tirer ce genre de conclusion et ensuite on se pose les questions adéquates !

4) Je préfère Tekken à Killer Instinct et Daytona USA à Cruis'n USA et de loin ! ☹

Méga cool !

Adorable Vampi. Tout d'abord je voudrais féliciter toute l'équipe pour un mag qui est méga cool (c'est mon préféré !).

Voici maintenant mes questions :

1) Je trouve que vous êtes trop sévère dans les tests (Illusion of Time 16/20).



Illustration : El Bouleto
Mise en couleurs : Jipi

VU ET ENTENDU

Comme vous l'avez certainement déjà remarqué, les rédacteurs un peu « ouf » de Top Consoles sortent souvent pas mal d'âneries et même quelquefois des choses totalement incohérentes. Pour vous en faire profiter en voici quelques extraits qui, je l'espère, vous donneront bien du plaisir.

Bill Ballantine : « Dans Civilization, le but du jeu c'est d'envoyer une navette spatiale dans l'espace. »

Street Man (après avoir vendu sa collec de Strange) : « J'me suis fait avoir mais bon... c'est l'offre de la loi et de la demande ! »

Sartan (après avoir bu un Irish Coffee) : « C'est cool d'avancer comme ça : tu mets la tête bien sur les épaules, le tout repose sur le bassin et il n'y a plus que les jambes qui marchent. »

Rudy les bons tuyaux (regardant Khâmo jouer à un shoot) : « Tu vois, eux se sont les ennemis adverses ! »

Street Man (Posant la question à Lion, Sartan et Koopa) : « C'est quoi un Mountain Bike ? C'est des rollers ? »

2) Que pensez-vous de Zelda sur Game Boy ?

3) Les 16 bits sont-elles menacées par l'arrivée des nouvelles consoles ?

4) Ne pourrait-il pas y avoir une rubrique sur les jeux les plus nuls ?

5) Quelle est la console la plus vendue au Japon ?

6) Je note votre magazine 19/20.

7) Pouvez-vous me publier ?

Longue vie à Top Consoles ! Link.

Je te remercie pour tes compliments, mais ce n'était pas la peine d'en faire autant pour être publié tu sais... Voici mes réponses :

1) La note finale étant la moyenne des six autres notes données (graphismes, sons, jouabilité, etc.) il est donc très difficile de dépasser les 16/20. Cette note est déjà très bonne, mais il faut que tu saches que nous sommes obligés d'être sévères, sinon nous n'aurions pas les moyens de faire ressortir du lot un jeu qui le mérite franchement !

2) Zelda sur Game Boy est, selon moi, le meilleur jeu existant sur cette portable, voilà !

3) Tu trouveras la réponse à cette question dans le dossier du mois, pour lequel mes petits camarades ont trimé comme des fous !

4) Non ! Il vaut mieux garder le peu de place disponible pour parler des bons jeux et oublier les

autres. Sinon on ne s'en sortirait pas !

5) Pour le moment la Super Nintendo est toujours la console la plus vendue au Japon. Pour plus d'information, jette un coup d'œil au dossier du mois.

6) Que manque t-il donc pour obtenir le dernier point ?

7) J'sais pas encore... J'vais y réfléchir, promis ! ☹

Mal-aimée ?

Salut Vampi, D'abord, quelques remarques. Je lis Top Consoles depuis le premier numéro et j'ai cru sentir un rien d'animosité des testeurs envers toi. Alors, je me pose plusieurs questions : t'aiment-ils vraiment ? Sinon, est-ce parce qu'ils n'arrivent pas à te domestiquer ? Koopa est-elle réellement ta grande rivale dans la rédaction ? Pour finir, quel est ton testeur préféré ? (mon rêve serait que tu dises que c'est moi mais je suis prêt à entendre la vérité, même si elle est cruelle). Pour finir dans les ragots, je te demanderai une photo dédicacée et je te poserai une question au sujet des jeux. J'ai adoré Landstalker sur MD et j'ai appris qu'au Japon est sortie la suite de ce jeu. Est-il bien et sortira-t-il en France ? Merci d'avance et grosses bises à vous tous et surtout à toi, « tendre » Vampi Un « têtard de banlieue ».

Dis donc... t'es bien curieux toi ! Tu penses vraiment que les testeurs de la

LE COURRIER DE VAMPI

5-7 rue Raspail, 93108
Montreuil cedex.

rédac ne m'apprécient pas ? Je crois simplement qu'ils font tout leur possible pour se faire remarquer car, au fond, je ne leur accorde que très peu d'importance (c'est dans mon caractère). C'est pourquoi je ne te dirais pas quel est mon rédacteur préféré (j'ai vraiment trop peur de faire des jaloux ! Quant à Koopa, elle n'est pas ma rivale. Nous nous entendons relativement bien, même si notre passe-temps favori est de nous lancer quelques stylos ou même des objets contondants en visant les yeux ! Mais passons plutôt aux choses concrètes et sérieuses. Tu me parles d'une suite de Landstalker alors j'en déduis qu'il s'agit de Lady Stalker. Tout d'abord il faut savoir que ce n'est pas une suite (le point commun entre ces deux jeu est le programmeur). Ensuite ce jeu, sorti depuis sept mois au Japon est sur Super Nintendo et non sur Mega Drive. Pour l'instant il n'existe qu'en import et on ne sait pas si la version française sera disponible bientôt. Enfin, et pour finir, tu risques d'être bien déçu par cette « pseudo » suite qui est franchement moins bonne et intéressante que Landstalker. P.-S. : Pour la photo dédicacée, regarde dans Info du Pad ! ☺

J'ai tout lu !

Salut la redac de Top Consoles ! Je vous écris au sujet de votre hors série sur Dragon Ball Z. Je l'ai acheté, je l'ai lu en entier (oui ! J'en ai eu le courage !) et je l'ai trouvé excellent ! Vous avez parlé de tout : les jeux, les coups, les enchaînements, les codes, la série, etc.

TA PHOTO DANS TOP CONSOLES !

Vampi relance la machine et veut absolument un tas de photos de vous lisant Top Consoles dans des tenues, des lieux et des positions incongrues ! Alors magnez-vous car il y a un abonnement d'un an à la clé.

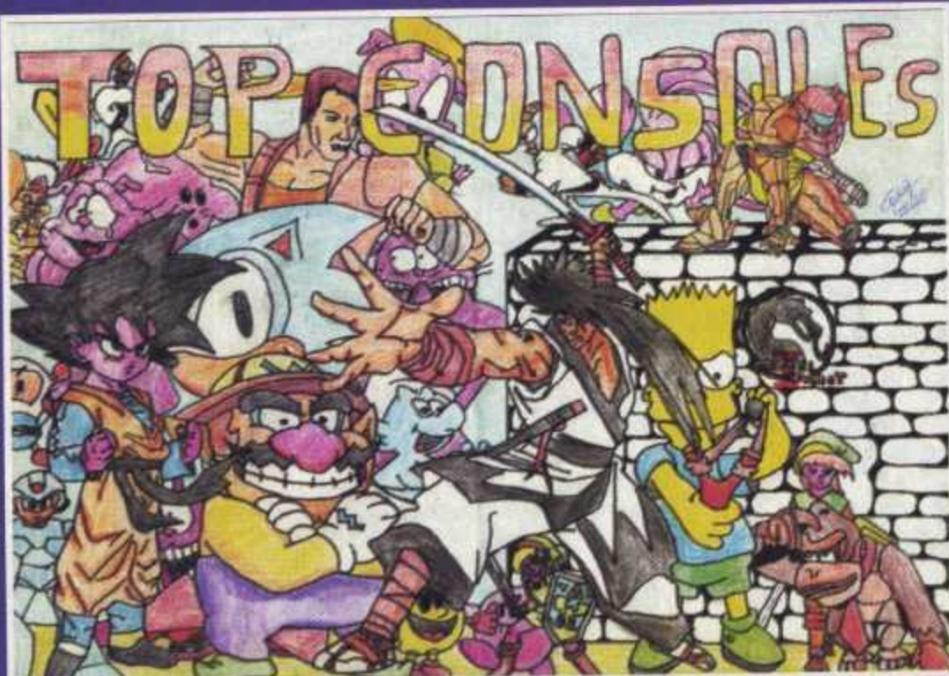
Vous l'avez compris, je suis un grand fan de DBZ. J'aimerais tout avoir (cassettes vidéos, CD, mangas...) mais à cause du Club Dorothée, qui a lamentablement cassé la réputation de cette série, ma mère me traite de gamin (j'ai 15 ans) et ne veut pas que je m'achète des goodies. En fait, si j'en veux, il faut que je les gagne, car les acheter serait trop risqué. Voilà, c'est tout ce que j'avais à vous dire. Salut à tous. Thierry Bonnaud, Niort.

Mon cher Thierry, si ta mère te fait des misères, c'est à toi de lui faire comprendre qu'il ne s'agit pas là d'un simple caprice, mais d'une véritable passion. De plus, que DBZ passe au Club Dorothée ou bien dans une émission intellectuelle, ne change en rien la série en elle-même ! C'est pourquoi je te conseille de montrer ne serait-ce qu'un épisode à ta mère afin qu'elle puisse en juger par elle-même. Voilà les seuls conseils que je peux te donner en te remerciant des compliments faits pour le hors série. (C'est Eric qui va être content !) ☺

LE COURRIER DE VAMPI

5-7 rue Raspail, 93108
Montreuil cedex.

LE COIN DES ARTISTES



L'hallu totale ! Ce dessin est vraiment génial ! Nous le devons à Cédric Lafon de Pavie. Merci, et continue à nous en envoyer tant que tu veux !

VITE DIT

🕒 Que me conseilles-tu entre « Secret of Mana » et « Illusion of Time » ? Cédric, le roi de l'électronique.

Sans hésiter je dirais « Illusion of Time » même si le grand avantage de « Secret of Mana » est de pouvoir jouer à deux ou à trois simultanément.

🕒 Pourquoi n'y a-t-il pas de poster dans Top Consoles ? Damien du 01.

Parce que pour l'instant nous n'en voyons pas l'utilité et aussi parce que nous n'en avons pas la possibilité. Saches que se ne sont pas les rédacteurs qui décident de ce genre de choses.

🕒 Sur l'Ultra 64, y aura-t-il des jeux en 3D comme Tekken ? Alexandre Portanguen.

Pour l'instant nous ne savons pas grand chose sur cette console. Cependant, ce qui est sûr, c'est qu'elle aura les possibilités pour faire ce genre de jeux !

🕒 À la rédaction, lequel de ces deux jeux préférez-vous : Super Metroid ou Donkey Kong Country ? Samus Adam.

Au risque de décevoir beaucoup d'entre vous, je réponds au nom de toute la rédaction sans aucune hésitation : Super Metroid !

🕒 Va-t-il y avoir une suite de Super Mario Kart sur Super Nintendo ou l'Ultra 64 ? David Dignac.

Rien n'est encore prévu en ce qui concerne ce jeu vraiment original. De toutes façons, tu peux être sûr que tu en seras informé dès que quelques échos arriveront jusqu'à nos attentives oreilles !

🕒 Que penses-tu de Killer Instinct et peut-il faire face aux autres jeux de baston sur 32 Bits ? Jeremy Lagère.

Il s'agit là d'un bon jeu. Mais il est bien évident que Toshinden sur PlayStation présente bien plus d'intérêt, de par ses graphismes, ses coups et sa 3D texture mappée.

🕒 J'ai entendu autant de bien que de mal sur Pac Man 2. Quel est ton avis ? Sophie Aferon.

Je comprends bien la diversité des avis en ce qui concerne ce jeu. Pour ma part, je l'ai adoré. Contrairement à l'avis de certains, il ne s'adresse pas aux plus jeunes ou aux plus débiles. C'est un jeu au concept nouveau, dans lequel il faut réfléchir et agir patiemment.

INCROYABLE

Il est parmi nous !



INFOS

DU PAD

Le seul magazine d'infos gratuites qui squatte tous les mois dans Top Consoles

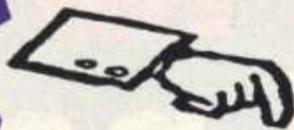


« Nous l'avons rencontré en voulant prendre un raccourci qui nous a mené nulle part... » (David Vincent)

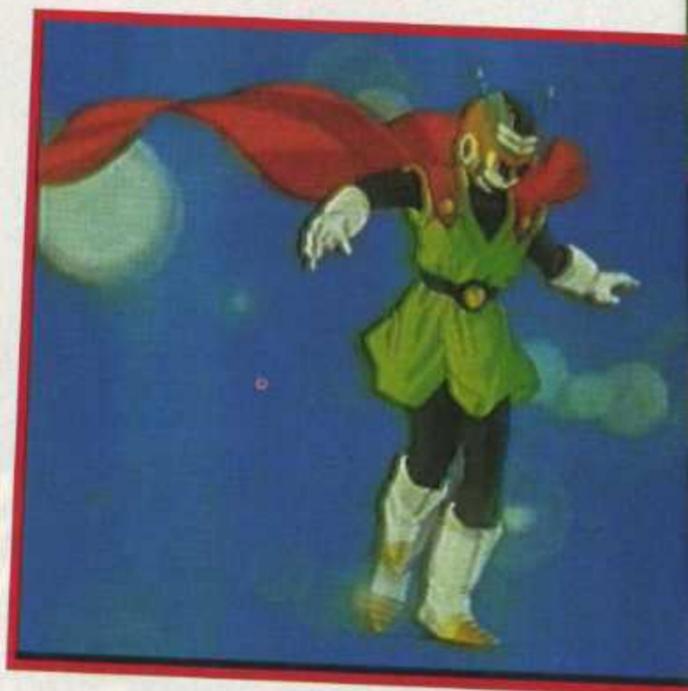
Chaud devant !

DRAGON BALL Z ULTIMATE

PlayStation/Bandai/Baston



On en parle un petit peu partout... Dragon Ball Z l'apocalyptique arrive officiellement sur PlayStation à la fin de l'année ! En cours de traduction chez Bandai, cet énième jeu de frappe dégage un air de nouveauté et d'imprévu. La nouveauté concerne le mode de jeu. Maintenant, l'écran ne se scinde pas en deux lorsque les deux guerriers s'éloignent. Non, non, non ! La PlayStation zoome sur eux ou dézoome, nos gars deviennent donc minuscules lorsqu'ils se trouvent aux extrémités de l'écran. Le côté imprévu, c'est le paquet de tips que Bandai nous réserve. Le plus intéressant permet d'augmenter le nombre de combattants. De 22 on passe à 27 ! Si vous désirez en savoir plus sur ce phénomène, parcourez le mini-dossier DBZ de Japanime Country ou les quelques pages événements consacrées à la PlayStation version officielle ! Sortie en décembre... ●



Les Lyonnais ont leur boutique Samourai ! Tokyo Babylone satisfait tous les fans de

Tokyo Babylone

japanime du coing avec ses goodies, ramcards, LD, CD, etc. C'est au 37, rue du Maréchal Leclerc, 69800 Lyon Saint-Priest. Tél : (16) 78 98 22 14.

HANG ON GP

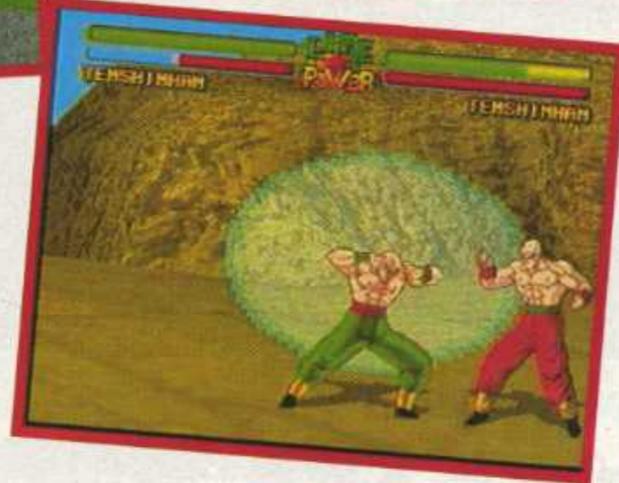
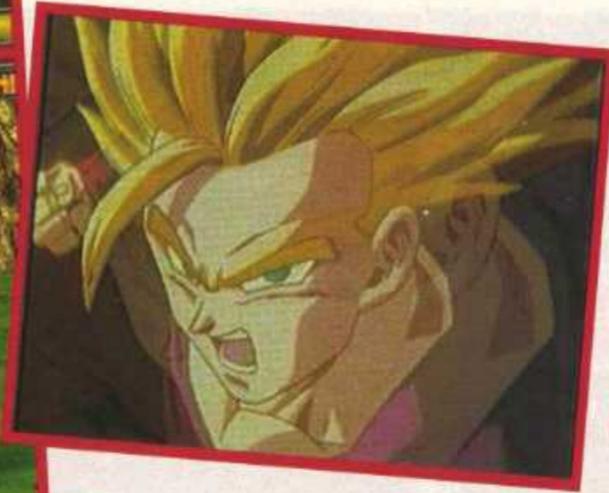
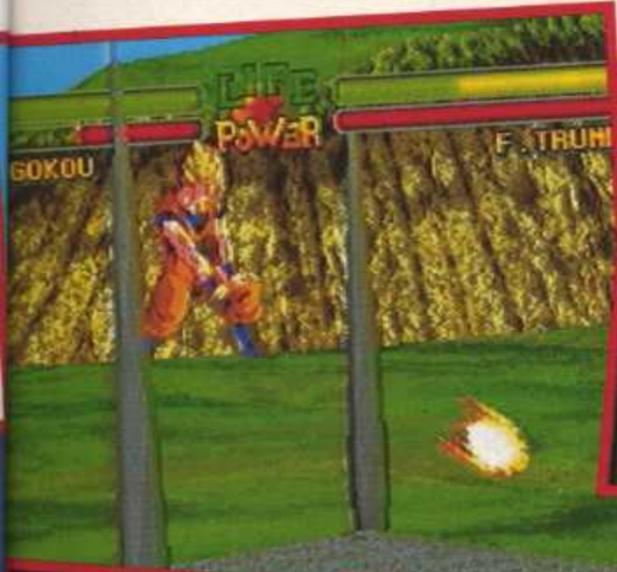
95 Saturn/Sega/Motos

Hang On Grand Prix 95 devrait apparaître aux alentours de novembre/décembre. Après quelques années d'absence (né en arcade il y a dix ans), il revient sur Saturn dans une version réactualisée. La 3D



mappée est passée par là. Elle nous offre des motos et des décors de qualité. Plusieurs circuits sont disponibles ainsi que plusieurs coursiers de métal. Trois vues pour la course, à vous de trouver celle qui convient le mieux. La jouabilité est agrémentée par l'utilisation du volant (sic !) de la Saturn, un gadget qui procurera bien des sensations à tous les fêlés du bitume sur console. Sortie en décembre... ●

CHAUDEVANT



vu au Japon



Voici une étonnante photo parue dans le magazine japonais The PlayStation. Là-bas, les constructeurs chouchotent leur bécane maternellement. À quand la Saturn en animal domestique ?

Z, LE SIGNE DU SUCCES

PlayStation/Saturn/Renegade/Stratégie

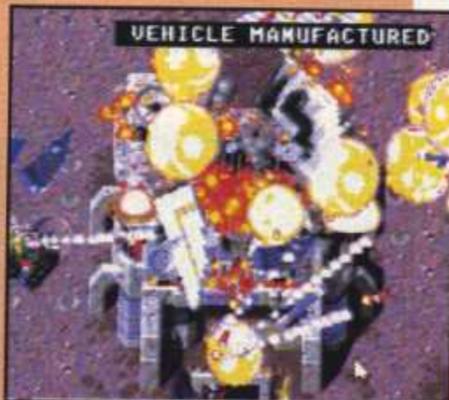
Anciennement appelés les Bitmap Brothers, les gaillzzz de Renegade reviennent sur consoles : PlayStation et Saturn.

Depuis Chaos Control, ils préparent un des softs les plus explosifs de l'année :

Z. Non, nous n'avons pas ici à faire au nouveau Zorro 32 bits mais à un soft qui s'inscrit dans la lignée de Dune 2. Vous

commandez des unités robotiques et cherchez par tous les moyens à vous emparer de cinq planètes du système solaire. Les précurseurs du genre sont ici complètement dépassés car les options disponibles sont archi-nombreuses. Exemple parmi d'autres : la possi-

bilité de gérer des usines destinées à bâtir de nouvelles unités. Les programmeurs nous préparent une intro servie par un humour très british pour la fin d'année, pas après et peut-être même plus tôt... Rendez-vous en décembre... ●



Très chaud !

Jeux de mains, jeux de vilains ! Jacky de Virtua Remix a la main baladeuse. Avec une beauté comme Pai en face de soi, il est difficile de résister. Mais bon, il faut tout de même penser que des enfants regardent...



Une petite larme pour Nintendo qui sort du top 20 des entreprises les plus rentables du monde (désormais vingt-et-unième). Au sommet du top on trouve Coca Cola et Microsoft.

21

TOSHINDEN

Saturn/Takara/Baston

Toshinden sur PlayStation a séduit en janvier dernier les grands masters de beat'em up et de Virtua.

Imaginez un environnement et des persos en 3D, quelques coups spéciaux et une jouabilité à la Street. Voilà, c'est ça Toshinden. La révolution de l'année que personne ne parvient à classer dans aucun des genres

répertoriés par les savants du jeux vidéo ! Sur Saturn, c'est aussi amusant et l'on maîtrise les attaques secrètes sans problème. Un autre combattant rejoint nos guerriers. On ne sait rien sur lui, excepté qu'il se

bat avec un bâton... Les photos que vous avez l'honneur de zyeuter sont celles de la version en cours de développement, finalisées à dix pour cent seulement. Imaginez quand elles seront à cent pour cent ? ●



Hugo Pratt, poète aventurier et créateur de

triste

Corto Maltese nous a quitté.

Depuis Bill Ballantine n'arrête pas de pleurer.

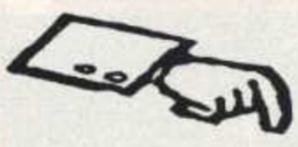
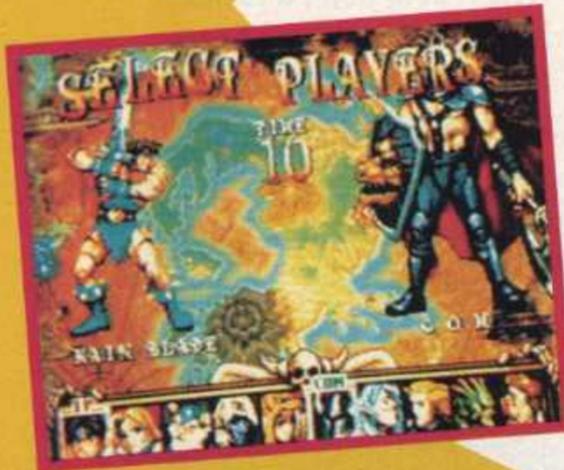
Tout arrive pour qui sait attendre

P

sygnosis, qui a œuvré avec tant d'ardeur sur Amiga et ST, change de nom. Rachetée en 1993 par Sony, Psygnosis s'appelle désormais Sony Interactive Europe ! Qu'on se le dise dans les chaumières.

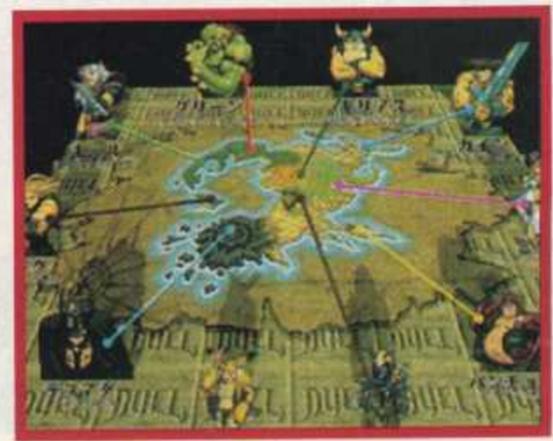
Golden Axe

Sega/Saturn/Baston



Sorti au Japon en arcade, Golden Axe the Duel est le premier jeu utilisant la technologie ST-V. Cette méthode permet de développer des softs

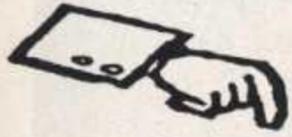
pour les salles d'arcade et de le transférer ensuite sur Saturn sans problème de programmation. Dix personnages sont disponibles dans ce jeu de combat où règne l'ambiance médiévale des premiers Golden Axe. Souvenez-vous, à l'origine il s'agissait d'un beat'em all à progression. Dans cette version, c'est du one on one avec des effets visuels grandioses dignes de la Saturn. Quant à une sortie française, patientons jusqu'en 96. ●



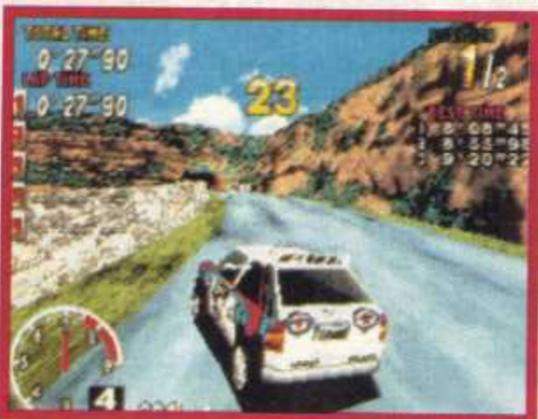
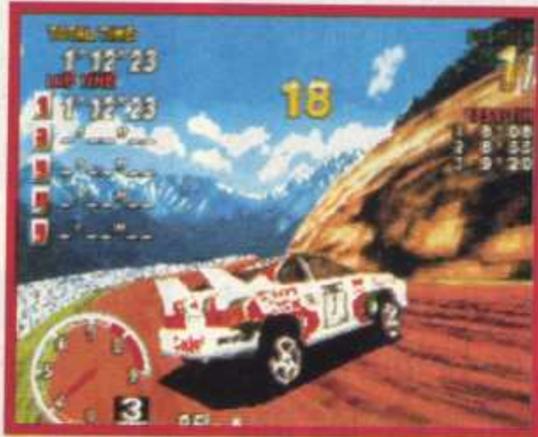
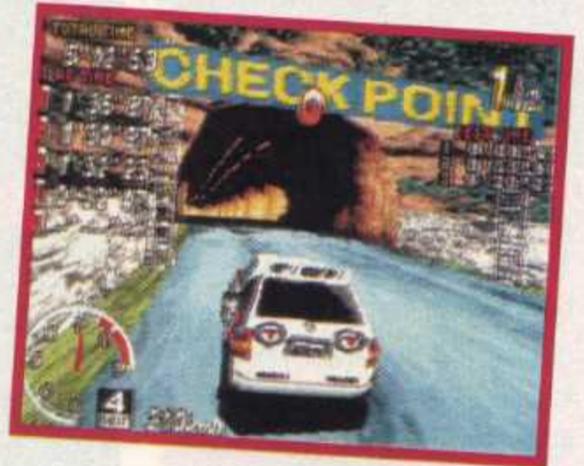
À fond la caisse dans la deuxième double des news !

SEGA RALLY

Saturn/Sega/Simulation automobile



Sega compte sur ses adaptations de jeux d'arcade pour booster les ventes de sa Saturn à Noël. Sega Rally est, avec Virtua Fighter II et Virtua Cop, l'un des titres les plus convoités. Plusieurs grossistes japonais, américains, européens - français y compris - mettent déjà des sous de côté pour commander des stocks conséquents. Après l'énorme succès de Daytona USA (un million d'unités écoulées rien qu'au Japon !), ils misent sur cette nouvelle simulation automobile. De notre côté, nous espérons qu'elle bénéficie d'une meilleure réalisation que son prédécesseur et qu'un mode deux joueurs fera son apparition. Grâce à l'OS, nouveau système de développement, ce devrait être assez facile. À noter : cette fois, il ne s'agit pas de nascar mais de rally. Sortie prévue en décembre. ●



Super Nintendo • Mega Drive • Saturn • PlayStation / Acclaim / Catch

WRESTLEMANIA

Après les nombreux AWWF, Acclaim adapte Wrestlemania de Midway. Avec des graphismes entières-

rement digitalisés, le ring ressemble à un vrai et les catcheurs à de réels combattants ! Le tout avec de nombreuses prises. Rendez-vous en décembre... ●



Si vous avez quelque chose à dire, écrivez-nous ! Nos colonnes vous sont ouvertes. N'hésitez plus à nous faire

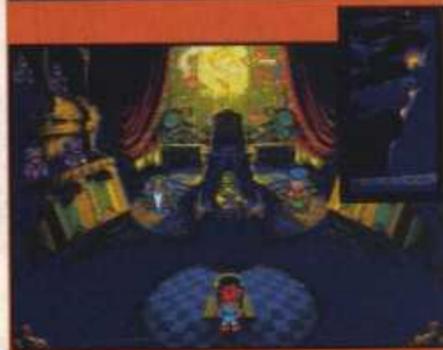
Appel à témoins

partager votre passion pour votre console ou pour le jeu dont vous ne pouvez plus vous passer. Votre avis nous intéresse aussi sur les 32 bits, êtes-vous prêt à jeter votre 16 bits ?

Super Nintendo/Nintendo/Aventure

CHRONO TRIGGER

On ne peut que féliciter la rapidité de Square Soft USA qui a réussi à nous pondre une traduction anglaise du fabuleux Chrono Trigger japonais. En effet, il est sorti exactement le 11 mars au pays du Soleil Levant, ce qui nous a fait seulement six petits mois d'attente pour enfin profiter de son magnifique scénario. Ses décors sont d'une rare



beauté et c'est Akira Toriyama, ex-character designer de Dragon Ball Z (ziutez, donc le dossier qui lui est consacré dans Japnime) qui s'est occupé de la bouille des personnages. Un jeu d'aventure superbe, aux musiques féériques enfin accessible au commun des mortels européens. On peut toujours espérer une traduction. Mais que font les éditeurs français !

Pour les mordus de jeux qui n'arrivent pas lâcher leur console de la journée, un proverbe du grand Voltaire : « les passions sont les vents qui enflent les voiles du navire, elles le submergent

Proverbe

quelquefois, mais sans elles il ne pourrait voguer ». Une bien jolie tirade !

Super Nintendo/Konami/Basket ball

NBA Give'n Go



Après Castlevania 2, Konami se rattrape avec Give'n Go. Conversion de l'arcade, ce titre est un jeu de basket doté d'une représentation graphique unique pour une console 16 bits. Des sprites énormes et superbement animés sont annoncés. Konami annonce fièrement que Give'n Go deviendra le meilleur du genre sur Snin. Ceux qui aiment Slam'n Jam sur 3DO risquent d'être impressionnés par NBA : Give'n Go. Sortie prévue pour janvier !

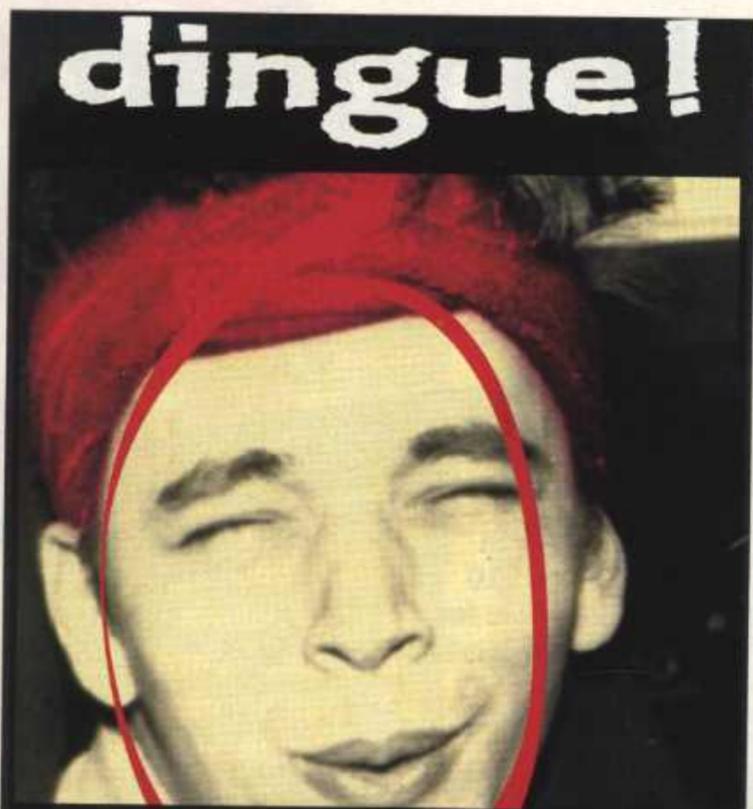
MARIO RPG

Super Nintendo/Nintendo/Aventure



Complètement inattendu de la part de Nintendo, un nouveau Mario débarque pour l'année prochaine. Résolument différent de tous les épisodes précédents, cette nouvelle mouture porte pour l'instant le titre de Mario RPG. On ne sait pas encore grand-chose mais certains points laissent augurer quelque chose de fantastique. Nintendo Japon le réalise en collaboration avec Square Soft, boîte renommée pour la qualité de ses jeux de rôle : Secret of mana, la série des Final Fantasy, etc. Personnages et décors sont modélisés en 3D pour un rendu graphique qui met carrément Donkey Kong dans le vent. En effet, la 3D isométrique (voyez les photos) apportent une plus grande profondeur de jeu et une beauté... à mourir ! Sortie prévue début 96... !





Voici la photo exclusive du Lecteur-Qui-Nous-Lit ! En effet le jeune Rémy a lu devant nous l'intégralité de Top C. De l'édito aux minuscules crédits photos au fin fond du zine. Et même les tips de Khârmo ! Un grand bravo à ce sympathique jeune homme.



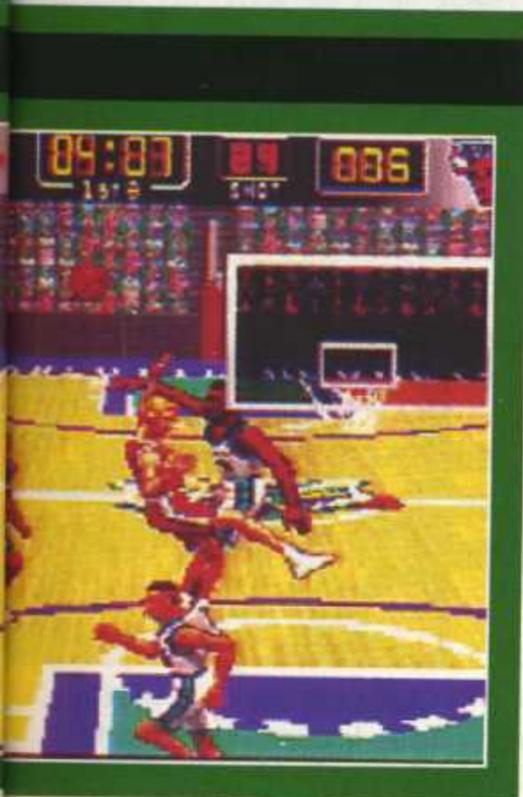
PlayStation/Mirage/Baston

RISE OF THE ROBOTS 2

Rise of the Robots deuxième du nom, annoncé sur PlayStation, a été programmé et étudié pour qu'un jeu d'enfer soit proposé aux joueurs. Jugez donc par vous-même : décors en images de synthèse, robots modélisés en



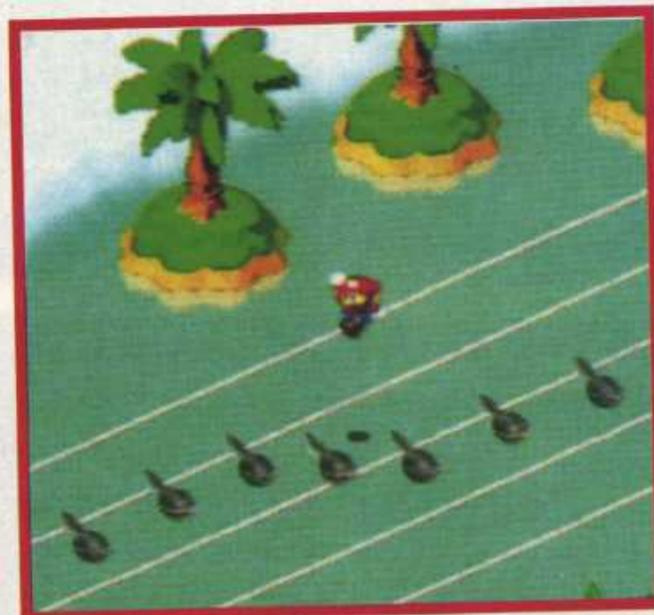
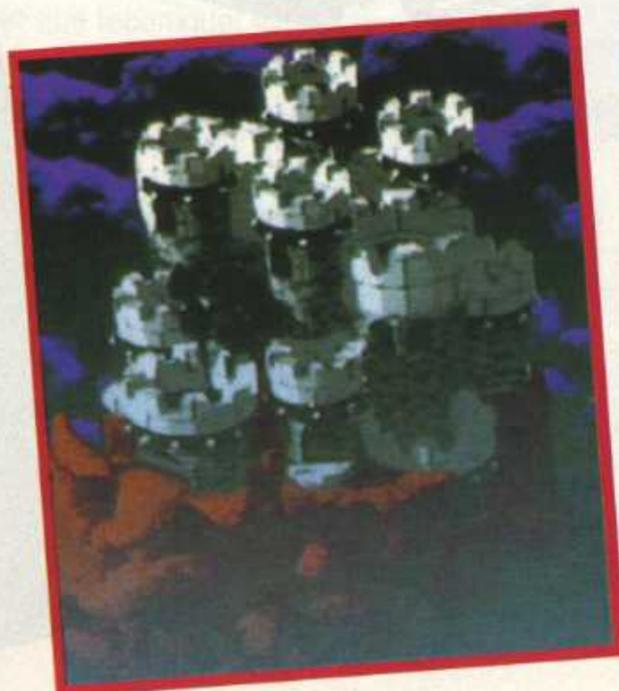
3D, quarante-huit personnages aux nombreux coups spéciaux. Même si la mode est à la 3D, Rise 2 est un jeu servi par une maniabilité plus étoffée. Trente mouvements par personnage contre huit dans le premier épisode, vingt coups spéciaux et de nombreux enchaînements risquent d'attirer les pros du jeu de combat qui n'ont pour l'instant rien à se mettre sous la dent sur 32 bits. ●



Certains magasins vendent encore des jeux Super Nintendo à plus de 600 francs. Cela doit s'arrêter au

Carton rouge

plus vite ! Avec l'arrivée des nouvelles machines, nous sommes en droit d'attendre que les prix des cartouches 8 ou 16 bits soient revus à la baisse.



Top 15 de la rédaction

Top Consoles donne son classement des quinze meilleurs jeux (toutes consoles confondues) de tous les temps. Environ deux cent softs sont passés dans les pognes de vos rédacteurs préférés. Ils ont joué. Ils ont voté. Ils se sont même battus pour que certains rentrent dans le classement final. La note est une moyenne des notes sur 10.

- | | | |
|----|--|------|
| 1 | Super Bomberman | 9,16 |
| | Super Nintendo/Terrorisme rigolo (pour une fois) | |
| 2 | Super Mario Kart | 9,16 |
| | Super Nintendo/Karting | |
| 3 | Tetris | 9,00 |
| | Game Boy/Réflexion | |
| 4 | Zelda III | 8,83 |
| | Super Nintendo/Karting | |
| 5 | Super Metroid | 8,83 |
| | Super Nintendo/Action | |
| 6 | Zelda | 7,83 |
| | Game Boy/Aventure | |
| 7 | Mystic Quest | 7,66 |
| | Game Boy/Aventure | |
| 8 | Landstalker | 7,66 |
| | Mega Drive/Aventure | |
| 9 | Super Street Fighter II | 7,66 |
| | Super Nintendo/Baston | |
| 10 | Probotector | 7,33 |
| | Mega Drive/Action | |
| 11 | Aladdin | 7,16 |
| | Mega Drive/Plate-forme | |
| 12 | Panzer Dragoon | 7,16 |
| | Saturn/Shoot'em up | |
| 13 | Wario | 7,16 |
| | Game Boy/Plate-forme | |
| 14 | Columns | 7,16 |
| | Game Gear/Réflexion | |
| 15 | NBA Jam | 7,16 |
| | Mega Drive/Basket | |

Le top 15 des lecteurs

Nous nous sommes mouillés, c'est à vous maintenant. Envoyez-nous votre liste de 10 jeux préférés toutes machines confondues. Notez chacun sur 10 et nous établirons le top 15 des meilleurs jeux des lecteurs.

Publi-rédactionnel

Infos du Pad, le seul vrai magazine d'infos sur les jeux vidéo. Dans ce numéro, une offre exceptionnelle : une Sega Saturn (à découper). Précipitez-vous en page 23 et n'oubliez pas vos ciseaux"

The shopping

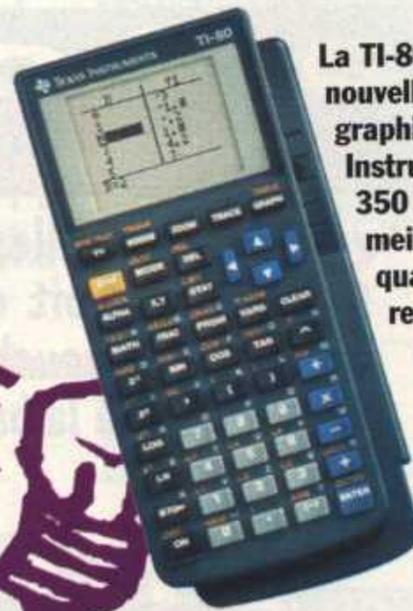
Après les coups de soleil, les bronzés que vous êtes recherchez un brin de nouveautés. Top Consoles vous propose sa sélection shopping de la rentrée. Le porte-monnaie, rembourré par les parents se vide plus vite qu'on ne le croit...



Un flingue plus vrai que nature pour tirer des billes en plastiques... Ci-contre, un colt 1911 A1, 45 millimètres, 610 grammes, à 569 F. Juste pour le fun. Chez tous les spécialistes...



Bandai sort une nouvelle collection de jouets Power Rangers. The Power is on ! Chez tous les détaillants, entre 150 et 300 F...



La TI-80 est une nouvelle calculatrice graphique de Texas Instrument (environ 350 F). C'est le meilleur rapport qualité prix de la rentrée...



Carte Postale de la rentrée. Après les ramicards, vive les japacartes postales (environ 5 francs) !

Sac à dos pour la rentrée. Avec 200 francs, vous entassez vos livres, votre trousse, votre goûter, une console de jeu, votre petite copine... Dans toutes les grandes surfaces !



Saturn/Acclaim/Aventure

THE D

Certains RPG font timidement leur apparition sur Saturn mais aucun n'est aussi passionnant que The D. Le joueur évolue dans un univers sombre et angoissant. Pour l'apprécier pleinement, ne révélons rien de son scénario, sauf peut-être la scène d'intro. En 1997, à Los Angeles, un médecin tue ses patients et ses collègues. Sa fille est appelée d'urgence pour le raisonner. Une fois à l'intérieur du bâtiment,



le monde semble se troubler et... hé ! hé ! À vous de découvrir la suite... Prévu en janvier. ●



no comment



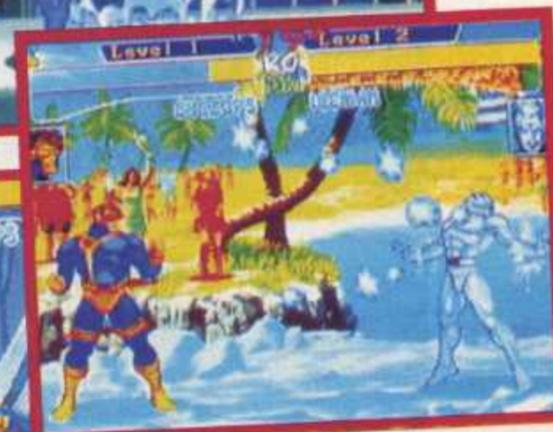
La démo de Space Hulk nous a laissé en état de choc. Grouik qui l'a testé ne sort plus de chez lui ! Avouez qu'il y a de quoi...

XMEN 5

Saturn/PlayStation/Capcom/Baston



En fin de développement dans les labos de Capcom Japon, X-Men sur Saturn et PlayStation est l'adaptation de l'arcade. Une adaptation qui ne devrait pas poser de problème : il s'agit d'un énième jeu de combat en un contre un. La particularité, c'est qu'ici on dirige les personnages des comics américains. Coups spéciaux et effets visuels de la mort sont au rendez-vous dans un jeu plus bourrin que technique. Ici, l'action fait plus penser à un shoot'em up qu'un jeu de combat. Cela devrait ravir les accros des comics. Aux dernières nouvelles, Acclaim distribuera cette merveille. Sortie en novembre... ●



Judge Dredd, le film

Le scénario s'inspire de certains épisodes du célèbres comics anglais créé en 1977, et qui compte de nombreux adeptes. Au XXII^{ème} siècle, la surpopulation de Mega-City One est source d'émeutes meurtrières ou tout le monde tire sur tout ce qui bouge. Pour faire respecter la loi, les juges sont dans la rue et appliquent la sentence immédiatement. Ils sont à la fois juges, jurés et bourreaux. Le Juge Dredd (Sylvester Stallone) ne connaît que la loi. Tout petit déjà etc. Bref, c'est un véritable cauchemar ambulante pour

les délinquants et les truands. Tout serait simple, si Dredd n'avait pas de double machiavélique appelé Rico (Armand Assante). Dès lors, les événements s'enchaînent et ébranlent les certitudes d'un Dredd confronté à lui-même. 📺📺

Notre avis : on voit plus Stallone que le juge. On ne peut pas se tromper : Stallone est bien le héros du film. Il tient son rôle avec le même rictus jusqu'au bout. Le spectacle est au rendez-vous, et on attend la suite.



Lawgiver Mark II, l'arme qui tue vraiment !

L'arme des juges de Mega-City One est le Lawgiver. Elle est programmée pour reconnaître l'ADN (la signature génétique), les empreintes et la voix d'un seul juge. Toute autre personne qui s'en sert est un homme mort. C'est la même arme que nous retrouvons dans le jeu. Comme dans le film, elle utilise plusieurs types de projectiles.

Les balles et autres projectiles sont marqués par une bague génétique qui permet d'identifier le tireur.

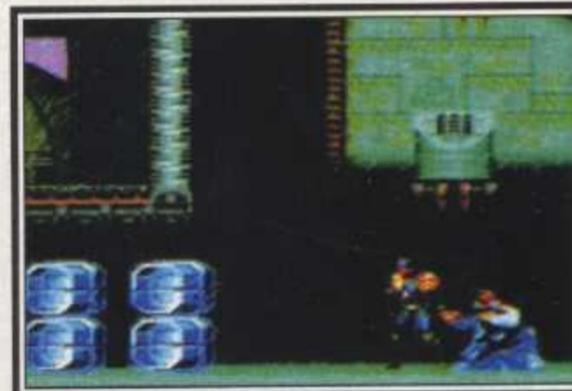


Gâchette à reconnaissance génétique. La crosse, elle, reconnaît les empreintes autorisées à utiliser le flingue.

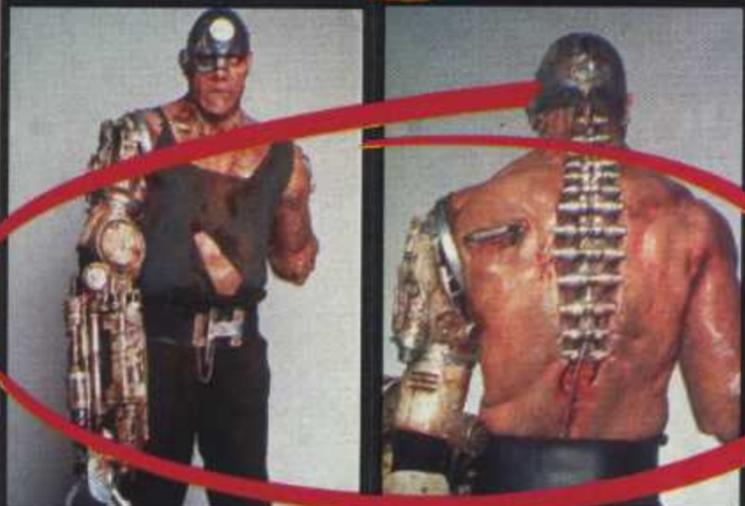
Micro de reconnaissance vocale pour charger le Lawgiver avec les munitions de son choix.

Indicateur de munition. Lorsque la diode est au maximum, il suffit d'appuyer sur la gâchette.

Judge D



Mean Machine Angel



Un lambeau de chair par-ci, une barre de fer par-là. Le cerveau de ce simple d'esprit est à intensité variable. Grâce à un curseur directement branché sur son cerveau, son agressivité est réglable. À un, il est irritable ; à deux, il est méchant ; à trois, il devient très vicieux ; à quatre, c'est une brute incontrôlable. Vous le rencontrerez aussi dans le jeu et on vous souhaite bien du plaisir.



Au fait, Mean Machine à donné son nom au mag anglais dédié aux consoles Sega : Mean Machines Sega (mot à mot : Machines méchantes Sega). Les rédacteurs de ce mensuel sont des dingues de Judge Dredd. Ils sont fous ces Anglais, isn't it ?

ABC WAR ROBOT

L'ABC est un robot capable de combattre dans un environnement atomique, bactériologique et chimique. Rico, le double négatif de Dredd, le réactive et le déclare bon pour le service. Statut : garde du corps. Commandant : Rico. Mission : la guerre ! Si vous le croisez dans la rue, changez de trottoir. Sinon vous le retrouverez dans le jeu, bonne chance !



Power Rangers

Après la série, la BD, le magazine voici le film ! Cette super-production de la Twentieth Century Fox projette enfin nos héros sur grand écran. J'en connais qui vont se précipiter en salle le 18 octobre.



Mortal Kombat

De l'arcade au jeu console, il n'y a qu'un pas. De la console au film, c'est tout un monde. Énorme avantage du jeu, l'histoire existe déjà. On est impatient de voir nos héros à l'écran et de découvrir Rayden sous les traits de Christophe Lambert. Sortie prévue courant octobre.



The Mask

Si vous avez raté la sortie de ce film délire, ne loupez pas le jeu. (Il est en test ce mois-ci.) De son côté, la Fox propose la vidéo à vos magnétoscopes. Vous pourrez donc enfin le voir tranquillement dans votre salon et comparer le film et le jeu. Vous constaterez très vite que le perso est quasiment le même et que c'est un vrai régal de le contrôler. En vente fin octobre.



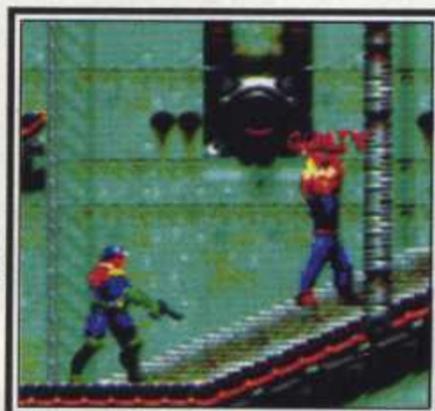
Dredd, le jeu

Disponible sur Mega Drive, SNIN, Game Boy et Game Gear.

Le jeu suit le même déroulement que le film. Dans une ville en ébullition, vous êtes la loi, Judge Dredd ! Douze niveaux d'action pure et dure vous attendent. Chacun propose deux missions à remplir pour passer au suivant. Ferez-vous aussi bien que Stallone ? Pour cela, vous disposez d'un Lawgiver et de neuf sortes de munitions. Vous êtes maintenant équipé pour faire respecter la loi.



Notre avis : un jeu de plates-formes où l'action ne manque pas. Petite subtilité : avant d'éliminer votre adversaire, vous pouvez l'arrêter et le juger. Ce ne sont pas les plaisirs qui manquent... C'est très classique mais aussi très efficace. Qui s'en plaindrait ?



3615 KONSOOL

Pourquoi chercher ailleurs ce que
vous ne trouvez QUE chez nous ?

N°4 • DE LA VIOLENCE, DU SEXE, D'L'INFO QUOI !

INFOS DU PAD

Hebdo d'informations secrètes. Du 31 au 02 octobre 2985.

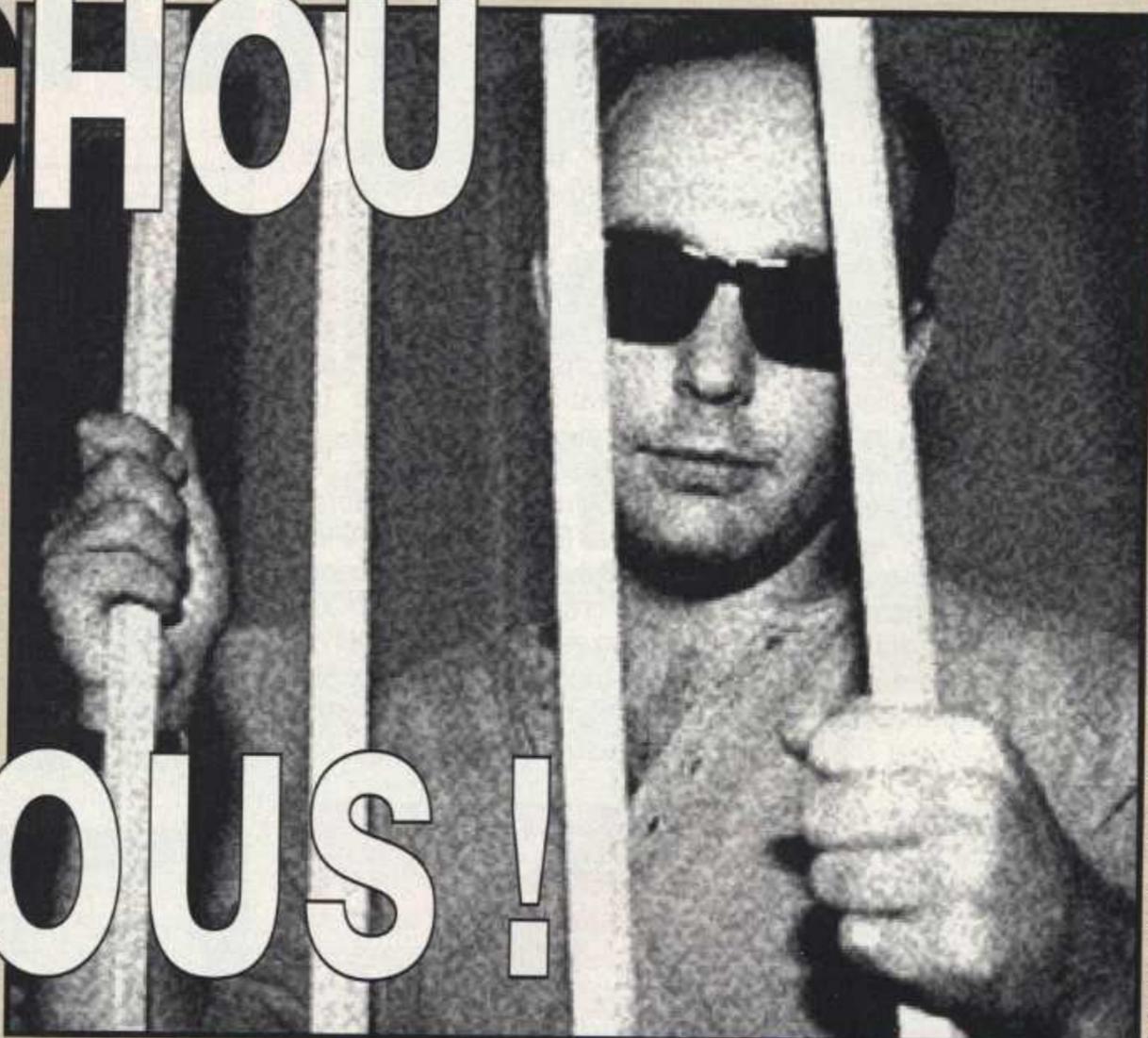
INCROYABLE



IL EST CONSOLOPHAGE !
M. X mange une console
en deux minutes !

Voir page 2

BENICHOU SOUS LES VERROUS !



Tous les détails page 2

*Toute la misère du monde se lit sur ce visage jovial et franc.
Insurgeons-nous contre cette détention arbitraire et déloyale !*

Découvrez l'Internet français

Vous en saurez plus... euh... page 2

ENTIÈREMENT GRATUIT

DANS CE NUMÉRO :

UNE SATURN !

*Ce que les autres magazines vous font gagner,
Infos du Pad vous l'offre dans ce numéro !!!*

Page 3

VAMPI Page 3

DANS LE
PLUS
SIMPLE
APPAREIL

*La célèbre mademoiselle cour-
rier du magazine d'informations
vidéo-ludesque pose dans une
touchante innocence entière-
ment nue devant l'objectif de
notre globe-reporter internatio-
nal, Jean-Patrick Montinorizzi.*



© Jean-Patrick Montinorizzi / Agence Ballantina 1995

Johnny Bénichou a été arrêté ce matin à son domicile par les hommes du GIGG (Groupe d'Intervention Policière Extrêmement Musclée) alors qu'il s'apprêtait à prendre sa douche.

L'ARRESTATION DE LA HONTE !

Le sympathique pédégé de l'ITEP (International Carceral Testoring Import Export) a été arrêté ce matin par la police. Alors qu'il s'était attaqué bravement au monopole nipponjaponais du jeu vidéo en commercialisant pour le bien de tous son incroyable console Bénix 128 bits (voir Info du Pad N°2), l'establishment bien-pensant le met en prison. Des millions de petits enfants innocents sont orphelins aujourd'hui. Johnny leur avait apporté le rêve et la joie à un prix modique. Suite à la plainte déposée par Bill Porte,

pédégé de l'international MicroHard et Tryp Auwquinçe pédégé de l'international Troisdéau, qui craignent pour leur toute puissance mal-faisante et fourbe. Nous dénonçons cette honteuse incarcération qui détruit un homme droit et juste. N'hésitez pas à manifester votre sympathie. Contactez M^{onsieur} Bénichou, 8 allée les verts, Principauté de Monaco. Tel : 16-0238-569-002-002 (numéro vert sur liste rouge) ou directement à la rédaction en remplissant le bulletin ci-dessous. Dépêchez-vous !



Les premières images de l'arrestation de Johnny. Infos du pad était là !

© Jean-Patrick Montinorizzi / sur réseau Lapauste 1995

LIBÉREZ JOHNNY BÉNICHOU !

Oui, moi M..... réclame ardemment la libération inconditionnelle de M. Johnny Bénichou. Je me joins ainsi à la longue liste de soutien pour sa remise en liberté. Signature.....

Renvoyez ce bulletin à Info du Pad (chez Top Consoles) 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.

LAPAUSTE : L'INTERNET 100% FRANÇAIS !

Ça suffit avec Internet ! La France aussi possède un réseau de télécommunication révolutionnaire : Lapauste.

Vous le savez peut-être, au départ, Internet était un réseau de communication militaire. Et bien, notre gouvernement a décidé de mettre au service de la population son propre service de télécommunication ultra perfectionné et secret. Lapauste, car tel est son nom (bien qu'il n'est pas été confirmé par les autorités compétentes), offrira des services hallucinants. Par exemple : Caulissimeau permet l'acheminement de données en véritable 3D empaqueté à travers tout notre glorieux pays. Ainsi le petit Khârmo pourra envoyer des boîtes entières de chocolat à sa douce Koopa. Et ce grâce à son terminal électronique autonome, le Mynhitail. Des milliers de bureaux Lapauste ont ouvert sur l'ensemble du territoire pour combler le nombreux public qui commence à s'y intéresser. Toi aussi fait comme Bill Ballantine, Lion et les autres, surfent sur les départementales de l'info et du progrès avec Lapauste !!!

IL MANGE UNE CONSOLE en deux minutes !!!

M. X a mangé une console en deux minutes chrono devant maître Peyrichouchevsky, huissier de son état. La digestion est paraît-il plus longue et plus problématique. « Je digère une console 16 bits en 12 heures envi-



AVANT



APRÈS

ron. Il faut compter le double pour une 32 » nous déclare le bien aimable M. X. « Mais bon depuis quelques temps je suis au régime. J'prends plus qu'une Game Boy avec mon café... » Bon appétit M. X !

© Jean-Patrick Montinorizzi 1995

EXCLUSIF :

VAMPI TOTALEMENT

NUE!

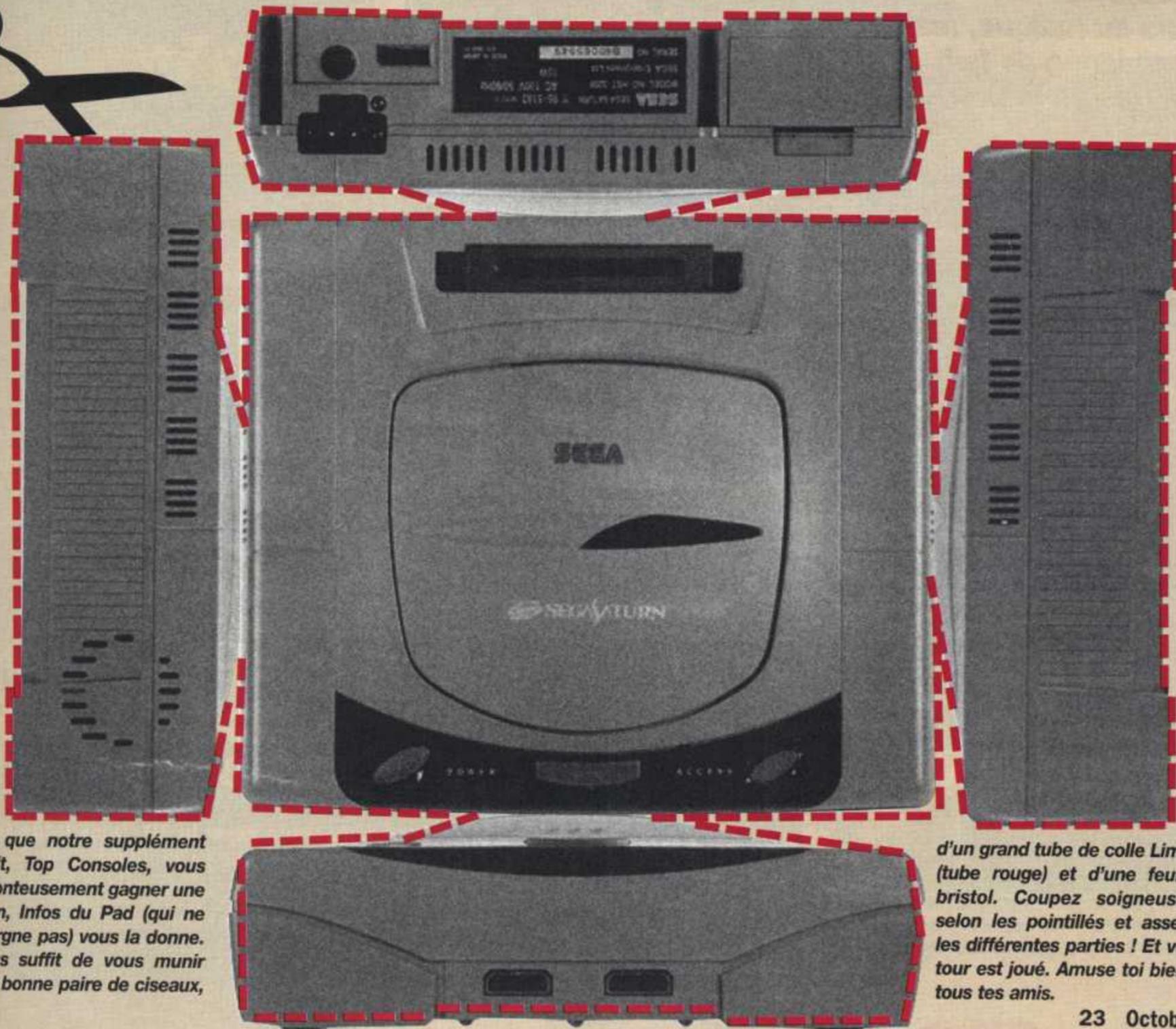
Notre intrépide photographe reporter Jean Patrick Montinorizzi nous raconte comment il a pris ces photos totalement inédites et torrides !

Je me trouvais complètement par hasard sur la Côte d'Azur du côté de Saint Raphaël. Je devais prendre quelques clichés de coucher de soleil pour une boîte qui fait des cartes postales. Au moment où j'attendais le bon éclairage (depuis trois jours) un superbe yacht s'avança sur la mer étincelante. Et sur le pont, Elle ! Vampi, entièrement, euh, déshabillée. Seule. Langoureusement alanguie sur un transat. Le corps enduit d'huile bronzante au monoï. Autant vous dire que le choc émotionnel a contracté l'ensemble de mes muscles et notamment celui de mon index droit qui est resté bloqué pendant trois quart d'heure sur le déclencheur. Plusieurs bobines de 64 poses y sont passées...

SAISIE PAR DÉCISION DU TRIBUNAL DE
GRANDE INSTANCE DE PARIS SUITE À LA
PLAINTÉ DÉPOSÉE PAR M^{ME} VAMPI.

© Jean-Patrick Montinorizzi / Agence Penthouse 1995

GRATOCHE : Une Saturn à découper.



Alors que notre supplément gratuit, Top Consoles, vous fait honteusement gagner une Saturn, Infos du Pad (qui ne s'épargne pas) vous la donne. Il vous suffit de vous munir d'une bonne paire de ciseaux,

d'un grand tube de colle Limpidole (tube rouge) et d'une feuille de bristol. Coupez soigneusement selon les pointillés et assemblez les différentes parties ! Et voilà, le tour est joué. Amuse toi bien avec tous tes amis.

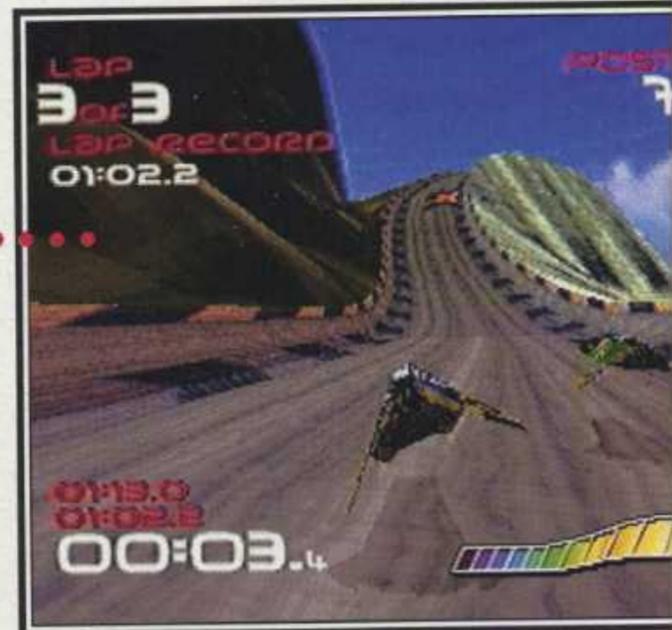
23 Octobre 1995

Des jeux pour

Sortie fin septembre, la PlayStation fait envie à tous les joueurs et attire même à elle les utilisateurs d'autres supports (PC par exemple...). Pour asseoir son succès et sa gloire, la machine propose à ses acquéreurs des titres de qualité. En effet, la PlayStation version franchouillarde ne vient pas seule sur le marché du ludique, mais accompagnée de huit softs. Description.

* WIPE OUT

Wipe Out, une production Sony/Psygnosis, est un jeu de course futuriste où les machines ne touchent même plus le sol. La gravité, on s'en fout en cet an de grâce 2300 ! Le tout est très rapide, très beau et étonnamment fluide. Wipe Out utilise les méthodes les plus avancées de modélisation tridimensionnelle et démontre toute la profondeur qu'on peut obtenir à partir d'habillages complexes (lissage des formes, ombrages des surfaces, etc.). En plus on peut jouer à deux en mode Link (sur deux écrans, avec deux PlayStation via un câble null modem) ! ☺



L'ÈRE DE LA 3D

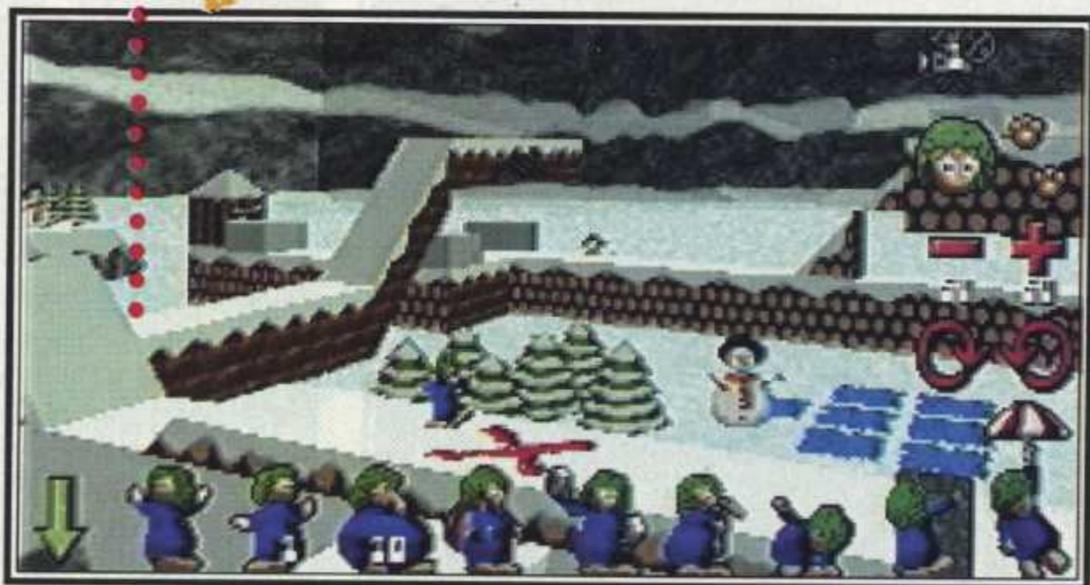
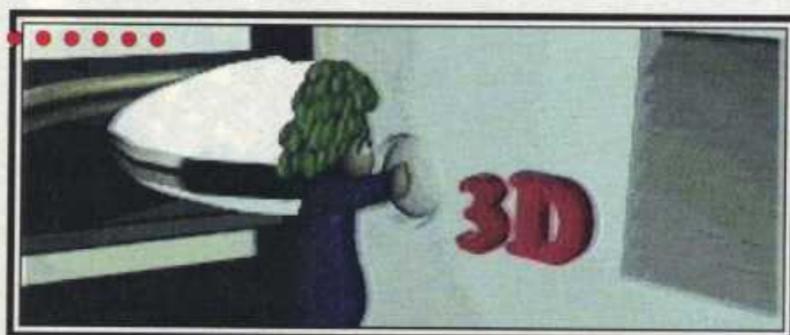
Le point fort de la PlayStation, c'est sa capacité à gérer la 3D. Dans Wipe Out, les décors comme les vaisseaux sont constitués d'un assemblage ordonné de polygones tridimensionnels, recouverts d'une texture qui joue avec la lumière (je sais, ça fait un peu recette de cuisine...) et figolés avec un anti-aliasing (un procédé qui arrondi les angles). Les animations sont restituées en temps réel et Wipe Out tourne à 1 VBL (Vertical Blank), soit 30 images par secondes.

ma PlayStation



* LEMMINGS 3D

Après un passage remarqué sur Amiga, ST et consoles 16 bits, les hypertrophiés du bulbe rachidien ébouriffés, j'ai nommé les Lemmings, prennent des formes et se jettent à corps perdu dans la 3D. Comme toujours, et cela au travers de plus d'une cinquantaine de niveau, il vous faut mener ces petits êtres en toge d'un côté à l'autre de l'écran en leur faisant éviter les pièges naturels du relief. La 3D donne un souffle nouveau au concept de Lemmings en faisant jouer des éléments topographiques originaux. ©



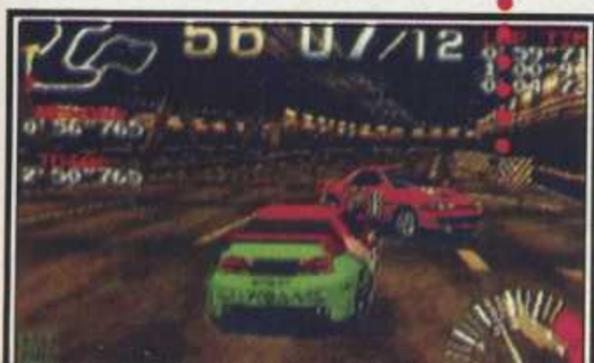
* RIDGE RACER

Premier jeu à être sorti sur la PlayStation japonaise le 22 novembre 1994, Ridge Racer fait partie des huit premiers jeux à sortir sur la PlayStation française. Ce jeu de course de Namco est une merveille ! Son principal attrait est d'être maniable, rapide, et beau ! Il n'existe malheureusement qu'un seul circuit déclinable en trois parties mais une foultitude de voitures à piloter ! À la rédaction, on se remémore encore avec nostalgie la douce époque pendant laquelle nos heures de repas était rythmées du vroom, vroom de nos courses... (sniff !) ©



L'ASTUCE DU JOUR

Dans Ridge Racer, au tout début du jeu, Namco a introduit une petite attraction qui nous a tous fait bien rire. Un Galaga en version originale ! Plus qu'un clin d'œil, Galaga est un défi aux joueurs qui veulent augmenter le nombre de voitures proposées. Si vous parvenez à détruire entièrement la vague que l'on vous oppose, vous disposez de six nouveaux engins !



* TOSHINDEN

Toshinden est l'un de ces jeux de combat où tout est géré en 3D qui a la fâcheuse habitude de plaire énormément. En plus, il dispose d'atouts et d'atours plaisants qui rendent le jeu d'autant plus appréciable. Les combats sont titanesques et on se retient avec peine de ne pas crier sa joie lorsqu'on flanque son adversaire au tapis ! En premier lieu, les graphismes polygonaux et texturés, ainsi que la multitude de coups spéciaux, charment le joueur. Les changements de plans sur le ring, les handicaps et les angles de vues sont des petits rien qui pimentent la partie. En tout, huit personnages très différents sans compter les deux boss qu'il est possible de sélectionner. Enfin, les animations provoquent l'extase à chaque mouvement (j'exagère, mais c'est pas loin de la vérité) ! ©



DEUX BOSS CACHÉS

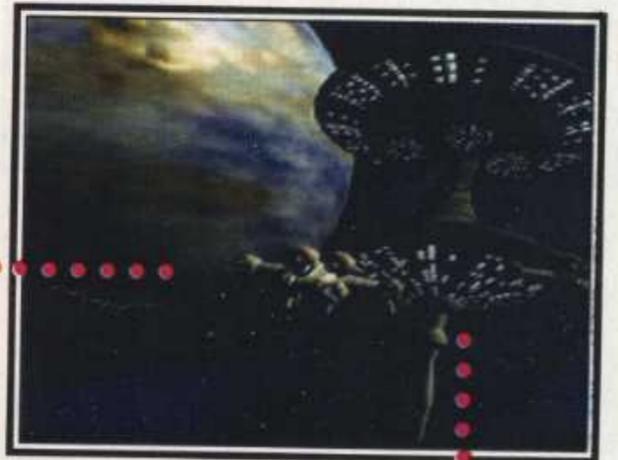


Si vous désirez combattre avec Gaïa et Sho, les deux derniers et redoutables boss du jeu, il vous faut faire une petite manip en début de jeu. Au moment où apparaît l'écran d'option, faites Bas, Bas-Droite, Droite et Carré sur le paddle du premier joueur. Si le code est réussi, vous devez entendre « Fight ». Ensuite, commencez une partie et choisissez Eiji. Dès le début du combat, faites un Reset. Saisissez le paddle du joueur deux, et au moment où l'écran d'option réapparaît, faites Droite, Bas, Bas-Droite, Droite et Carré. Ici encore, vous devez entendre « Fight ». Maintenant, pour sélectionner Gaïa, positionnez votre curseur sur Eiji et mettez vers le haut en appuyant sur le Triangle. Pour sélectionner Sho, positionnez votre curseur sur Kayin et appuyez vers le bas sur votre croix directionnelle en pressant Triangle.



* JUMPING FLASH

Voilà un concept rafraîchissant ! La PlayStation, avec *Jumping Flash*, peut se targuer de posséder l'un des titres les plus originaux du marché du jeu vidéo. À bord de votre lapin métallique (ça commence bien, hein ?), retrouvez les carottes de propulsion sur chaque monde que vous visitez. Le jeu joue sur les sensations de profondeur, puisque le seul avantage de votre rongeur, outre son canon à propulsion nucléaire, est son saut fantastique qui vous entraîne à des hauteurs vertigineuses... Ah, oui ! J'oubliais ! Le jeu est en 3D, ce qui accentue (justement !) les effets de perspectives et de contre-champs. En plus, le jeu est bourré d'humour, aucun niveau ne se ressemble et le plaisir de jouer est très fort. À la rédaction, personne n'a commencé le jeu sans le finir, c'est pour dire ! ☺



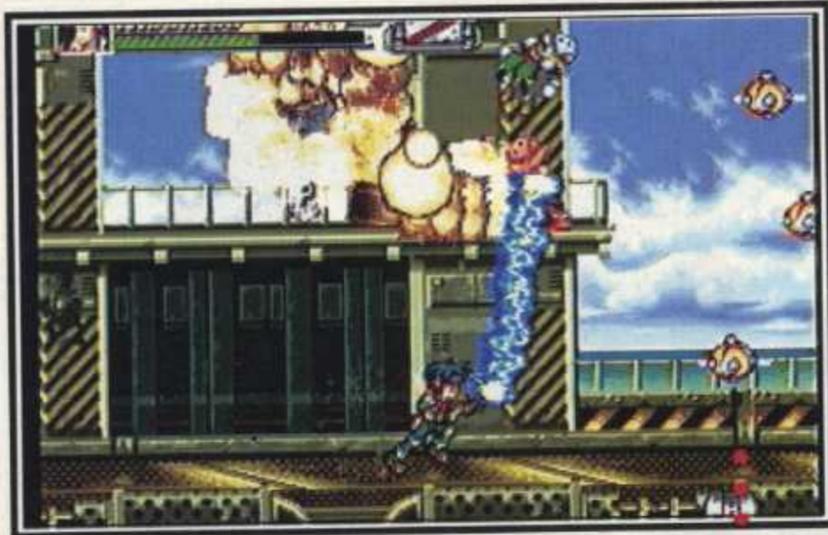
* NOVASTORM

Existant déjà sur PC, Mega CD et 3DO (qui est sans conteste la meilleure version jusqu'ici), *Novastorm* débarque enfin sur PlayStation ! Le jeu sort en même temps sur la machine japonaise et française et ne diffère en rien de la version 3DO. Les deux versions possèdent les mêmes éléments : un shoot agréable en précalculé, entrecoupé de scènes cinématiques fantastiques. Au travers de quatre niveaux énormes, vous devez mener à bien votre tout petit vaisseau (en comparaison de ceux qui vous sont opposés) et éradiquer la menace alien. Les boss sont nombreux, très beaux (on regrette presque de devoir les buter) et la difficulté augmente progressivement. ☺



* RAPID RELOAD

Appelé *Gunners Heaven* au Japon, *Rapid Reload* est un jeu de plates-formes. Les deux héros, Axel et Ruka, essaient d'éliminer trois misérables individus, chefs d'une puissante armée dont le seul et unique but est de contrôler la planète. Chaque monde que vous visitez grouille de surprises en tous genres ! Des monstres bizarres surgissent du sol, des machines futuristes tentent de vous saisir avec leurs pognes géantes... Malheureusement, il est impossible de jouer à deux simultanément. La réalisation est cependant excellente et le jeu ne souffre pas de ralentissement. ©



LES JEUX À VENIR

Voici une liste non exhaustive des titres prévus pour la PlayStation française d'ici la fin de l'année :

DRAGON BALL Z • BANDAI • DÉCEMBRE

Dans *Dragon Ball Z*, on retrouve tous les personnages du dessin animé, même ceux qui n'occupent qu'un second rôle (Ten Shin An, Tortue Géniale, Krilin, etc.) parmi les 22 proposés par le jeu. Les combats se font toujours à force de coups spéciaux et de boules de feu.



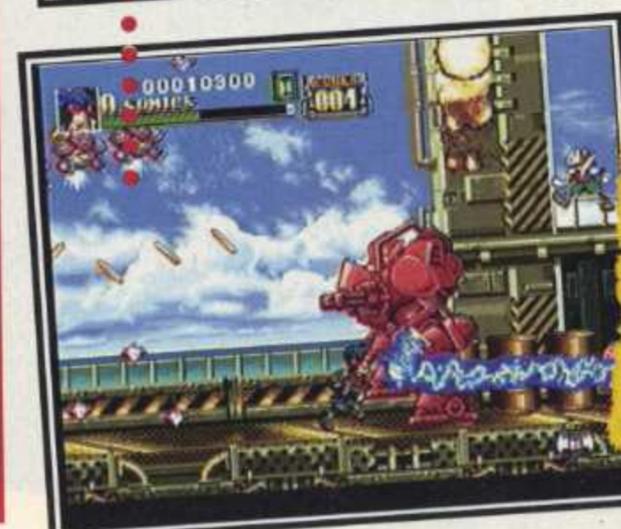
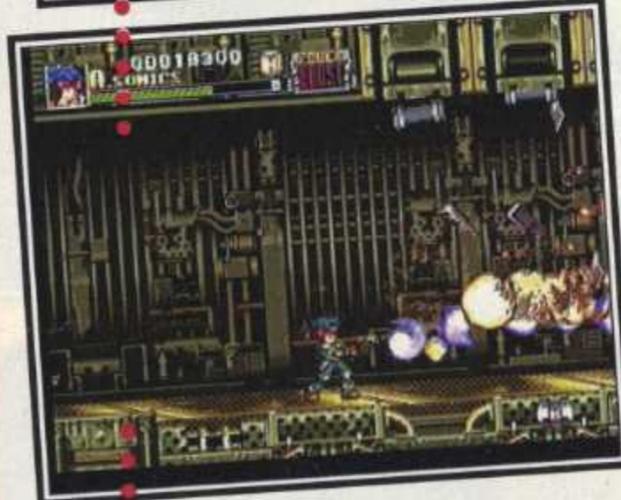
ELEVENTH HOUR • VIRGIN • NOVEMBRE

Suite de *The Seventh Guest*, *La Onzième Heure* est un jeu d'aventure qui impose une ambiance lourde et angoissante dès le début. Ceux qui connaissent le Chtulhu de Lovecraft savent de quoi je parle, les autres devront essayer...



WING COMMANDER III • EA • DÉCEMBRE

S'il faut parler d'un jeu d'aventure qui allie à un casting exceptionnel (Mark Hamill, Malcom McDowell, etc.), un simulateur spatial très réussi, et si le tout est soigneusement emmitouflé dans un scénario génial, *Wing Commander III* est le jeu qu'il vous faut, tout simplement fa-bu-leux !



* KILEAK THE BLOOD

Doom fait des émules non seulement sur PC, mais encore sur de nombreux autres supports. La PlayStation n'est pas exempte de cet engouement pour les jeux en vue suggestive qui plongent le joueur dans un univers où il est autorisé à explorer de fond en comble. *Kileak The Blood* se tourne beaucoup plus vers la science-fiction en vous plantant dans la carcasse froide d'un robot bien armé destiné à explorer les couloirs sombres d'une base alien. Le jeu manque peut-être d'originalité mais les joueurs passeront des heures d'angoisse devant leurs écrans. ©



Le numéro de rentrée de CD CONSOLES

DOSSIER :

Pourquoi et comment Sony a créé la PlayStation !

REPORTAGE :

Atari nous livre les 25 prochains jeux de la Jaguar en avant première.

EVÈNEMENT :

Nintendo sort enfin le Virtual Boy Japon.

EN TEST :

Clockwork Night 2 (Saturn), Ace Combat (PlayStation), Kings of Fighter 95 (Neo Geo), Wing Commander 3 (3DO), Virtua Fighter Remix (Saturn), Winning Eleven (PlayStation) et bien d'autres.



N°10

actuellement
en kiosque

LES FÊLÉS DU BOCAL



🕒 **Maître Street Man.**
Depuis qu'il s'est mis à King of Fighters 95, il se couche tous les soirs à quatre heures du mat' après son entraînement quotidien de 23 H. Parfois il se réveille parfois en hurlant : « Gros poing sauté, petit pied baissé, Dragon Punch ! »



🕒 **Sartan en retard.**
Quand il n'est pas au téléphone en train de baragouiner en boche ou en rosbif, Sartan passe la moitié du temps dans le bureau du boss à se confondre en excuses à cause de ses incessants retards de rendu de texte.



🕒 **Kharmô Dimitriov.**
Ce jeune homme à la coupe de cheveux suspecte (c'est Koopa qui le coiffe), a redécouvert les joies soviétiques avec Tetris. Depuis, il en oublie d'écrire ses textes et préfère empiler les briques. Était-il maçon dans une autre vie ?



🕒 **Koopa.**
Parano par nature, Koopa ne cesse de râler à tout va. Depuis qu'elle s'est brisée la cheville suite à une collision avec un skate board, elle veut qu'on s'occupe d'elle. Sa phrase préférée est : « ohhh... personne ne m'aime... »



🕒 **Lion.**
Quelle injustice cela serait de parler de moi-même. Je me couvrirais d'éloges et dirais que je suis le meilleur, le plus beau, etc. Non, méditez simplement sur ma devise : « ne remet pas à demain ce que tu peux faire après-demain. »



🕒 **Rudy les bons tuyaux.**
Pour coller à son rôle de tuyauteur, il s'est tapé toute la série des Starsky et Hutch. Maintenant, il ne jure plus que par le capitaine Dobey et déboule à la rédaction en imitant les sirènes de police en arborant fierement son perf' rouge à bandes blanches.



🕒 **Bill Ballantine.**
Fan invétéré de comics, il n'est plus le même depuis qu'il a vu Judge Dredd au ciné. Il erre comme une âme en peine en marmonnant sans cesse : « mon Dieu, mais qu'ont-ils fait, quelle sauvagerie infamie... », puis il éclate en sanglots...



🕒 **Ze boss.**
Dès qu'il s'ennuie, il convoque l'ensemble de la rédaction dans son bureau pour une petite réunion. Les sujets abordés sont variés : les champs de course, les chevaux, les pronostics, Philippe Noiret dans Les Ripoux, Paris Turf...

L'ANTRE DE LA BÊTE

Ce mois-ci le laboratoire est dirigé de main de maître par le grand professeur Lion. Dans cette fantastique double-page, découvrez les êtres qui participent à votre bonheur en suant jour et nuit pour tester de terribles jeux. Quand finalement ils quittent le sinistre labo, c'est pour retrouver la douce froideur d'un tas de paille au fond de la cave. Dur métier...



Preview Tintin au Tibet

Mille millions de milles sabords ! Tintin, Milou et le capitaine Kraddock, pardon, Hardrock, euh, Haddock arrivent sur votre console chérie. Attention, le vent de l'aventure nous arrive tout droit de l'Himalaya.



Test Street Fighter the Movie

La Saturn complète sa palette de jeu. On va enfin pouvoir se fritter avec Ryu, Blanka et compagnie. Lion et Street Man sont béats d'admiration devant Guile alias Jean-Claude Van Damme. Ils ont décidé de partir au Japon pour s'entraîner sérieusement avec Edmond Honda. C'est beau l'enthousiasme de la jeunesse...

SOMMAIRE DES TESTS ET DES PREVIEWS

<i>Water World</i> SNIN	p. 32, preview
<i>Tintin au Tibet</i> SNIN	p. 34, preview
<i>Earthworm Jim 2</i> MD	p. 36, preview
<i>International Superstar Soccer</i> SNIN	p. 37, preview
<i>Phantom 2040</i> SNIN	p. 38, preview
<i>Vector Man</i> MD	p. 38, preview
<i>Spot Goes to Hollywood</i> MD	p. 39, preview

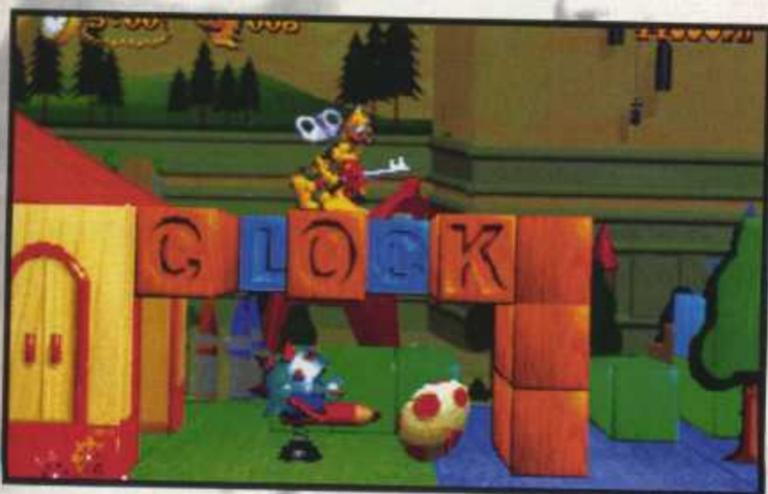
Le Top des jeux du mois

- 1 ● Doom SNIN
- 2 ● Weapon Lord SNIN
- 3 ● Yoshi Island SFAM
- 4 ● Street Fighter the Movie SAT
- 5 ● Rayman SAT
- 6 ● Bug SAT
- 7 ● Primal Rage SNIN
- 8 ● Power Rangers SNIN
- 9 ● Power Rangers GB
- 10 ● Urban Strike SNIN
- 11 ● Pinball Deluxe GB
- 12 ● Vourasi dans la troisième...

Test



Nous allons enfin nous éclater la tronche sur SNIN avec ce jeu dément qui nous vient du monde micro. Une réalisation exceptionnelle pour un jeu 100 % stress. Le premier qui passe la tête dans l'encadrement de la porte, je le plombe... Personne ne rentre dans le labo quand on joue à Doom.



Preview Clockwork Knight 2

Vous avez aimé le premier, vous aimerez Clockwork Knight 2 le retour (et il n'est pas content, etc). Bref, Sega n'est pas décidé à baisser le pied sur la productivité de ses softs destinés à la Saturn. Nous, tant que la qualité de jeu est au rendez-vous : on est les plus heureux de la Terre. Une preview qui promet un test d'enfer dès le mois prochain.

Test Yoshi Island

Génial ! Le retour de Mario sur la Super Famicom. Vous saurez enfin tout sur le petit Mario et son pote Yoshi. Un jeu à découvrir toute affaire cessante. La rédaction et en ébullition. Exclusif : Top Consoles vous révèle toute l'histoire. Tous les testeurs se sont remis à sucer leur pouce et à prendre leur biberon toutes les trois heures.



Lion, le testeur du mois



Machine : Métro parisien
Genre : Simu d'intelligence
Éditeur : Charenton
Distributeur : Paris 9e
Plusieurs joueuses
Prix : à débattre

NOTES

Graphisme	-9
Animation	16
Son	18
Jouabilité	-20
Durée de vie	-50
Intérêt	(NON TESTÉ)

Commentaire

Maitre contesté de la rédaction, Lion essaie de guider vainement ses frères vers la voie de la sagesse et de l'imperturbabilité.

Pour

- ▲ Index surmultiplié.
- ▲ Son digital Dolby THX spatial Omega XJ220.

Contre

- ▼ Très faible autonomie.
- ▼ Hyper pixelisé.

MOYENNE DES NOTES

22

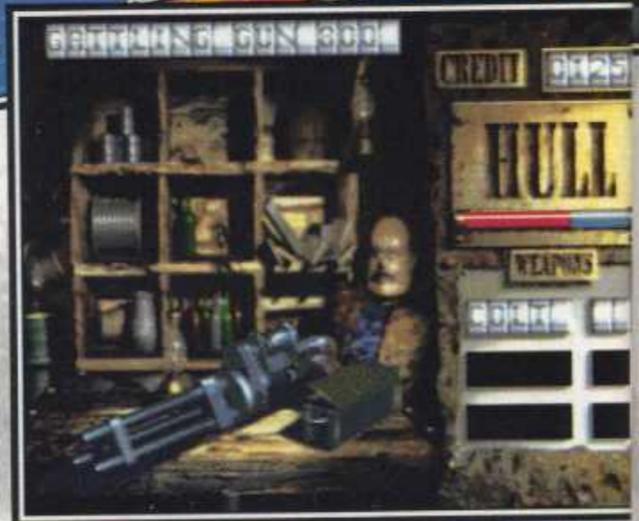
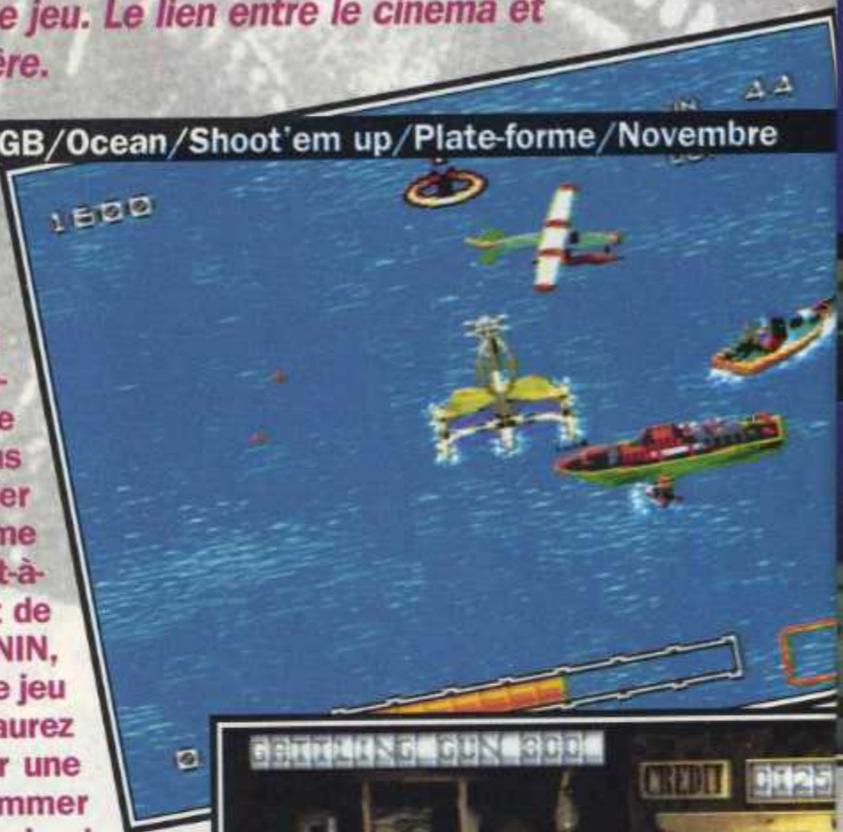
Power Rangers II MD... p. 40, preview	Primal Rage SNIN... p. 76, note : 14
In Indien dans... GB... p. 40, preview	Primal Rage MD... p. 76, note : 13
Colibri MD 32X... p. 41, preview	Primal Rage GG... p. 78, note : 14
BA Live 96 SNIN... p. 42, preview	Primal Rage GB... p. 79, note : 14
Clockwork Knight 2 SAT... p. 58, preview	Rayman SAT... p. 80, note : 17
Yoshi Island SFAM... p. 44, note : 17	The Mask SNIN... p. 84, note : 15
Weapon Lord SNIN... p. 52, note : 17	Virtua Remix SAT... p. 88, note : 17
Doom SNIN... p. 62, note : 19	Bug SAT... p. 90, note : 15
Street Fighter the Movie SAT... p. 70, note : 16	Power Rangers SNIN... p. 92, note : 13
	Izzy SNIN... p. 94, note : 13

Water

Tout le monde connaît Water World le film, notamment parce qu'il s'agit du prochain film interprété par Kevin Costner. Et bien maintenant, il y a aussi le jeu. Le lien entre le cinéma et le monde du jeu se ressère.

Super Nintendo • Mega Drive • GB / Ocean / Shoot'em up / Plate-forme / Novembre

Si le tournage de Water World a été perturbé et retardé par une véritable série noire, il semblerait que le développement du soft du même nom ait été beaucoup plus calme. Du coup ce dernier sortira en France en même temps que le film, c'est-à-dire dès novembre. Le soft de chez Ocean (qui sort sur SNIN, MD et GB) est une sorte de jeu de tir aquatique. Vous aurez l'occasion de naviguer sur une embarcation pour dégommer d'autres appareils qui cherchent à vous empêcher de pénétrer dans l'atoll des « Smokers ». Une fois à l'intérieur, tout se déroule comme dans d'autres jeux aussi célèbres et bons que Alien 3 ou encore Stargate. Pour ceux qui ne connaissent pas, c'est entre la plate-forme et le shoot. Water World se profile donc comme un très bon soft. En plus, vous aurez l'occasion d'y apercevoir Costner en tenue de plongée. Alors les filles, c'est-y pas un bon jeu, ça ?!



Water World : les potins

Jamais un film n'aura coûté aussi cher : 175 millions de dollars (soit 840 millions de francs). Jamais un film n'a été la cible de tant d'embrouilles. Costner divorce, le réalisateur (l'ami de Costner) a le mal de mer. Kevin se brouille avec le réalisateur (qui n'est donc plus l'ami de Costner) sous prétexte que dans certaines scènes sa calvitie est trop voyante. Le réalisateur (devenu l'ennemi de Costner) abandonne tout. Kevin devient réalisateur et pour couronner le tout, des typhons menacent le tournage. Ceci dit, ça sort en novembre chez nous et c'est du grand spectacle.

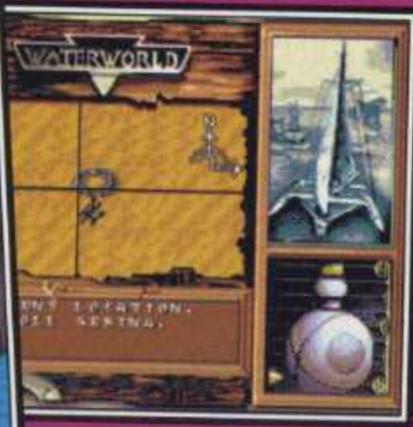
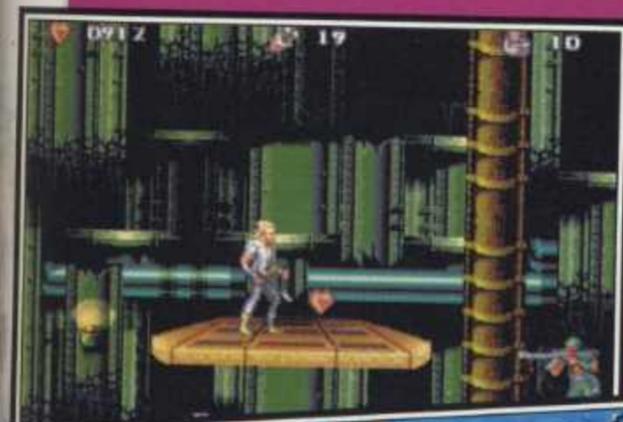


World



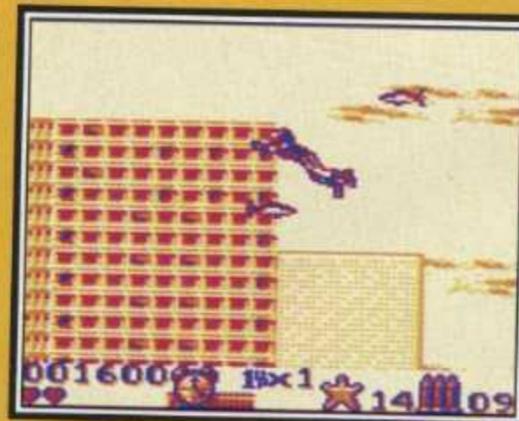
AUSSI SUR MD...

Plusieurs choses différencient la version MD de la version SNIN. Tout d'abord, il y a les commandes. Par exemple sur l'embarcation, vous devez constamment appuyer sur un bouton pour la faire avancer et vous avez tout de suite la possibilité de changer d'armes. Les ennemis me paraissent aussi plus agressifs et bien plus nombreux. Concernant les niveaux plate-forme, les décors sont différents et le personnage a la possibilité de récolter armes et munitions en tuant des ennemis. Bref, une version Mega Drive de qualité car celle-ci ne se contente pas uniquement de reprendre le jeu de la SNIN.



...ET GB

Pour tous ceux qui désespèrent de ne pas pouvoir jouer à Water World ailleurs que chez eux, sachez qu'Ocean a également prévu l'adaptation sur Game Boy. Celle-ci se personnalise par une ambiance inquiétante et troublante. Attention ! Ça va castagner sévère !



Tintin

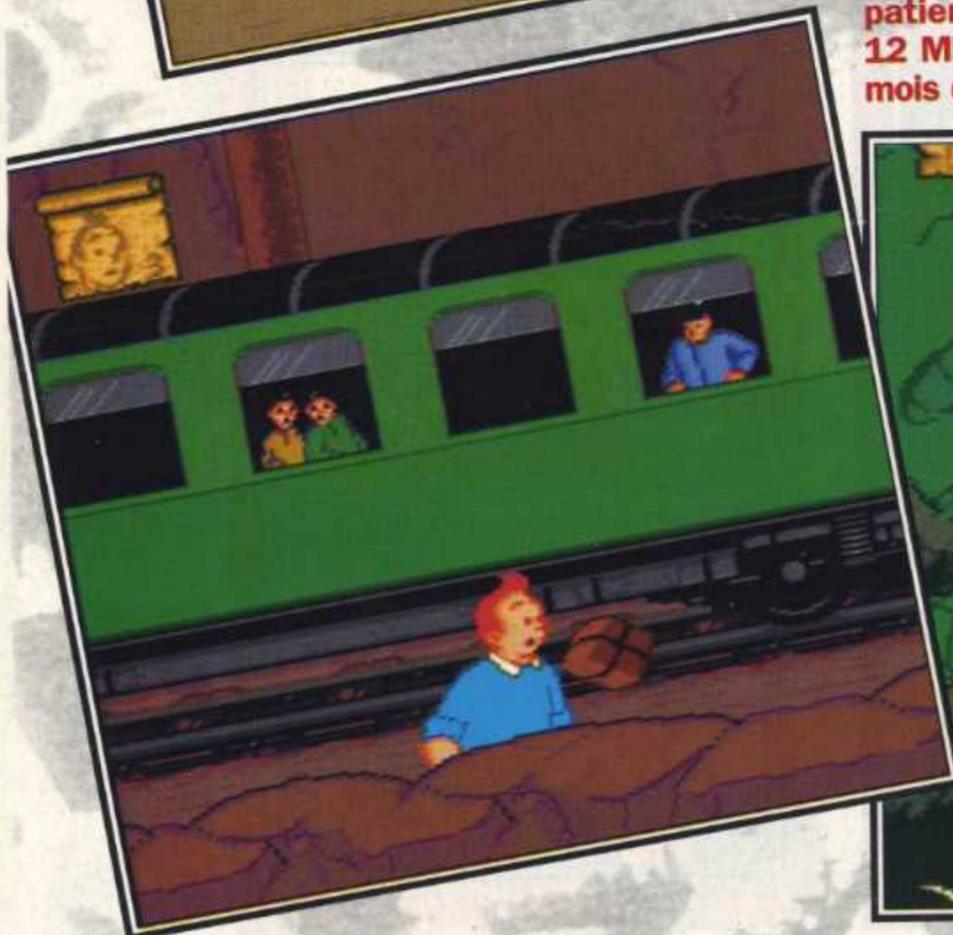


Jamais, Tintin n'avait connu d'adaptation en jeu vidéo ! C'est chose faite aujourd'hui : Infogrames vous offre le rouquin à la houppe sur la SNIN. Cela va ravir tous les joueurs, de 7 à 77 ans... En route pour retrouver votre pote Tchang !

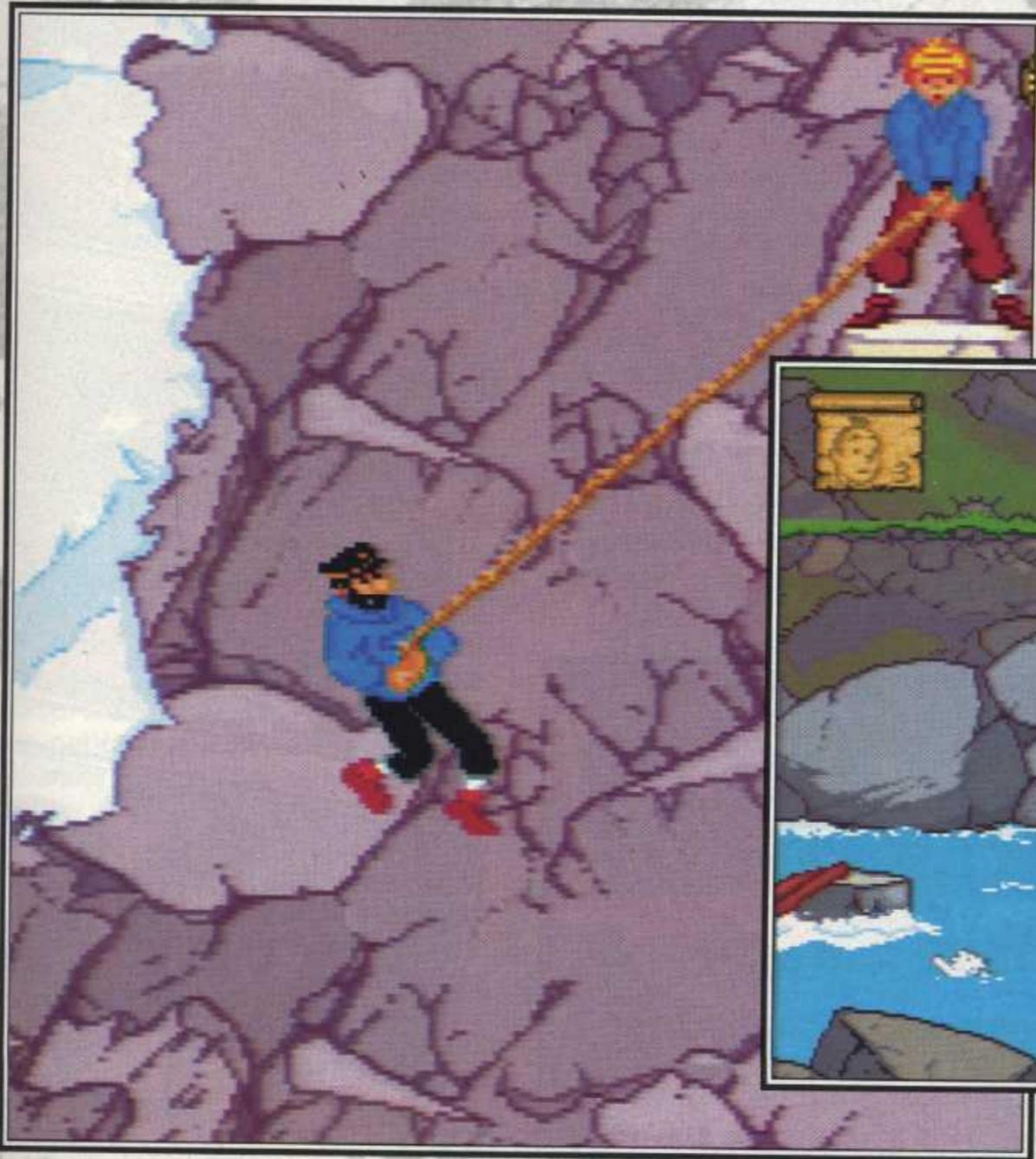
Super Nintendo/Infogrames/Plate-forme/Novembre



Avec 173 millions d'albums vendus dans le monde – soit un album vendu toutes les 12 secondes –, Tintin est la licence la plus vendue au monde après Babar. Après le succès remporté par Astérix et les Schtroumpfs, il était normal qu'Infogrames s'occupe donc de la venue de notre héros sur une console de jeux. Tintin au Tibet est donc un plate-forme tout à fait fidèle au style d'Hergé. Les innovations ne manquent pas, dont la possibilité de passer d'un premier plan à un second permettant d'éviter les attaques ennemies. Cette caractéristique est une exigence des Éditions de Moulinsart, qui contrôlent tout ce qui a trait au personnage de Tintin. En effet, il était important que Tintin reste avant tout un homme : ici, pas de superpouvoirs, pas de bonus à la gomme, pas de supersauts et autres variantes... Tintin au Tibet surprend aussi par sa diversité de niveaux. Pour passer un stage, il faut résoudre une énigme et les personnages tirés de l'album vous donnent des indices très utiles. Viennent s'ajouter à ces puzzles quelques scènes d'action bien léchées. En particulier, une séquence de varappe avec le capitaine Haddock que je vous laisse le loisir de découvrir. Au final, armez-vous de patience, la cartouche 12 Mb de Tintin sortira au mois de novembre. ☺



au Tibet



TINTIN, SON ŒUVRE...

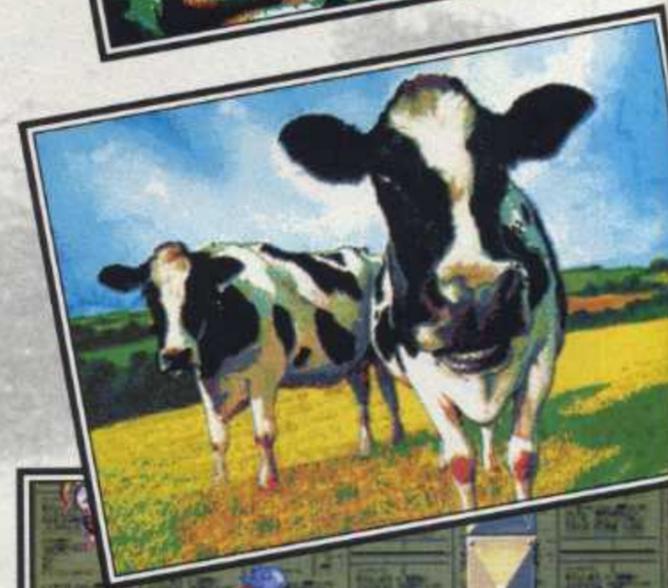
On ne présente plus Tintin et Milou. Héros incontestés de l'âge d'or de la BD belge, les deux personnages parcourent inlassablement le monde depuis bientôt 70 ans. Le célèbre reporter à la houppette (qui n'a jamais écrit une seule ligne) apparaît dans les pages du Petit Vingtième en 1929. Hergé (Georges Rémy de son vrai nom) a réussi l'alchimie parfaite dont rêvent tous les dessinateurs. Créer le personnage qui rassemble unanimement autant de lecteurs de tous âges et de tous horizons. La formule est étrange. Ce petit homme lisse, au faciès si rond, perd en vieillissant de plus en plus de caractère, pour finir par être complètement neutre. Ce qui permet à tous les lecteurs de s'identifier au personnage. Car Tintin n'est que le vecteur de toutes les énergies déployées par le reste des personnages à élucider les énigmes auxquelles il est confronté. En effet, tout au long des albums, le héros principal n'est jamais le détonateur de l'histoire. C'est toujours un des ses satellites qui mettra le feu à l'aventure. Que se soit les Dupont-d ou Tournesol en starter du récit, ou le Haddock par ses maladresses pour résoudre le problème. C'est sans doute la richesse de l'univers de Tintin, et moins le perso en lui-même, qui garanti l'efficacité du récit d'Hergé. De toute manière la formule n'est pas mauvaise, la preuve : à l'heure de l'aventure pixellisée, un héros de papier prend la vedette !

Earthworm Jim 2

Ça devient chaud pour Jim le ver de terre. Le voici embarqué dans une aventure encore plus dingue que celle d'il y a un an. Shiny a réussi à faire encore plus débile que Earthworm Jim. À la limite de l'incroyable !

Mega Drive/Virgin/Plate-forme/Novembre

On commence très fort, le logo Sega apparaît à peine que l'on voit déjà la copine de Jim se faire enlever par l'ignoble Pscrow. On l'aura compris, il faut la délivrer. Tout cela serait bien classique si David Perry n'avait pas mis la main à la pâte. C'est à ce programmeur complètement fou que l'on doit des jeux comme Aladdin, Cool Spot, le premier Earthworm Jim... De ce fait, EWJ2 est doté d'une réalisation carrément superbe. Les graphismes sont magnifiques, l'utilisation des couleurs est très intelligente. Résultat : on se croirait dans un dessin animé. De plus, les animations ont bénéficié d'un soin tout particulier pour un rendu final carrément dément. Les niveaux de plate-forme alternent avec les phases shoot'em up. On a même un bonus stage qui rappelle les bons vieux Game and Watch dans lesquels il faut sauver des gens tombant d'un immeuble en proie aux flammes. Le son est aussi de bonne facture avec des musiques excellentes et des digits hilarants. ☺



ISS Deluxe

Après *International Superstar Soccer* (une des simulations de foot les plus populaires), voici venir sur SNIN la suite qui porte le même nom, agrémenté du qualificatif « deluxe ». Un second volet tout nouveau !



Super Nintendo/Konami/Footballe/Novembre

Les passionnés de foot vont être ravis ! Voici une nouvelle simulation qui risque de faire parler d'elle ! En effet, ISS Deluxe reprend les différentes options de la version précédente en les améliorant, et en ajoute de nouvelles qui sont tout à fait originales. Tout d'abord, les présentations et tableaux des options sont beaucoup plus clairs. 36 équipes sont proposées (dix de plus par rapport à l'ancienne version), paramètres de la taille du terrain, des tactiques collectives et individuelles, gestion de la forme physique des joueurs et possibilité de jouer jusqu'à quatre simultanément font de ce soft une petite merveille. S'il faut aimer bidouiller les options avant de commencer une partie, il est important de noter que jamais on n'en avait vu d'aussi pointues. Le marquage individuel, par exemple, est une grande nouveauté. Et puis les améliorations : nouvelles tactiques, nouvelles animations, des niveaux de difficulté supplémentaires, plus de commentaires, plus de tout ! Bref, c'est du délire !! On en redemande !



C'EST NOUVEAU !

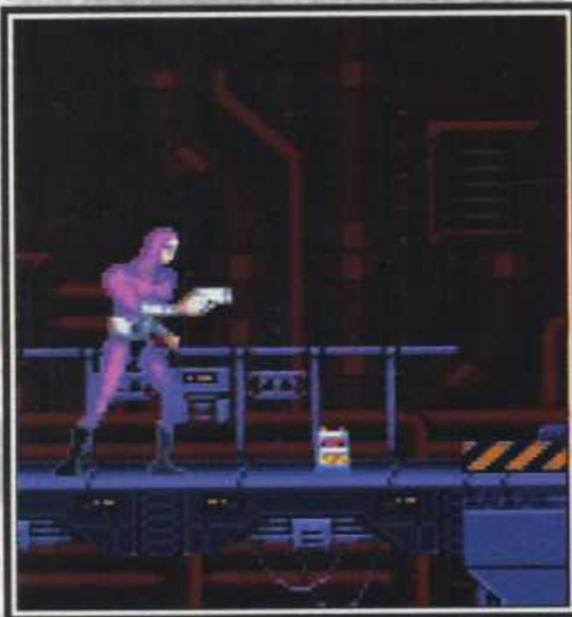


Voici, en vrac, les diverses options que vous trouverez dans le jeu. Une possibilité de jouer à quatre simultanément, de choisir des formations de groupe et les positions exactes de chaque joueur. Possibilité également de réduire la taille des équipes et d'anticiper le marquage individuel. Chaque joueur peut être programmé de façon différente et être renommé comme bon vous semble. Une option vous permet également de voir dans quel état de fatigue ils se trouvent (plutôt pratique pour les remplacements !), etc. Bref, avec ce ISS Deluxe vous disposez de tous les éléments pour faire un vrai grand match alors... rendez-vous le mois prochain pour le test !

Phantom 2040

Encore un héros des comics book transposé sur nos écrans de télé via une console. À l'instar des Batman, Spidey, Judge Dredd et autres Punisher, c'est au tour de Phantom...

Super Nintendo/Viacom/Plate-forme/Novembre



Phantom est un héros costumé sauce comics. Il fait même partie des premiers de la liste puisque Lee Falk, son créateur (qui a également scénarisé Mandrake), lui a donné le jour en 1936. « Phantom 2040 », vous propose d'incarner ce héros à la démarche de panthère et fort comme dix tigres afin d'exploser un maximum d'ennemis et de boss ! Bref, le principe ressemble à d'autres adaptations telles que Judge Dredd. Entre plate-forme, action et kill'em all, Phantom est bien efficace. ☆



L'ANIMATION

Qu'il court, qu'il saute ou qu'il tire, Vector Man est animé de belle façon. C'est la poilade assurée si jamais vous le laissez sans toucher au paddle. Mais on est là pour jouer, que diable !



Vector Man

Réalisé par Blue Sky pour Sega, Vector Man étonne par son originalité et sa réalisation.

Mega Drive/Sega/Shoot'em up/Novembre



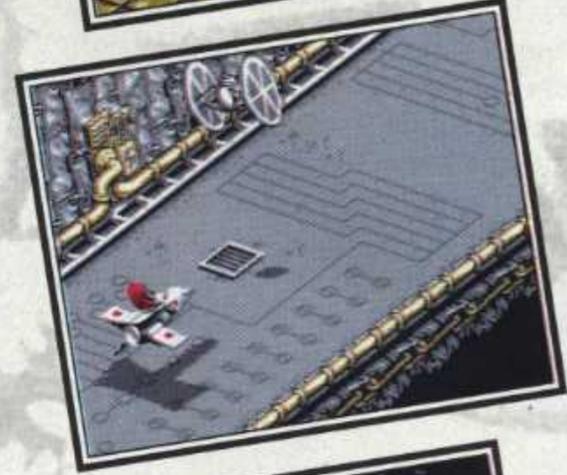
Tout d'abord, le personnage que vous dirigez est entièrement composé de boules. Chaque membre de son corps est ainsi sectionné pour donner une animation extra fluide. On se souvient que Konami utilisait souvent cette technique pour rendre ses boss plus impressionnants. On a donc affaire à un jeu d'action assez classique. Les niveaux sont très vastes et il faut les explorer en long et en large pour découvrir tous les bonus cachés et autres points de vie. Les ennemis pullulent également mais une bonne rafale de machine-gun suffira pour les calmer. Pour finir, ajoutons à cela, une ambiance bien gothique avec éclairs effrayants et tout, et tout et vous aurez là un jeu de plates-formes absolument épatant. ⚡

Spot Goes to Hollywood

Les fanatiques de la petite pastille rouge aux lunettes noires vont être heureux ! La voici de retour pour le plus grand plaisir de tous, dans une nouvelle aventure « Spot goes to Hollywood ».

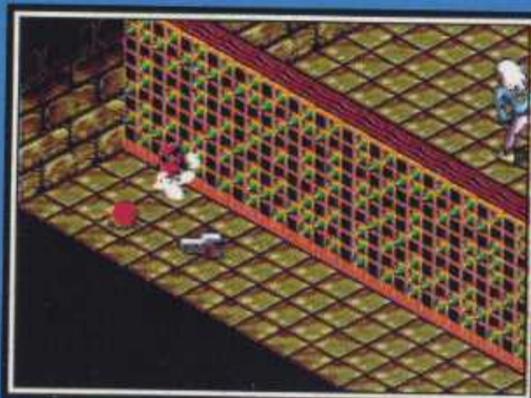
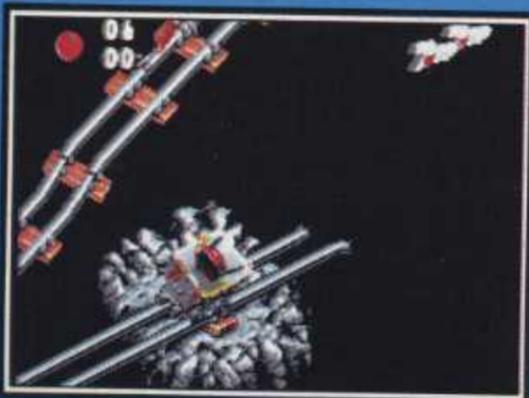
Mega Drive • Super Nintendo/Virgin/Aventure/Novembre

Spot (la pastille folle dingue de Seven Up) s'agite cette fois à Hollywood et, comme à l'accoutumée, elle se fourre dans votre tube cathodique pour des histoires pas très catholiques. Sauter, courir, ramasser des pastilles et défoncer des gogols, c'est tout pareil et on rigole autant qu'avant ! Tout en 3D isométrique, hyper rapide et vraiment très beau, ce volet ne manque ni d'humour, ni d'idées. Les mondes sont nombreux et l'animation de ce fou de Spot est plus speed que dans les précédents épisodes. Mais, en plus, vous y trouverez des styles de jeu différents, des courses de voitures renversantes, et cela durant les 24 niveaux qu'il vous faut traverser ! Des ennemis originaux tels que des piranhas, des ninjas, des flibustiers ou tout simplement des fous ! Je sens déjà que vous mourez d'envie de le posséder et de vous éclater à Hollywood, mais malheureusement il faut attendre novembre pour le test... 



COMME AU CINÉMA

Les niveaux sont nombreux et variés. C'est pourquoi, dans bon nombre de séquences du jeu, vous plongez dans des scènes mythiques du cinéma. Par exemple, la course poursuite dans la grotte ne vous rappelle-t-elle pas un certain film avec Harrison Ford ? Ou encore ces bêtes immondes qui se promènent dans des couloirs sombres afin de s'accrocher à la face du premier venu, me rappellent une certaine trilogie... Quant aux autres niveaux, je vous laisse les découvrir !



Power Rangers II

Très attendu par la plupart des fans de justiciers colorés, les Power Rangers se déclinent en goodies, en livres et, bien sûr, en jeu vidéo.

Mega Drive/Sega/Kill'em all/Novembre

Chaussez les bottes en plastique, le collant de survie et le casque intégral personnalisé du Power Rangers et lancez-vous à la rescousse de la Terre ! Dans la peau de l'un des six nouveaux héros (au choix !), arpentez nonchalamment les rues fréquentées par les Putties, mercenaires à la solde de Ivan Ooze, qu'il vous faudra mater. Power Rangers The Movie est un kill'em all dans le style de Double Dragon, où vous et l'un de vos potes (car on peut jouer à deux !) devez réduire à l'impuissance les forces qui vous sont opposés. Vos héros disposent de quatre coups normaux (pieds, poings...) et, en plus, chaque personnage possède un coup spécial très personnel, déclenchable lorsqu'une barre d'énergie atteint un certain niveau. Vous pouvez même jouer avec le MegaZord alors... 🐉



Un Indien dans la Ville

Le film a fait environ 7,5 millions d'entrées en salle ! C'est énorme ! Le jeu du film, sur Game Boy, s'il vous plaît, s'annonce aussi séduisant !

Game Boy/Titus/Plate-forme/Novembre

Un Indien dans la ville est un jeu original et divertissant dans lequel action et aventure sont au rendez-vous. Des énigmes multiples et environ une centaine de pièces secrètes à explorer et traverser. Pour ce faire, vous utilisez un arsenal d'armes made in Amazonie (sarbacane, fléchettes soporifiques, etc.). Sans oublier de faire preuve de ruse et de stratagème. En tout, cinq mondes pour aller de la jungle (périlleuse et hostile) à la Tour Eiffel dont l'escalade n'est pas de tout repos ! Vous

l'avez compris, vous vous trouvez dans la peau du jeune Mimi-Siku, ramené à Paris par son père Steph. Au cours de son voyage, il va devoir retrouver ses amis en évitant les pièges et retrouver tous les objets qui ont été perdu auparavant. Bien évidemment, vous allez également rencontrer les personnages du film, ce qui renforce d'autant plus l'ambiance. Un jeu comme on n'en a plus l'habitude de voir sur Game Boy, intéressant et drôle. Ressortez votre portable ! ☺



Kolibri

Quel régal que de voir débarquer sur la MD32X un shoot'em up si peu ordinaire ! Kolibri promet d'être une très agréable surprise pour tous ceux qui aiment la castagne sans hémoglobine !

MD32X/Sega/Shoot'em all/Novembre

Je dois dire franchement que ce jeu m'a étonnée. Il s'agit là d'un shoot'em all un peu spécial car (contrairement aux autres jeux du même genre) on n'assiste pas à des explosions dans tous les sens ! Ici, tout reste sobre mais efficace. Vous êtes un colibri et vous vous baladez en pleine nature. Mais, comme vous vous en doutez, il y a énormément d'insectes et de plantes qui vous embêtent et vous empêchent d'avancer. Vous allez donc devoir récupérer des armes et vous battre pour rester en vie. Des graphismes sublimes et une excellente animation rendent ce jeu très agréable. Les musiques sont planantes et enivrantes (c'est rare pour un shoot !). Laissez-vous aller et admirez les décors, sans pour autant exagérer ! Sachez également qu'il est possible de jouer à deux simultanément, mais tout se complique alors, car les oiseaux étant semblables, quelques erreurs d'identification se produisent. N'ayez pas d'inquiétude ! Ceci n'altère en rien le jeu qui reste tout simplement sublime !



À DEUX C'EST PLUS PLANANT !

Le grand intérêt de ce jeu c'est, bien évidemment, qu'il est jouable à deux. Les deux colibris volent alors en duo et sont mieux armés pour affronter les ennemis. Êtes-vous prêt pour la promenade ?



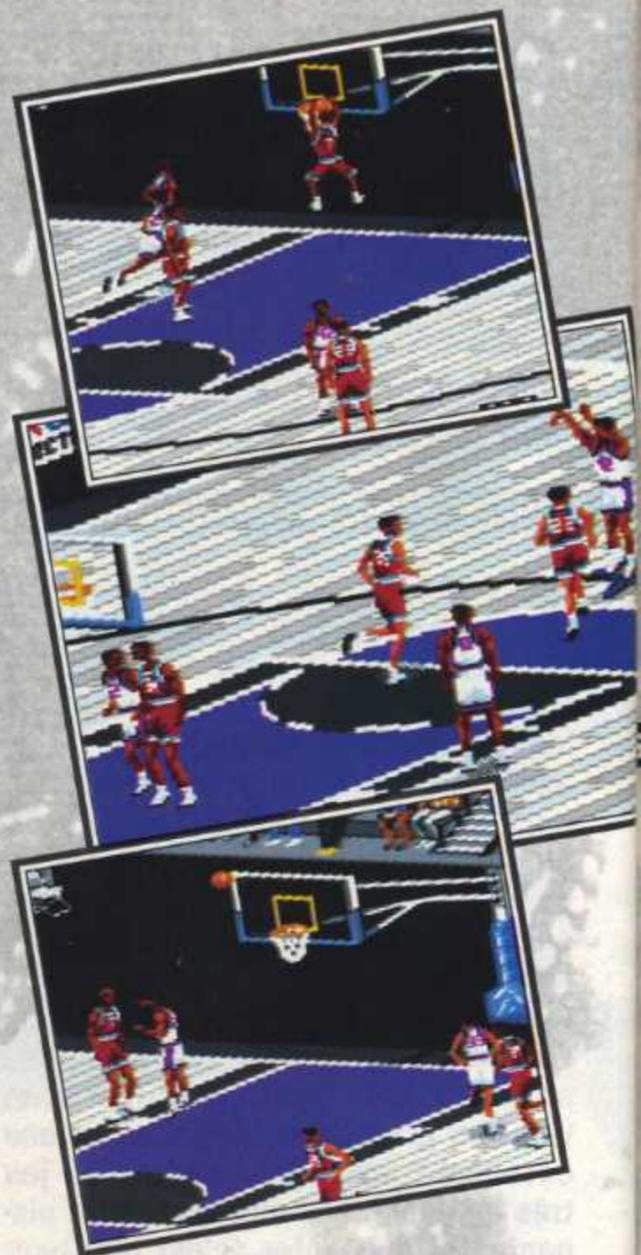
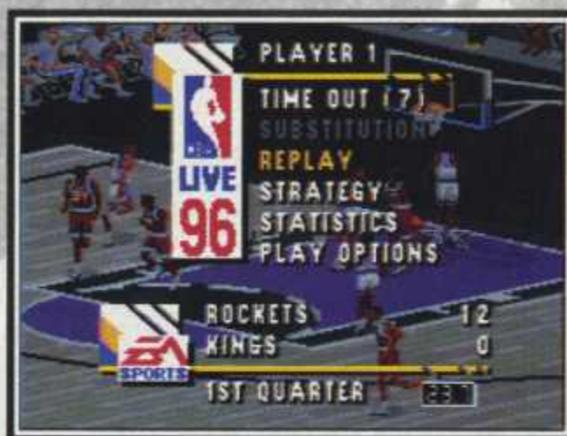
NBA Live 96

Ça va dunker sur Super Nintendo ! NBA Live 96 est la dernière mouture de la série NBA d'EA. Elle présente de nouvelles options et caractéristiques de jeu. Alors, pourquoi attendre ? Lancez-vous au panier !

Super Nintendo/Electronic Arts/Basket US/Novembre

Vous rêvez de dunker et de marquer des paniers à la Magic Johnson ? Vous ne mesurez qu'un mètre trente et vous vous essouffiez dès que vous montez un étage ! La solution est simple : jouez à NBA Live 96 ! Non seulement ce titre présente une excellente jouabilité mais, en plus, vous trouverez votre compte au niveau des options proposées. Par rapport à la version précédente, voici quelques nouveautés : manager sur la ligne de touche, diagramme des tirs après le match, changement de stratégie ou de formation pendant le jeu, etc. Bref, ce NBA vous emballera par ses finesses et ses avantages. Les meilleurs joueurs sont présents pour vous faire frissonner et vous don-

ner l'impression d'assister à une véritable rencontre entre les meilleurs équipes de la NBA. À condition tout de même que vous vous familiarisiez avec les commandes. Bref, les fanatiques de basket vont s'en mordre les doigts... je m'arrête là ! 🌐



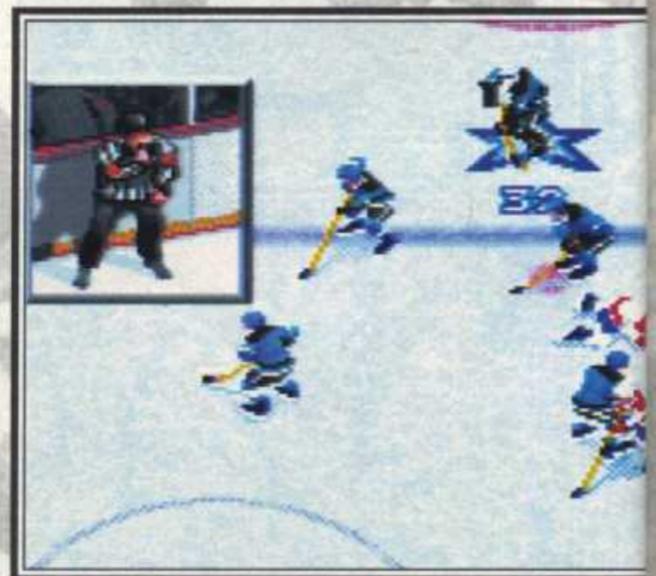
NHL 96

La nouvelle mouture de NHL est annoncée pour novembre prochain ! Notez qu'on est désormais habitués à voir régulièrement déborder une nouvelle version de NHL. Alors, quoi de neuf docteur !?

Super Nintendo/Electronic Arts/Hockey sur glace/Novembre

Electronic Arts s'emballa et nous balance dans les gencives une nouvelle cartouche de simulation sportive. Un nouveau hockey sur glace (un autre NHL quoi !) fait son apparition sur SNIN et MD. Comme d'hab, un maximum d'options sont disponibles pour le plus grand plaisir des amateurs du genre. Toutes les équipes de la NHL et tous les joueurs de la NHLPA ont répondu présent à l'appel d'EA. On retrouve les modes habituels (saisons, éliminatoires, matches amicaux) et la présentation dans un style retransmission télévisée. Mais les joueurs sont toujours aussi nerveux ! Les passes sèches, les tirages de maillots et les bagarres sont également fréquents. Bref, c'est du NHL

tout ce qu'il y a de plus classique et tout ce qu'il y a de plus efficace. Bientôt sur Saturn, PlayStation et 3DO. On est déjà impatient ! 🙌

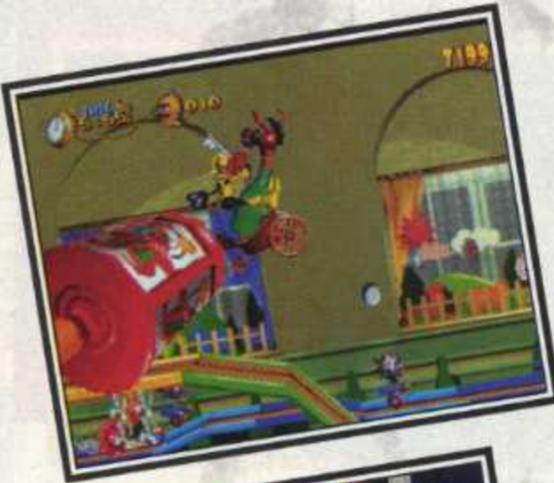


Clockwork Knight 2

Voici de nouveau Pepperouchau : ce personnage qui se promène avec une clé dans le dos. Et cette seconde aventure s'annonce formidablement bien !

Saturn/Sega/Plate-forme/Novembre

Souvenez-vous : il y a quelques mois, sortait le premier épisode sur Saturn. Un jeu enchanteur à l'époque car sur la base d'un jeu de plates-formes classique, Sega plaque sa 3D donnant un résultat encore jamais vu. Cette fois, la technologie est encore mieux exploitée. C'est également et surtout le meilleur jeu de plates-formes sur Saturn. Vous traversez la chambre, le salon, la salle de bain, le clocher et bien d'autres décors encore pour parvenir jusqu'au super boss de fin. Tout ça, rien que pour délivrer la belle princesse qui a été enlevée. À l'aide d'une clé géante et de sa grande forme physique il affronte les pires ennemis (pingouins, réveils menaçants, machines bizarroïdes...). Heureusement, des protagonistes sont là pour vous aider. Comme dans tous les softs de ce type, on note la présence de nombreux passages secrets dans lesquels vies et pièces sont dissimulées. D'autres contiennent la fameuse fusée qui vous fait passer directement au niveau suivant. Un jeu à ne rater sous aucun prétexte, pour sa qualité graphique et sa richesse en idées. ■



LA 3D AU SERVICE DES BOSS

Les boss de CWK 2 sont vraiment uniques. Servis par la 3D ils se permettent vraiment tout. Des balades au fond de l'écran, des tentatives de sortie d'écran, des lancements de projectiles en zoom... Bref, ils ne sont pas bien difficiles mais valent le coup d'œil ne serait-ce que pour leur beauté et leur originalité.



DES GRAPHISMES D'UN GENRE NOUVEAU

Graphiquement, Mario surprend toujours. Des traits simples, à la limite de l'esquisse. Des couleurs primaires et des ennemis aux bouilles sympathiques. Dans Yoshi Island, les ennemis ne changent pas trop. Les décors, par contre, ont été complètement revus. En effet, on a l'impression qu'ils sont dessinés aux crayons de couleurs, avec une espèce de trait inachevé et des teintes très pastel. Cette combinaison donne un effet complètement nouveau : on aime ou on aime pas. Nous on adore !



Dans les cavernes, de la brume se manifeste ça et là. C'est magnifique, y a pas à dire !

Les mondes enneigés ressemblent à des esquimaux en plein hiver. Vous n'en avez jamais vu ? Et bien les voici, les voilà dans le gentil monde de Yoshi !



Les superbes hautes plaines démontrent encore que la 16 bits de Nintendo dispose d'une palette de couleurs très étendue.



On arrive dans une verte vallée. C'est si beau que Yoshi et Mario en restent bouche bée !

Nintendo essaie à nouveau de nous emmener dans un univers où l'irréel côtoie le fantastique. Yoshi Island, décrit par certains comme l'événement ludique de l'année, s'inscrit en effet dans la lignée de ses deux prédécesseurs, Super Mario World IV et Mario All Stars. De la plate-forme, des monstres, d'horribles bestioles, des mondes cachés... Rien de fantastique mais c'est le genre qui veut cela ! Le bonard requiert du simplet et le simplet donne du bonard. Les ingrédients se mélangent habilement pour ne pas dire subtilement ! La magie prend place dans chaque niveau mais pas comme autrefois. Chronologiquement, Yoshi Island se situe avant tous les Mario de la jeune mais déjà tumultueuse histoire des jeux vidéo. Un peu de la même façon que chez nos amis les Schtroumpf, les cigognes livrent des bébés. Une bande de Yoshi après une sieste bien heureuse reçoivent un drôle de bonhomme sur lequel trône déjà une gigantesque casquette. Mario est né et la légende aussi. Chez Nintendo, rien n'avance dans le sens conventionnel des choses, rien ne se passe comme chez les autres. Et Mario ? Il joue avec ses copains. Il joue sa vie, comme d'hab...

« Mario » Lion et « Yoshi » Street



PETIT MARIO DEVIENDRA GRAND

La séquence d'intro annonce la venue d'un enfant étrange, Mario, venu sauver l'île sur laquelle vivent une smala de Yoshis colorés. Une méchante sorcière bizarre agace tout le monde. Mais un yoshi monté par Mario se dirige vers son repaire, fermement décidé à en découdre...





Le Yoshi vert est votre monture de prédilection. Joli, gentil et costaud... Sacré Yoshi !

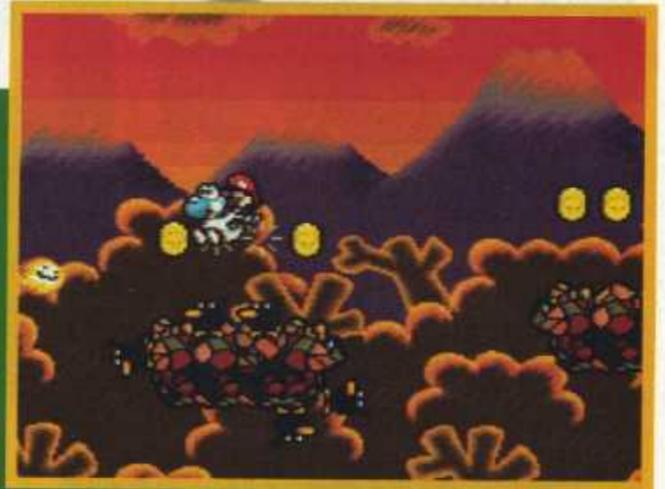
Ce Yoshi Rose saute plus haut que les autres. Peut-être est-il capable de rivaliser en prouesses avec Sergèï Bubka ?



ET LES YOSHIS ?

Un yoshi bleu, un rouge, un jaune, un vert, un marron... L'équipe arc-en-ciel se forme et se reforme pour ne plus jamais se séparer. Toutes les mères-montures aident le petit Mario à accéder à l'autre côté de l'île et se relaient à chaque stage. Toutes ces montures magiques ont des tics et des trucs différents en stock. Ça vous dit une petite visite du cheptel de Yoshi Island ?

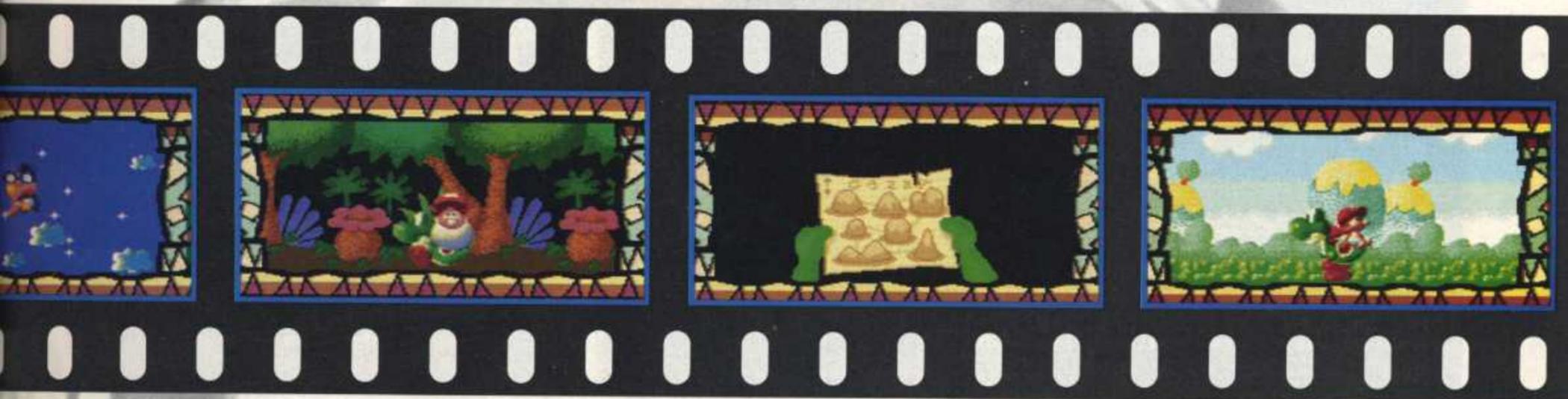
Toutes nos bêtes rebondissent sans mal sur les affreux. Par contre, elles ne survivent pas à une chute dans un précipice...



Les Yoshi avalent à peu près tout. Mais bon, vous ne pourrez pas avaler de gros monstres, genre ce big fantôme. Essayez et vous aurez un mal de langue pas possible !



Et le Yoshi rouge ? Il marche sur les bombes sans se soucier du gros monstre qui s'évertue à le poursuivre.





AVIS DE LION

On l'attendait avec impatience et le voici enfin. Yoshi Island est une bonne surprise, il prouve la maîtrise de Nintendo en matière de jeu de plates-formes. C'est bien simple, TOUS les jeux du genre sortis ces quatre dernières années se retrouvent enfoncés. Seul problème, il s'avère nettement moins bon que Super Mario World IV car bien plus linéaire. Quoi qu'il en soit, il s'agit du second meilleur jeu de plates-formes (après SMW IV) sur Super Nintendo !

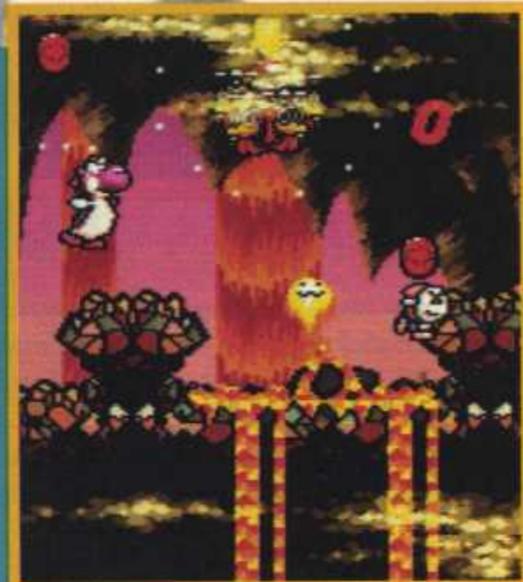
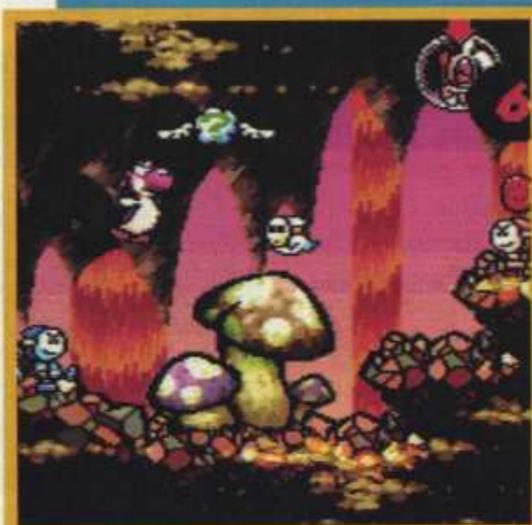
BÉBÉ SE FAIT ATTRAPER

Chaque touchette par un ennemi et le p'tit Mario s'envole prisonnier d'une bulle ! Tout en couinant, il attend que le yoshi vienne le récupérer. Mais vite, vite car au bout de dix secondes, des cousins éloignés de la sorcière le récupère. Encore heureux que le yoshi veille. Soit il le rattrape au vol (hop), soit il le ravale avec sa langue rouge. Comme quoi, un bébé Mario, c'est comme les glaces à l'eau. Un coup de langue et ça revient !



Bébé Mario ne descend jamais de Yoshi en temps normal...

...mais quand il se fait toucher, il pleure comme un sale gosse !



Dix secondes pour remonter sur Yoshi ou le malheur arrive !

ABROUCADABROUF !

L'année 1995 sera l'année du renouveau d'une console : the famous Super Nintendo. Enterrée à coup de PlayStation et de Saturn par tous les canards boiteux d'une presse en proie à la chute du marché 16 bits, la Super Nintendo renaît finalement de ses cendres. Un coup de Killer Instinct, un avant-goût des prochains softs Ultra avec Mario, du Donkey II dans le pif et des tours de magie dans toutes les cartouches. Une affaire rondement menée !



Le ciel de Yoshi Island est un rien encombré. On y croise des oiseaux bizarres ou des sorcières pressées. Mais le survol des plaines du Farmario a quelque chose d'inoubliable...



Bébé Mario est fatigué de sa monture ? Pas de panique, il peut prendre le train. Trouvez un bonus « loco » enfermé dans une bulle et avalez-le.

Et hop. Avec sa jolie casquette, le p'tit Mario à tout d'un fier cheminot. En avant donc pour une petite balade ferroviaire. Remarquez l'extrême complexité du chemin de fer yoshidien. Facile, non ?



Vous vous transformez en je ne sais quel appareil. Vive la magie !

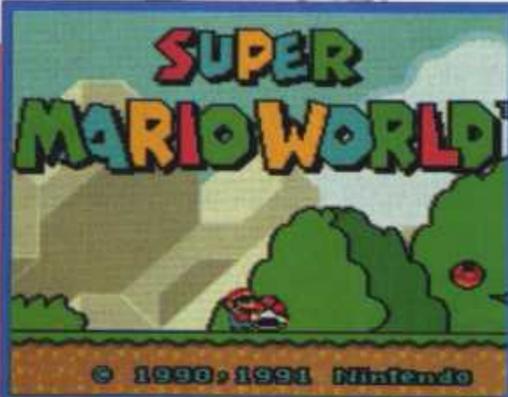
L'HISTOIRE DE MARIO

C'est au début des années 80 que Mario apparaît pour la première fois dans le jeu Donkey Kong sur arcade et Game & Watch. Le plombier moustachu devient le héros d'un jeu de plates-formes dans Super Mario Bros sur NES vers 1985-86. Puis c'est la folle : Mario 2, Mario 3 puis la Game Boy avec Mario Land. Arrive ensuite la Super Famicom en 1990 avec Super Mario World. La Game Boy voit une suite avec Super Mario Land 2, puis une compilation des trois jeux NES relookés sort sur Super Nintendo : Mario All Stars. L'homonyme de Mario fait alors son apparition : Wario Land sur Game Boy. Bref, voici une aventure qui n'est pas près de s'achever et qui risque de continuer sur Ultra 64.



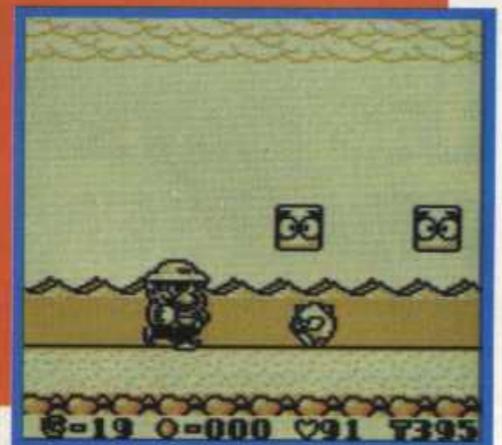
C'est de la plate-forme, les décors top kitsch, tout se passe comme dans Yoshi Island sauf qu'on dirige le... vieux Mario !

La carte de Super Mario World est gigantesque et découvrir tous ses mondes demandent un temps fou. Ma parole, c'est le château de Bowser que j'aperçois !



Super Mario World IV date de 1990. Premier jeu de la Super Famicom - disponible en France en avril 92 - et certainement l'un des cinq meilleurs top, toutes machines confondues !

Wario ou Mario, c'est pareil. Cela reste de la plate-forme mais il manque la couleur cette fois-ci. Place à la Game Boy !



Toujours le gigantesque monde représenté par cette mapworld et ses chemins sinueux. Moi j'dis start !



Wario est content ! Il joue enfin les héros à la place du célèbre Mario



AVIS DE STREET MAN

Pour ma part, Yoshi Island ne se démarque pas assez de ses deux ex, Mario IV et All Stars. C'est bien de créer d'autres tableaux, de proposer un nouveau héros et toute une marmaille de gadgets qui ragaillardissent son intérêt. Mais faire mieux que la presque-perfection demeure impossible, même pour Nintendo. Mario IV offre un monde à la démesure de vos ambitions les plus folles. Sa durée de vie est gigantesque, ses mondes secrets très nombreux. Yoshi Island se révèle linéaire, les tableaux n'ont aucune relation entre eux. De toutes façons, un Mario moyen reste bien supérieur au commun des jeux de plates-formes.

LA CARTOUCHE AU FX2

Yoshi Island est la première cartouche sur Super Nintendo à utiliser le chip FX2. Version améliorée du FX créé par Argonaut Software, ce chip aide la SNIN à gérer de la 3D polygonale. Ainsi dans certains niveaux, vous aurez le droit à des pans de mur qui s'écrasent ou bien des espèces de rouleaux tournants. Bon, ce n'est pas du Clockwork Knight, mais ce Mario évolue sur une pauvre petite 16 bits.



Cette pièce mécanique tourne sur elle-même. On se croirait sur une PlayStation !



Les lettres du mot pause sont elles aussi en 3D. Ça fait plaisir de souffler dans ces conditions...



À la manière de Clockwork Knight sur Saturn, les portes s'ouvrent à grands renforts d'effets 3D.



3D ou mode 7 pour l'île Yoshi ? Je ne sais plus, j'ai tellement été émerveillé par toutes ces choses que je perd la raison !

LES PAYSAGES CHANGENT !

Du début jusqu'au round final, les niveaux ne se ressemblent point. On passe allégrement des monts perchés dans les cieux aux cavernes sombres ou aux châteaux de pierres. Joli et beau ne riment pas mais conviennent parfaitement à ce type de tableau incroyablement grands. Le vieux proverbe se vérifie : le changement d'air est pour l'homme un véritable bienfait !



Les châteaux de Yoshi offrent leurs habituels boss. Mais cette fois ils vous attendent deux fois par monde !



Revlà les siiiiioooooouppers Koopa, vieux copains de Super Mario World IV. Il ne vous quitteront décidément jamais !



Sans cesse une tonne de monstres dans les tableaux, on ne s'ennuie jamais.



AVIS DE SARTAN

Le premier épisode ne me plaît pas, cette suite ne me fera donc pas aimer Mario. Qui plus est, elle n'apporte pas grand-chose, aucune nouveauté. Non, même si vous m'attachez sur une chaise avec un pad collé aux mains, je ne jouerai pas à cette abomination. De toute façon, je ne jure que par Super Bomberman et ce rital moustachu ne mettra pas un terme à mes activités terroristes.



Vous sautez partout, c'est fastoche. Du pur Mario, moi je vous le dis tout net !

Les œufs jaunes sont très puissants, ils rebondissent partout et peuvent casser les murs de sable...



YOSHI POND DES ŒUFS

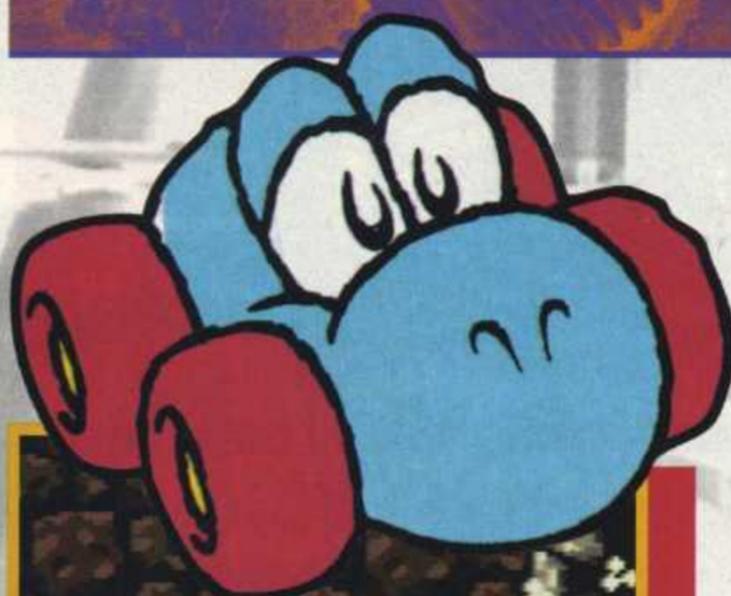
Le gentil Yoshi que vous montez n'est pas un gros malabar destructeur mais plutôt un fou d'œufs magiques. Ces victuailles de couleurs verte, jaune, orange ou rouge anéantissent les ennemis avec panache sans le moindre problème. Vous pouvez également vous en servir contre des murs de sable, au cas où un monde secret se cache derrière. Encore plus fun, l'opportunité d'avaler et de transformer les marioles adverses. À gloutonner avec délicatesse !



AVIS DE KHÂRMO

D'une part, un Mario, c'est un Mario et fallait pas s'attendre à autre chose. D'autre part, ce Yoshi Island n'est pas n'importe lequel puisque c'est le nouveau et tant attendu Yoshi's island. Doté de graphismes particuliers (vous aurez noté l'épaisseur des contours), ceux-ci ont gardé le côté enfantin qui fait leur charme. Pour le principe, ça reste du plate-forme pur et dur... quoique dur n'est pas vraiment le mot. On aurait même préféré une difficulté plus accrue. Par contre, bravo pour ces boss géniaux et carrément originaux. Yoshi Island va devenir un classique. Un jour, Street m'a dit : « quand t'as joué à Mario, tu sais jouer à tous les jeux de plates-formes », alors...

À l'aide d'un petit viseur, vous tuez les cibles du coin avec vos œufs. Yoshi Island serait un shoot'em up ?



Impossible de manger certains ennemis. Et par la même occasion pas de transformation en œufs !



Les Yoshi crapotent aussi du feu. Attention, ça chauffe !

Un blaireau protège de façon soutenue deux pastilles vertes pour vous éviter de les avaler...

LES BOSS FAÇON « MARIO »

Un petit contre un gros, ça paraît déloyal. Alors les mecs de Nintendo opposent le petit Mario à un minuscule monstre. Une sorcière schtarbée venue d'on ne sait où rentre dans les chips secrets de votre Super Nintendo et s'en même vous prévenir transforme la « souris en chat ». L'ennemi rikiki nommé boss devient un véritable géant ! Le mode 7, les déformations jusqu'ici incroyables parachèvent le tout.



La vilaine sorcière apparaît avant les matchs Mario - Boss. Un texte en japonais et les tours de magie commencent !

Cette grosse pâte à modeler tente de vous écraser sans sourciller !



Un big monstre avec un big nez, un big ventre et des big pied désirent vous piétiner. Tout simplement !



Encore une plante fantôme qui prend ses rêves pour des réalités. Elle s' imagine vous allumer comme bon lui semble. Non mais je rêve !



Les plantes carnivores de chez Nintendo n'ont qu'une seule envie : dévorer du Mario !



Mario en jeu de rôle

Avec stupéfaction nous avons appris que Nintendo concocte un Mario RPG en collaboration avec Square Soft (Secret of Mana, Final Fantasy VI, etc.). Peu d'informations ont filtré et le magazine japonais dans lequel sont parues les premières photos, Weekly Jump, ne sait pas réellement de quoi il s'agit. La sortie de ce futur hit (?) est prévue pour le début de l'année prochaine et les différents mondes sont représentés en 3D isométrique. On vous en parle dans les news, faites-y un tour !



Tout la presse japonaise s'accorde à dire que Mario RPG est une merveille... sans l'avoir vu !

Avec Yoshi, c'est jamais fini !



AVIS DE RUDY LES TUYAUX

Yoshi Island renouvelle la légende de chez Nintendo. Il est nettement moins linéaire que l'épisode précédent, laissant ainsi une très grande liberté d'exploration au joueur. De plus, jouer avec Yoshi ouvre de nouveaux horizons et des passages secrets beaucoup plus difficiles à déceler. En plus, c'est beau car le FX2 crée des effets démentiels et une ambiance vraiment adorable. En clair, un jeu à ne manquer sous aucun prétexte !

DES MONDES SECRETS VRAIMENT SECRETS...

Un tableau peut en cacher un autre, c'est comme les Mario... Un peu moins dur à trouver que dans l'épisode IV, certes, mais toujours enfouis dans un coin de l'écran. Par monde Yoshi, il y en a deux. Damned ! Yoshi est un de ces jeux qu'on ne finit jamais. Good !

Et Mario, t'as vu la porte blindée ? Tu sais quoi ? Faut l'ouvrir avec une clé...



La clé de la porte se trouve forcément dans le coin. Suffit de mettre son nez un peu partout et c'est gagné !

Une balade en clé dorée, il n'y a rien de mieux pour découvrir un monde secret !

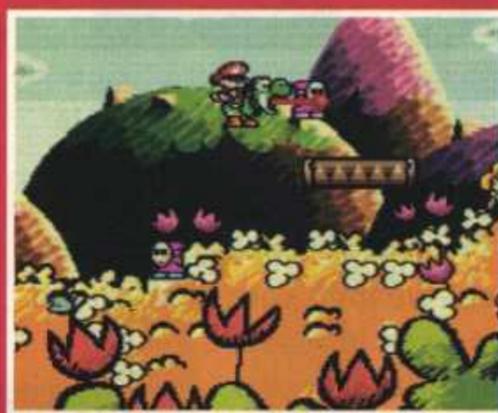


Deux points d'interrogations bien mystérieux sur la carte de chaque monde secret. Vraiment dur à trouver.



Un bonus stage. Si vous le réussissez, vous découvrez - qui sait - un monde secret !

Yoshi Island



Machine : Super Famicom

Genre : Plate-forme

Éditeur : Nintendo

Distributeur : Import

1 joueur

Prix : D

NOTES

Graphisme 16

Animation 16

Son 15

Jouabilité 19

Durée de vie 17

Intérêt 19

Commentaire

Yoshi Island, c'est du tout bon. Dommage que Nintendo France désire attendre janvier pour une sortie officielle...

Pour

- ▲ Des graphismes étonnants.
- ▲ Une jouabilité mythique.
- ▲ De l'originalité à foison.

Contre

- ▼ Un peu linéaire.
- ▼ Pas assez de tableaux.

MOYENNE DES NOTES

17

Weapon Lord

Annoncé un peu partout dans la presse anglaise et américaine depuis plusieurs semaines, Weapon Lord pointe enfin le bout de ses broches chez les petits français qui mangent des escargots et des grenouilles. Le développeur, en l'occurrence, se nomme Namco. Mais un Namco peut parfois en cacher un autre, comme les trains ! La division japonaise n'y est pour rien, elle a laissé sa sœur américaine, Namco USA, s'occuper de cette affaire barbare. Enfin bref, le jeu débute lorsqu'un démon invite six guerriers très puissants à un mystérieux tournoi. Leur point commun : ils se battent tous avec des armes blanches, façon Samurai Shodown. Épée, couteau, hache, hallebarde, etc. Weapon Lord sort donc un peu des armureries habituelles ! Cela n'a pas grand-chose à voir avec le dieu des jeux de baston que je ne citerai pas sous peine de châtement corporel, mais ça vaut le détour. Nous avons mis les moyens pour disséquer Weapon Lord sous toutes les coutures : dix pages, ni plus ni moins !

Street et son copain Lion



Vous en placerez beaucoup des « 2 hits », il suffit de faire n'importe quoi avec le pad, comme Street Man, et ça marche !



Les « 10 hits » vous ne pouvez les placer qu'en fin de Round. Une fois mort, l'adversaire continue à recevoir les coups...

ENCHAÎNEMENTS À FOISON

Tout comme dans Street Fighter, le nombre de coups que vous mettez à un enchaînement est rigoureusement compté par l'ordinateur.

Systeme de garde

La protection dans Weapon Lord s'utilise comme dans Street Fighter. C'est-à-dire qu'il suffit de maintenir la direction du paddle à l'opposé de l'adversaire, ainsi, si un coup arrive, vous le parrez automatiquement. Mais une parade « manuelle » a été rajoutée dans Weapon Lord. Il suffit de maintenir le bouton Slash et de mettre la direction souhaitée. De cette façon, vous dirigez vous même votre garde. Utile si vous voulez flamber.



LA VIE DE LION

Voici un jeu de baston qui sort des sentiers battus. Depuis Barbarian sur Amstrad CPC on avait pas vu de grosses carrures se mettre des pains à l'arme blanche. Les graphismes très particuliers donnent une ambiance vraiment pesante et l'envie de trancher de la bidoche ! Dommage qu'il n'y ait que sept combattants, mais quand on aime, on ne compte pas.



KORR

Futur leader de la primitive tribu nomade de Tarok, Korr est un guerrier équilibré. Il y a quelques années, son frère jumeau, Kang, a été capturé durant un raid sur son village. Depuis ce temps, Korr parcourt les plaines désolées à la recherche de son frère disparu. Sa quête de vengeance le mène dans le tournoi sanglant de Zarak.



DOUBLE FLAME L'épée s'enflamme soudain pour un coup bas des plus vilain. En plus, cela touche deux fois à la suite. Cette attaque neutralise toute tentative adverse de coup bas.



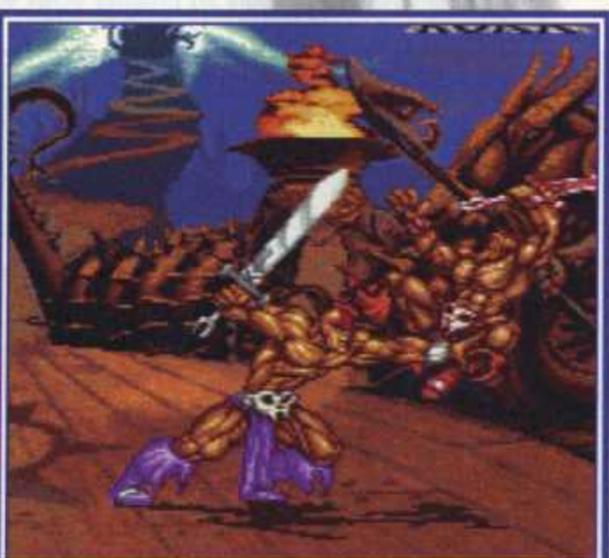
FIRE STORM Une attaque très facile à maîtriser. Une épée flambante et tournoyante, de quoi en mettre plain la vue à l'adversaire. De près, cette attaque touche quatre fois.



HEART STRIKE Une fois exécuté, ce coup emmène Korr dans les cieux pour le faire atterrir, épée pointée vers le sol. Un mouvement d'une grande violence, qui inflige pas mal de dégâts.



360 DEGRES Encore un coup très pyromane. Cette fois-ci, Korr s'envole dans les airs et fait tourner son épée de flammes. Alors là, si le type d'en face essaie de sauter, c'est fini pour lui.



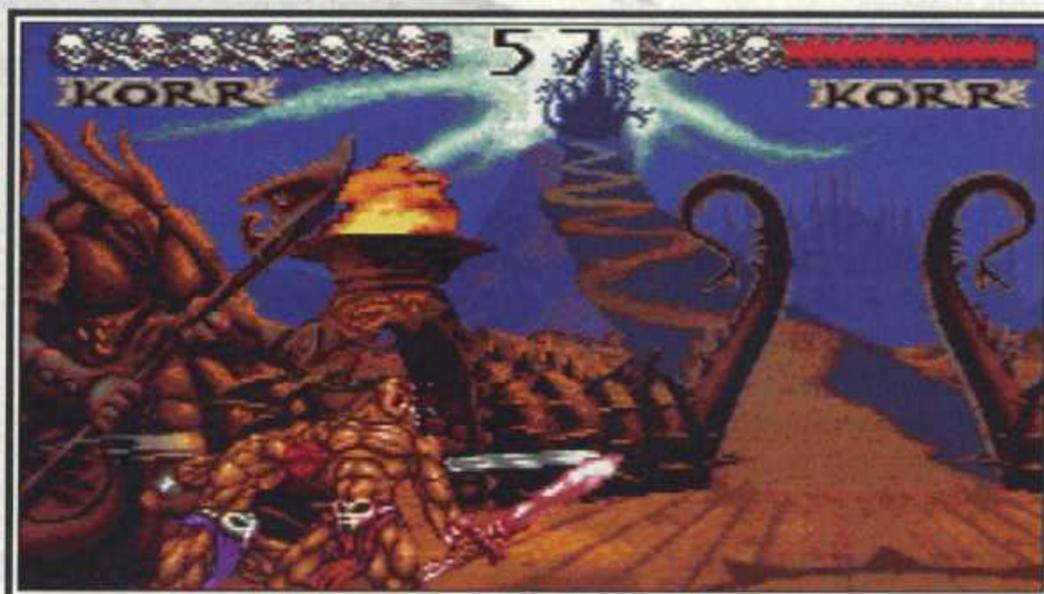
POWER PUSH Les nomades n'aiment pas la foule, et Korr a une technique bien particulière pour se débarrasser des gêneurs. Il les choppe d'une main et les envoie balader.



ELBOW SMASH Le coup d'épaule le plus rapide du pays ! Un coup comme ça dans les gencives et votre dentiste aura du boulot pour le reste de sa vie.

Au pied du château mystique

Ce lieu de combat est relativement sobre. Mais au bout du petit chemin tortueux que vous voyez au fond de l'écran vous trouverez un terrifiant château. Si le cœur vous en dit, renseignez-vous auprès du syndicat d'initiatives du coin pour les horaires de visite.





JEN

Ancienne guerrière de fortune, Jen-Tai est devenue lieutenant dans la terrible légion de Zarak. Petite chouchoute du Demon Lord, Jen-Tai est l'une des meilleures guerrières du continent. Tous ceux qui veulent affronter Zarak doivent d'abord se mesurer à elle. Si ça c'est pas une preuve qu'elle cartonne grave en baston, je ne m'appelle plus Lion.



BACK BLADE STRIKE Un mouvement tournoyant qui rend le sabre d'un bleu très brillant. Tomber dans cet arc électrique signifie une baisse critique de la barre d'énergie. Z'êtes prévenus.



DEATH BLADE Voilà une preuve que Jen-Tai est une grosse brute du sabre. Un petit tournoiement des familles qui fait très chic, surtout placé dans un enchaînement dévastateur.



AURA STRIKE Un revers de sabre suivi d'un éclair électrique du plus bel effet. Très joli à voir, mais nettement moins efficace et rapide qu'un coup normal. Ahhh, l'esthétisme...



BACKHAND BLAST Rien à voir avec un revers de joueur de tennis, ce coup ressemble un peu à la manchette de Guile. Il s'agit en fait d'un coup de coude électrique.



RAM TOSS Une contre-attaque efficace contre quiconque s'approcherait d'un peu trop près. À l'aide des cornes de son casque, elle envoie balader son ennemi comme un bouc.



DOWN STRIKE Un mouvement similaire à celui de Korr. Jen-Tai s'élève dans les airs pour asséner un violent coup en piqué. S'il est placé en dernier, ce coup décapite votre adversaire au sol.

L'escalier qui tue

Au pied de cet escalier, peu de gens ont pu survivre. Pour preuve l'amoncellement de cadavres qui vont faire un merveilleux humus pour ces arbres qui m'ont l'air bien décrépis. On ne se soucie jamais assez de l'environnement dans les jeux de baston. Moi je pense que c'est important de... Mais pourquoi j'ai appelé cet encadré « l'escalier qui tue » moi ?





TALAZIA

Née dans la cime des arbres, Talazia possède toutes les qualités d'un oiseau de proie. Elle plonge sur ses ennemis et les découpe avec rage et rapidité. Pour cela, elle est aidée par une énorme griffe d'acier et une double hache. Elle entre sur le ring pour aider son peuple souffrant et mourant. Elle est crainte et admirée par les tops gladiateurs.



AIR FRENZY Avec le cri d'un faucon en furie, Talazia plonge sur son pauvre ennemi. Une attaque aérienne difficile à contrer, surtout lorsqu'on a la malchance de se trouver juste en dessous.



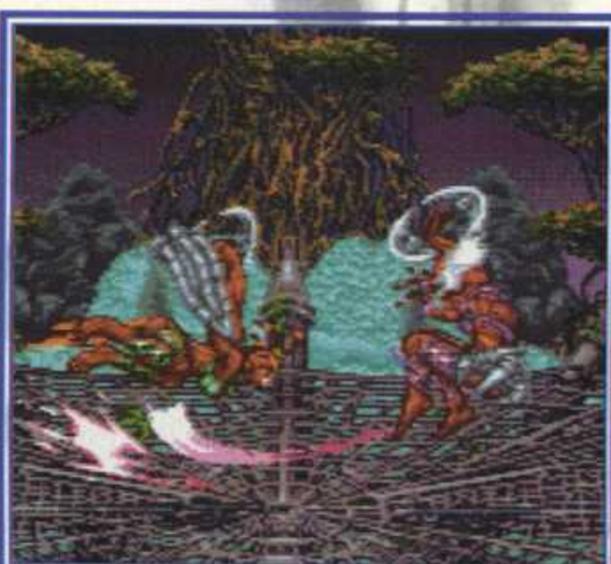
FALCON STRIKE Comme le coup précédent, cette attaque est également aérienne, mais en vrillé cette fois-ci. Après cela, la barre d'énergie de votre ennemi ne sera jamais plus la même.



TALON BLADE À force de voler dans les airs, Talazia s'est finalement fait déplumer. C'est pour cela qu'elle a appris à balancer sa hache pour maintenir ses adversaires à distance.



PHOENIX STRIKE Une sorte de Dragon Punch qui peut servir d'anti-saut. C'est à dire que si l'opposant vous saute dessus, il sera accueilli avec tout le respect que vous lui devez.



DOUBLE TALON STRIKE Voici un excellent choix d'attaque à courte distance. En effet, il touche deux fois de suite et peut donc se révéler dévastateur placé en fin d'enchaînement.



PREY LAUNCH Un uppercut aux proportions dévastatrices. Il sert de destructeur et permet à la fois de passer derrière l'autre. Il s'agit en fait d'une choppe qui ne se réalise qu'au contact.



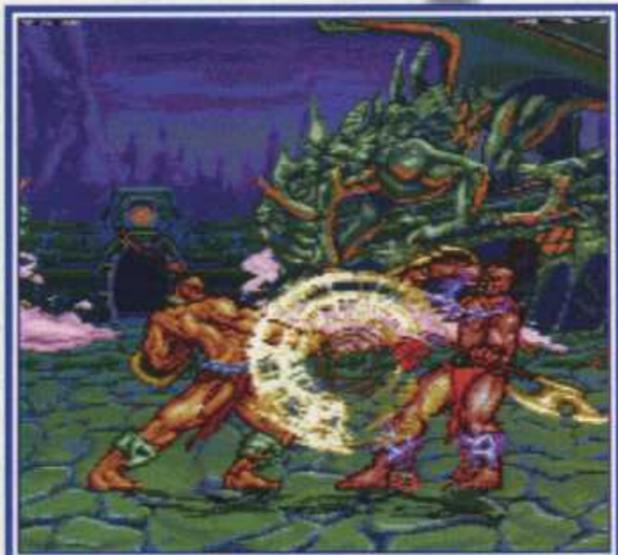
La toile d'araignée

Si les programmeurs de Weapon Lord avaient eu la moindre once d'humour, ils auraient pu la badigeonner de savon noir. On aurait put s'amuser comme dans Intervilles. Mais ici c'est un jeu sérieux, môôôsieur. On ne rigole pas avec les aires de combat, mon bon môôôsieur. Il y a des characters designers qu'on ne paie pas pour des nèfles. Et d'ailleurs, c'est qui qui décide ici (hein Street Man ?).



ZORN

Voleur durant toute sa vie, Zorn ne cherche que le pognon et son intérêt personnel. Il est entré dans le tournoi de Zarak avec des désirs d'ambition et de richesse. Mais finalement il se trouve que Zorn a de la haine pour le DemonLord (on ne sait pas pourquoi). N'ayant aucun sens de la décision, Zorn va quand même hacher menu.



HELL GRINDER L'ancêtre de la tronçonneuse, c'est Zorn qui l'a inventé. Il fait tourner sa hache comme un dératé pour dépecer ses ennemis. Il vaut mieux ne pas se faire coincer par ça.



FLAMING UPPER AXE Quiconque essaie de sauter se fera enflammer sur place par cette attaque imparable. Ce coup est assez puissant pour vous balancer directement dans le coin.



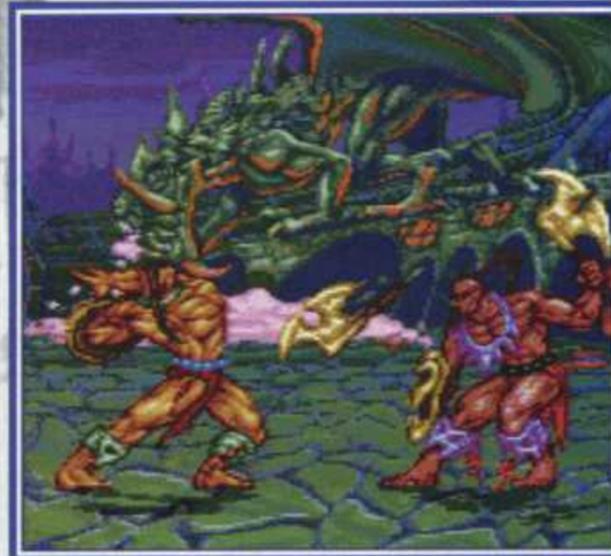
CORPSE STRIKER Une attaque aérienne du plus bel effet. Un super saut terminé par un hachoir terrible. Attention, à l'atterrissage Zorn reste un moment vulnérable.



DEMON AXE Une contre-attaque extrêmement efficace si jamais vous êtes piégé dans le coin. Cet arc de flamme orangé fait tomber n'importe quel adversaire qui n'est pas en garde basse.



SHIELD CRACK Les bons adversaires ont appris à esquiver sa hache d'ivoire, c'est pour cela qu'il s'est installé un bouclier bouffeur sur l'autre bras. Très gourmand ce petit.



ANCIENT AXE Un coup de hache de la mort qui possède une portée extrêmement longue. Très efficace pour toucher l'adversaire sans prendre aucun risque.

La fumée rose

Dans ces plaines dévastées, une petite fumée rose apparaît parfois. Mais d'où sort donc cette étrange brume colorée ? Pendant quelques jours j'ai pensé à une blague carambar du Khârmo. Il est en effet de notoriété publique que le cher homme fume comme un pompier (en tout bien, tout honneur). Mais vu la situation géographique du lieu de combat, j'ai abandonné cette idée. Sa twingo n'aurait jamais tenu la route.





BANE

Pas de bol ce Bane, il est atteint d'une terrible malédiction qui l'empêche d'aligner deux mots correctement. Notez tout de même que les autres combattants ont pourtant le même problème (ou bien le scénariste était mal payé, ce qui peut expliquer l'impasse faite sur les dialogues). Pour en revenir à Bane, cet illustre personnage, tout en grognant féroce, il donne de terribles coups de masse à faire trembler la planète sur laquelle il se trouve !



FANG GUTTER Une griffe déchaînée pour une frappe violente. Un coup assez difficile à placer mais terriblement efficace. Placé en enchaînement il laissera l'adversaire mort de peur.



CURSE SLAM Ce super coup de marteau risque de laisser des traces dans la réserve d'aspirine du pauvre opposant. En effet, voilà le Bane bondissant pour écraser sa lourde masse aux alentours.



BERSERKER Tourne, tourne mon petit chéri. Une fois le mouvement effectué, Bane se met à tourner sur lui-même tout en prenant soin d'étendre ses bras avec son gros marteau.



CURSED KICK Ce coup de pied maudit a quelque chose à voir avec le Sho-Reppa-Dan d'Andy Bogard. Un petit bondissage avec les deux pieds en avant, voici qui risque de faire mal.



HAMMER BLAST Mieux ne vaut pas rester trop près quand Bane abat violemment son marteau sur le sol. Une onde de choc apparaît alors. Et elle est loin d'être hertzienne (l'onde pas le choc...).



HEAD ROCKER Le coup de tête qui tue. Avec son heaume corné, Bane fonce bille en tête vers tout obstacle solide. Du coup ses adversaires le snob méchamment.



L'arène de la mort

Des millions de monstres se sont déplacés pour assister aux combats. On les voit bien, là-bas derrière les grilles en attendant que le spectacle ne commence. Un rien frustrés, les attractions dans ce bled. De toutes façons je peux vous le dire, c'est la complète zone ce quartier. Ça manque de cinémas, de théâtres, de monoprix, etc. Enfin tout ce qui est basique quoi. Pas même un troquet, j'vous dis !



DIVADA

Personne n'a vécu assez longtemps pour savoir pourquoi elle combat. Cette sorcière terrorise ses adversaires à sa seule apparition. Elle disparaît, réapparaît et frappe comme une furie. Grâce à son bâton terminé par deux pointes, elle inflige des dégâts irréparables. La vérité est qu'elle était majorette dans sa petite enfance.



HELL DEFLECT Impossible de lui envoyer des projectiles lorsqu'elle utilise cette technique. Ce bouclier psychique renvoie tous les pavés lancés par les manifestants.



SOUL DRILL Après un court envol dans les airs, Divada vrille sur son opposant avec une aura magique. Si l'adversaire est au sol, utilisez cette technique pour changer de côté.



SOUL DIPLACER C'est pas une sorcière pour rien cette fille. Elle peut carrément se téléporter tel Kirk ou Dhalsim. Quelle copieuse alors...



PSYCHO BLADES Enchaînement de trois coups garantis avec ce tournoiement sans pitié. Seul petit défaut, on demeure vulnérable aux éventuelles attaques aériennes. Gaffe donc.



GROUND BLAST Pour réchauffer les pieds d'un ennemi un peu trop entreprenant, balancez-lui cette boulette magique. Continuez ensuite par un quelconque enchaînement pour plus d'effet.



DEATH WHIRL C'est lorsque l'on se prend de tels coups dans la face qu'on se dit que la vie de barbare est très dure et qu'il vaudrait mieux rester chez soi à contempler le feu de bois.

Des crânes oniriques

En voilà des crânes dites donc ! Sont-ce des sculptures ou bien ont-ils vraiment appartenu à un quelconque anthropopithèque atteint de gigantisme suraigu ? Encore un mystère mystérieux et étrange qui va défrayer la chronique scientifique de nos vertes contrées. Notez, d'ailleurs, que le très sérieux British Museum a chargé l'illustrissime Sartan de percer à jour cette énigme énigmatique.





ZARAK

Mi-démon, mi-araignée, Zarak aime piéger les âmes errantes pour ensuite les bouffer toutes crues. En effet, pendant très longtemps il faisait cuire les âmes avant de les manger mais ça lui donnait de terribles maux de ventre. Depuis qu'il a arrêté la cuisson, il se sent beaucoup mieux et combat avec plus de sérénité et de violence.



POWER VAULT Un coup de pied comme celui-là, on s'en souvient toute sa vie. Pour le placer, Zarak prend appui sur sa double-faux. Instrument pratique qui lui servira de canne plus tard.



POWER SLICE Un coup qui part de l'arrière pour arriver directement sur la tête de l'adversaire, avec en plus un bel arc bleu pour décorer. Ça c'est de la description.



WARP SPIDER Un projectile de toute beauté qui arrive directement sur l'ennemi. Si ce dernier se sauve au loin, continuez à lui asséner ces charmantes boules de feu.



WEP RIP Une attaque magique très jolie. Zarak se retourne pour dévoiler la toile d'araignée qu'il a caché dans son dos. La seule chose qu'attrape cette toile, c'est de l'énergie à l'adversaire.



BANANA SPLIT Un crachat de tentacule possédant une bonne portée de tir. Ce coup doit surtout être placé en tant que « Fatalité » pour entourer l'adversaire d'un cocon incassable.



INFERNO Pour nettoyer son appartement, Zarak utilise souvent cette technique. Elle balaie le devant avec force et rapidité. Un coup qui nettoiera le sang laissé par les anciens combattants.



Sur le démon

Faut pas se gêner non plus ! Les voilà qui se pouillent sur le ventre de ce démon paisiblement endormi sous une douillette couverture d'ossements. Si ça continue, ils vont finir par le réveiller. Ça va souffler dans les bronches ! Car si le bestiau s'énerve, les deux zouaves ont tout intérêt à ce carapater dare-dare. Et on le comprend le gars. Peuvent pas aller jouer plus loin, non ?

MODES DE JEU

Divers mode de jeu vous sont proposés. C'est comme dans la plupart des autres softs existants en fait. Imaginez donc un jeu qui démarrerait immédiatement après avoir allumé la console... Complètement inconcevable !



Le mode Story vous empêche de choisir Zarak (il s'est déguisé en point d'interrogation). Peut-être que son histoire n'est pas assez intéressante pour être jouée.



La carte des terres dévastées vous montre le lieu de votre prochain combat. Un endroit assez peu accueillant somme toute.



En mode Arcade, c'est comme en mode Story sauf que cette fois-ci on peut choisir Zarak. C'est la loi de la nature.



AVIS D'SARTAN

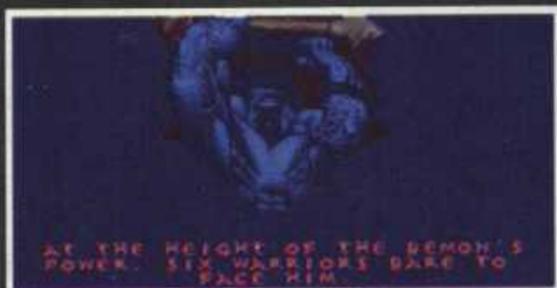
Un peut-être, deux sûrement, trois sans problème... Trois coups enchaînés à la suite sur le pauvre Zorn que dirige Kharmo (Ah, ah, la trogne qu'il a fait en regardant son perso tomber en rondelles). Je suis heureux ! Graphiquement, ça s'avère assez bon, mais l'élément le plus important d'un jeu de baston est sans conteste la jouabilité. Hélas, Weapon Lord n'est pas un bon cru, bien au contraire. Une gamme de coups réduite me contraint à dire ceci : bof ! Lorsqu'on appuie plusieurs fois sur un bouton, le combattant frappe comme un dératé même si vous lâchez le pad. Des coups à retardements en quelque sorte !



En Versus, c'est la totale : choix du perso, du décor, et baston. Un mode dans lequel les combattants risquent de passer pas mal de temps.

PRÉSENTATION

Très sobre l'intro de Weapon Lord. Beaucoup de texte, une présentation succincte de chacun des personnages pour finalement un bel écran-titre.





AVIS DE KHÂRMO

Je me fais l'atter à tous les jeux de combat par Lion et Street, alors un jeu d'épée bien bourrin, beaucoup moins technique que ses congénères... J'essaie ! Ça paraît facile aux premiers combats mais les nombreux coups obligent à rester continuellement sur vos gardes. Un truc qui me plaît : ça ressemble beaucoup à du Conan à la Schwarzy. On frappe comme un forcené, inutile de se prendre le chou avec des méga-enchaînements-qui-tuent ! Les débutants comme moi sont donc contents de mettre une tôle aux pros du genre Lion. Compréhensible pour des gars qui ont commencé sur Karaté Champ !

Achèvement sanglant

Tout comme dans Mortal Kombat, vous pouvez terminer votre adversaire de façon à le tuer. Pour cela, il faut exécuter un mouvement super compliqué qui est même pas donné dans la notice. Ici, c'est un exemple de décapitation par notre ami Korr. On n'est pas chez les barbares pour rien...



AVOCHE DE STREET MAN

Street est mort, vive Weapon Lord ! Depuis Fatal Fury Special, je ne me suis pas autant éclaté à un jeu de combat. Ce qui me plaît, c'est le système de gardes multiples. On se défend de différentes manières contre les mêmes assauts et on contre-attaque aussi sec ! Graphiquement, c'est bonard, les décors se mêlent parfaitement à l'action. Le peu de combattants ne retire rien au charme de cette production américaine, au contraire. On maîtrise les personnages encore plus rapidement... Les matches deviennent épiques !

Weapon Lord



Machine : Super Nintendo

Genre : Baston

Éditeur : Namco

Distributeur : Ocean

1 à 2 joueurs

Prix : D

NOTES

Graphisme 18

Animation 17

Son 16

Jouabilité 16

Durée de vie 17

Intérêt 18

Commentaire

On a longuement essayé WL et on approuve l'initiative d'Ocean. Distribuer un beat'em up barbare où le sang coule à flot, c'est une bonne idée !

Pour

- ▲ Des sprites énormes.
- ▲ Une ambiance à la Conan.

Contre

- ▼ Seulement sept combattants.
- ▼ Où sont passés les 24 mégas ?

MOYENNE DES NOTES

17

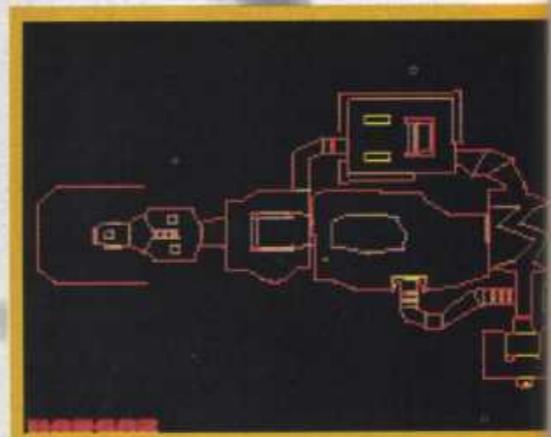
Beurrk ! Y a un alien ensanglanté qui vient de tomber sur ma table d'opération ! Ah, ben, y a un Marine qui vient de faire irruption dans la salle de dissection avec un bazooka sur l'épaule en beuglant qu'il va tous les buter ! S'iou plaît, on est gentil et on prend la porte, c'est strictement réservé au personnel autorisé ici, merci ! La vie de savant sur Mars n'est pas de tout repos ; jouer du bistouri sur des cadavres de monstres n'a rien de folichon ! Si seulement j'avais suivi une formation de Marines, moi aussi j'aurais pu casser de l'alien-hideux-et-méchant. C'est vrai, quoi ! Toujours les mêmes qui vont déambuler nonchalamment dans les couloirs de la mort, sifflant un air militaire, une fleur sur le casque et l'arme au poing... J'admet que c'est pas de tout repos et qu'on se prend souvent des mauvais coups, mais à écouter les Marines au mess, il semble qu'ils éprouvent des joies non dissimulées à longer les murs et à décharger leurs flingues dans la vilaine figure d'un monstre. C'est décidé, je lâche ma blouse et je m'engage dans le corps des Marines (non, mais !).

Sartan, ze killer



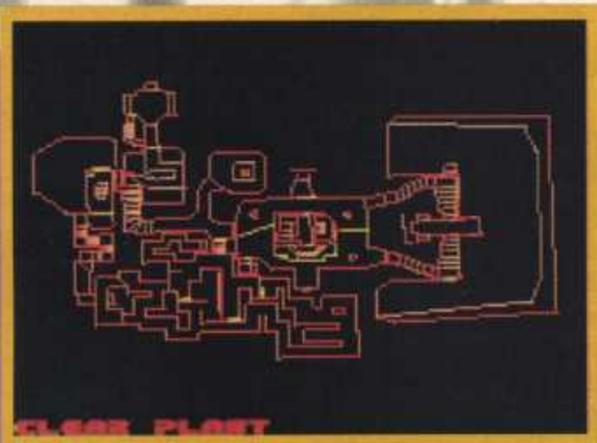
BIENVENUE EN ENFER !

La base martienne que vous devez nettoyer est vaste... Très vaste... Les couloirs deviennent de plus en plus tortueux au fur et à mesure que vous progressez. Les pièges se multiplient, ainsi que les monstres. C'est l'enfer ici et vous êtes vraiment tout seul. Les trois épisodes de Doom sont présents sur la cartouche, ce qui équivaut à quelques 24 niveaux différents et de plus en plus sataniques ! Pour vous démontrer la complexité des niveaux et la perversion des architectes, voici les huit premiers niveaux du jeu (le premier épisode, en somme !). Un petit conseil : regardez toujours derrière vous, vous êtes presque sûr d'y trouver quelqu'un...

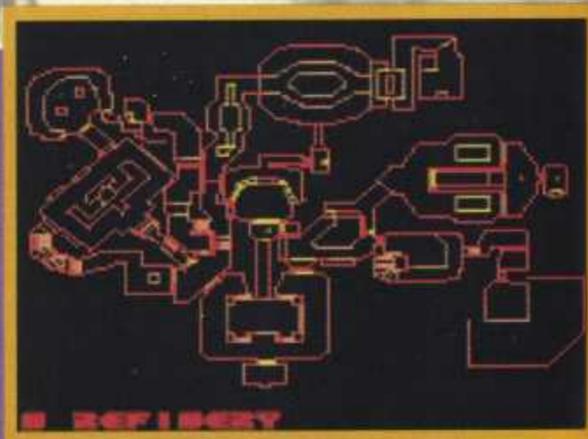


▶ Le hangar (niveau 1) est utile pour se roder sur les commandes du jeu. Pas de grande difficulté ici.

◀ Les choses sérieuses ne commencent pas encore, mais la centrale nucléaire (niveau 2) vous apprend à vous méfier des coins.

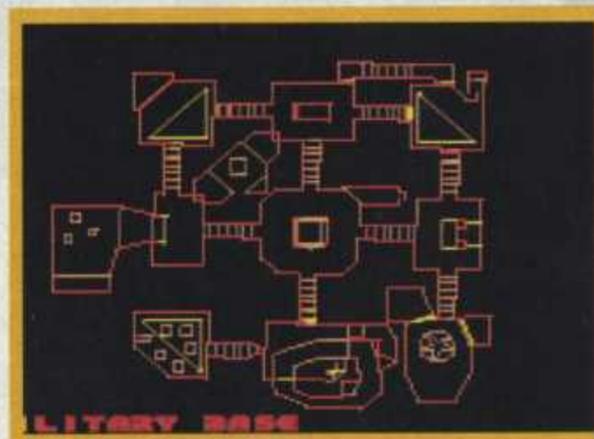


◀ Dans la raffinerie (niveau 3), les ennuis s'abattent sur vous ! Les monstres sont très présents et très méchants. La taille du complexe augmente proportionnellement.

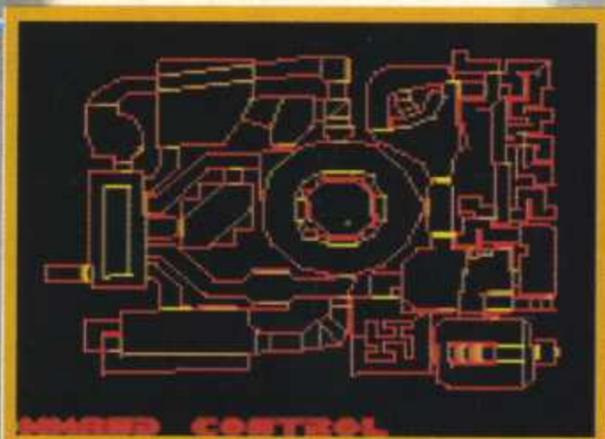
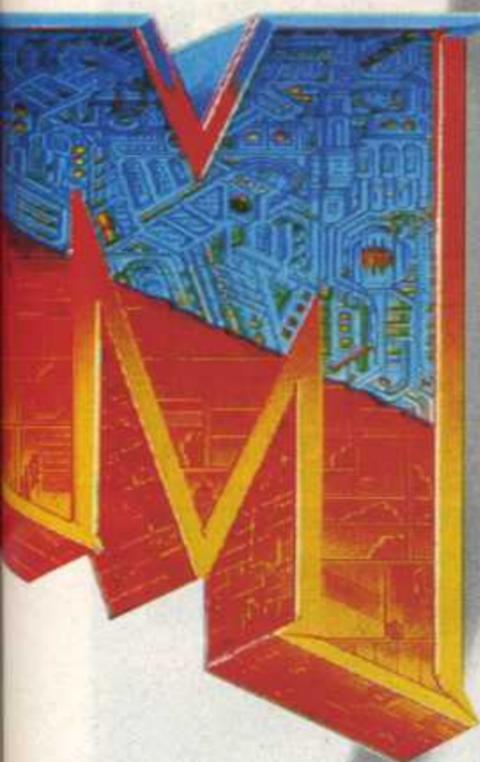


AVIS DE KOOPA

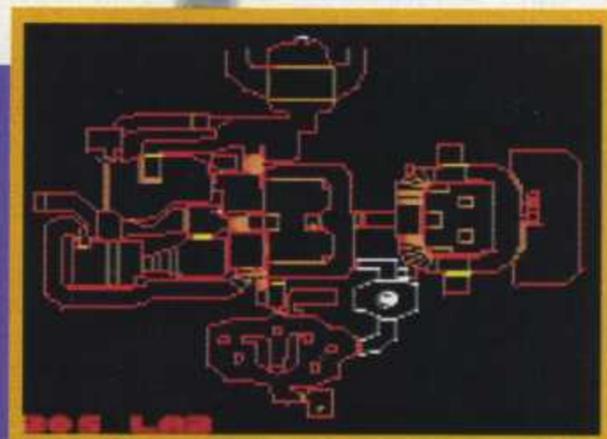
Étant donné que j'ai tripé sur la version PC, je ne peux qu'apprécier cette adaptation sur SNIN. Et là, je vous promets que ça va faire très mal ! Vous allez transpirer, hurler et peut-être même pleurer face aux ignobles monstres et aux cadavres d'hommes à moitié dévorés. Bref, voici un jeu sanglant à souhait que vous n'êtes pas prêt d'oublier. Autant vous préparer tout de suite aux futures nuits blanches qui vous attendent !



▶ La base militaire (niveau 4) est l'endroit le plus fourni en ennemis (du moins pour le premier épisode) et vous n'aurez pas une minute de répit.



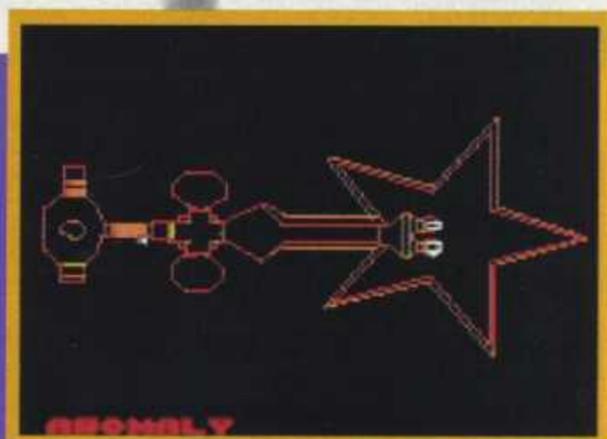
▽ La base de commande (niveau 5) est beaucoup plus difficile. Il ne suffit plus d'avancer et de frapper.



▽ Le labo de Phobos (niveau 6) est rempli de passages secrets bien planqués.

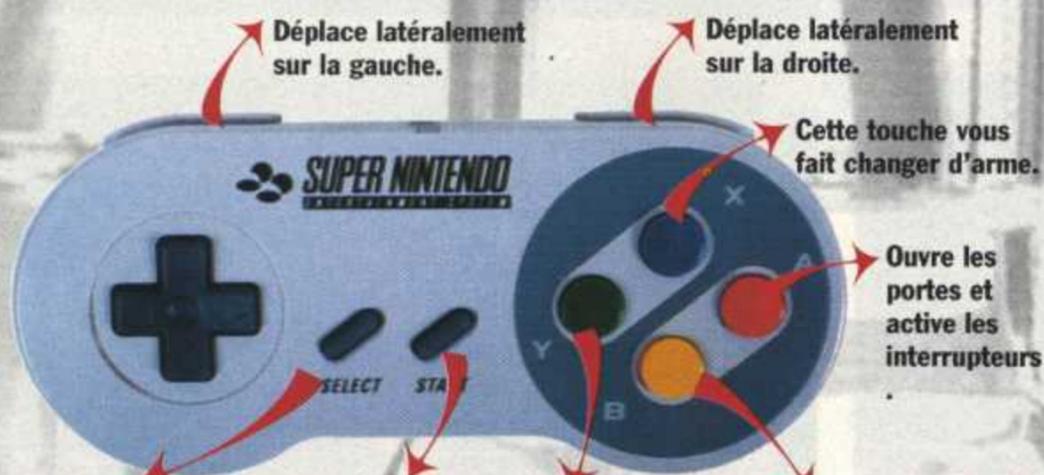


▽ La station électronique (niveau 7) est énorme et plein d'embûches (bien plus que dans les autres niveaux).



▽ Phobos Anomaly est le dernier niveau du jeu. Sa forme satanique présage du genre de monstre que vous allez rencontrer dans ses étroits corridors.

Comment ça marche ?



Pour afficher la carte du niveau.

Pour afficher le menu principal.

Voici la gâchette de votre arme !

Ce bouton vous fait courir.

Pour ceux qui auraient encore du mal à saisir les nombreux (mais néanmoins bien pratiques) contrôles du jeu, voici une présentation exhaustive de ces derniers.

La folie !

id. Software, concepteur du jeu, a fait fort en créant Doom. En effet, dans les premiers mois qui ont suivi la sortie du jeu sur PC, la totalité des employés de Intel ont passé près de 80 % de leur temps à jouer en réseau à Doom, ne prenant une pause qu'à l'heure du déjeuner ! Si les statistiques sont aussi précises, c'est que les responsables d'Intel ont installé un programme dans tous les ordinateurs de la société, destiné à décompter le nombre d'heures passées sur le jeu par chaque employé. Après lecture des résultats le jeu fût tout simplement banni de chez Intel pour d'évidentes raisons économiques.

Enfin, avec les consoles, on est sauvé : on n'est pas prêts d'utiliser une Super Nintendo dans les bureaux des grandes sociétés internationales. Alors même si vous ne pouvez pas en profiter au boulot avec vos potes, rassurez-vous : le jeu est bien assez éclatant quand on y joue tout seul. Et on a besoin de personne pour se faire des frayeurs !

AVIS DE GROUIK

J'en ai rêvé, Ocean l'a fait ! Doom est enfin arrivé sur la Super Nintendo. L'ambiance sépulcrale et sanglante de ce titre me convient à la perfection. On en redemande. Surtout quand on arrive à sentir l'odeur âcre du soufre. De quoi s'humecter les babines plus d'une fois... Plus de sang, plus de munitions, plus de cadavres, la psychose infernale de Doom fera de vous un névrosé hanté. Bref, en ce qui me concerne, Doom est la définition même du bon jeu, bien bourrin et flippant. Sluurppp !!!



En tâtonnant, on découvre de temps en temps un passage secret. En voilà un qui s'ouvre, justement...



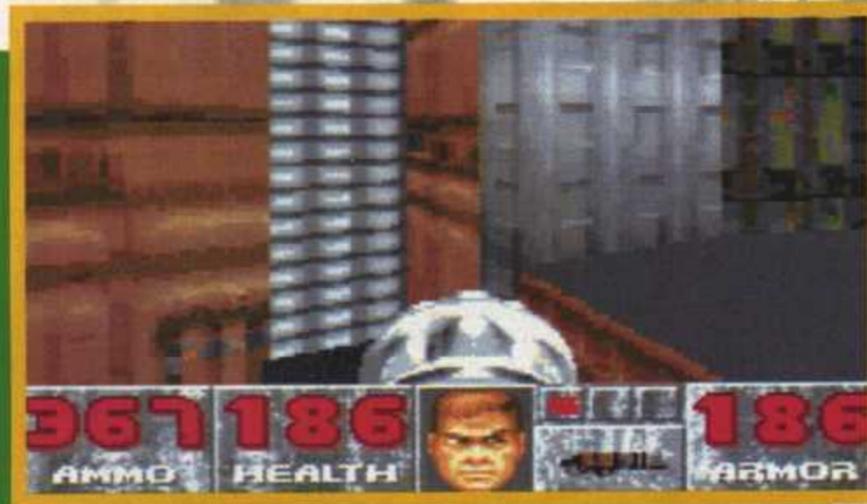
Certains passages secrets sont plus repérables que d'autres. La texture du mur diffère aux endroits où ils sont.

ATTENTION AUX APPARENCES

Doom est plein de surprises. Les passages secrets font partie de ses originalités qui comblent les joueurs difficiles que nous sommes. L'objectif principal du jeu est de le compléter à cent pour cent, c'est-à-dire trouver tous les objets, tuer tous les ennemis et... trouver tous les passages secrets. En général, ils regorgent d'objets intéressants, mais sont extrêmement bien gardés. Pour vous donner une indication, jetez souvent un œil à la carte ou repérez les murs dont la texture semble plus foncée pour découvrir toutes les caches.



En voilà un, de passage vicieux ! Il faut tomber dans l'eau et foncer sur le mur en face pour l'ouvrir.



Des ascenseurs peuvent être cachés. Il y en a un devant ce panneau lumineux.



Dans le dernier niveau, une super charge est planquée dans un des murs !

Trombinoscope

Votre niveau de vie se lit facilement sur le faciès de votre personnage, affiché en bas de l'écran. Lorsque votre figure est une bouillie informe et rouge, c'est que vous n'êtes pas loin de la fin (pas du jeu, non, non !).



Whoaa ! J'ai une pêche moi !



Bon, jusque là, ça va encore...



Ils commencent à m'énerver !



Aïe, j'ai mal... Je me suis fait eu !



Si j'avais su j'aurais pas venu !

PLEIN LES FOUILLES

S'il est une chose que vous devez repérer avant tout, c'est bien la cachette d'objets aussi utiles qu'une potion curative, qu'un bonus d'armure ou qu'une amulette d'invisibilité. Ces bonus sont disséminés dans les niveaux à des endroits plus ou moins accessibles. Lors de situation critique (comme un niveau de vie descendu à moins de 10 % !), on est bien content de savoir où les trouver !



L'éprouvette remplie d'un liquide bleu est une potion de vie qui rehausse votre niveau de vie de 1 %.

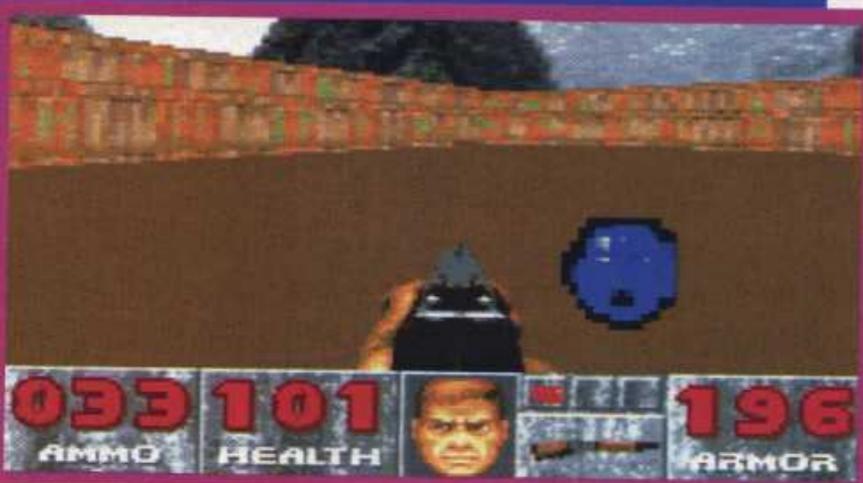


Ce petit casque est très pratique. Il assure une hausse de votre niveau d'armure de 1 %.



Le globe à face humaine vous rend invisible si vous la touchez, mais pour une période de temps très courte. Mettez ce temps à profit pour détruire les plus gros ennemis.

La boule d'énergie de couleur bleue est le bonus le mieux dissimulé du jeu. Il est également le plus utile, puisqu'il met votre niveau de vie à 200 % (!).



Ce costume vous protège de l'acide contenu dans certaines cuves que vous devez visiter. Sa protection ne dure qu'un court instant, alors attention !

Dans le quatrième niveau du premier épisode, une salle nécessite l'emploi de ces lunettes infra-rouge.



La super armure vous donne immédiatement un niveau de défense de 100 %. Ne l'utilisez que lorsque votre niveau est critique.



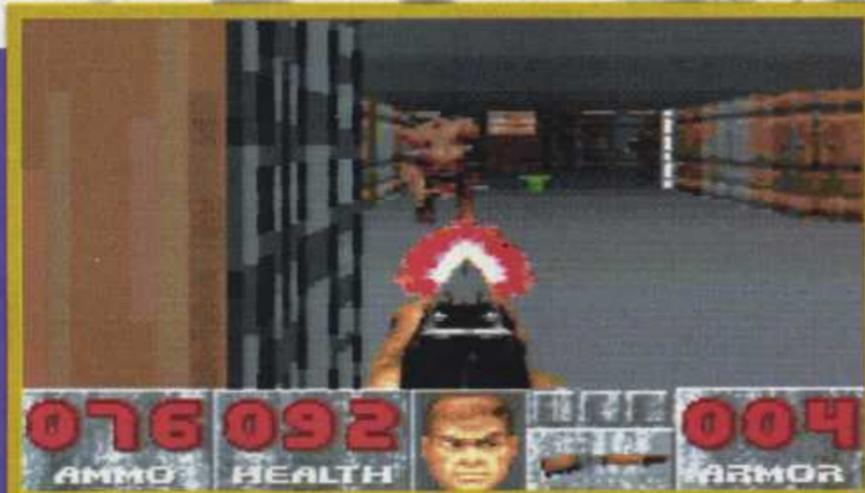
AVIS DE KHÂRMO

Bon, que les choses soient bien claires : Doom (que ce soit premier ou deuxième du nom) est, selon moi, un des meilleur jeu au monde sur micro (non, non, je ne rigole pas).

À partir de là, vous aurez compris que l'adaptation sur 16 bits ne pouvait que me réjouir. Puis, j'y ai joué, et là j'ai découvert le Doom que j'aime. Les niveaux n'ont pas changé et les ennemis sont toujours aussi terrorisant. Et en plus, les développeurs ont réussi à caser dans cette cartouche les trois épisodes originaux, d'où une bonne durée de vie. Alors, comme sur les versions PC sur lesquelles je me suis longtemps défoulé, je me suis fait ici quelques bonnes frayeurs... Si je devais déconseiller ce soft, ce serait aux cardiaques !!!

BALANCE LA SAUCE !

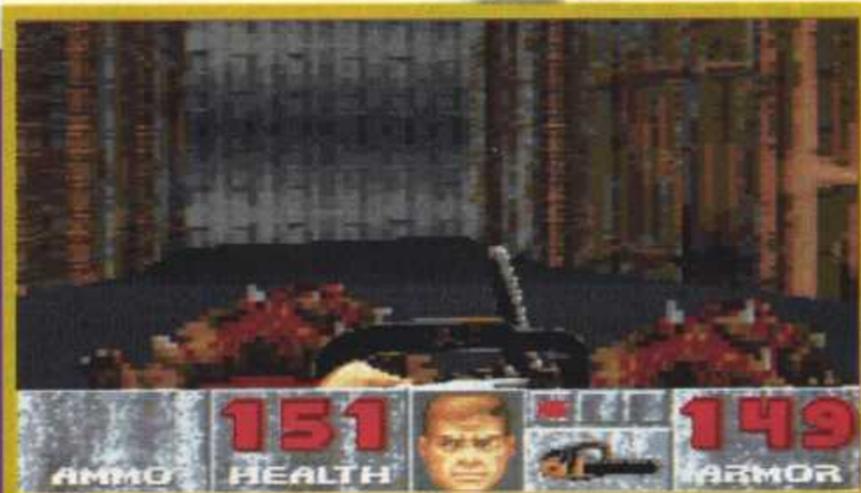
Votre Marine est bien aise de trouver tout un tas d'armes sur son chemin pour éliminer la menace alien. Les armes les plus originales, comme les plus dévastatrices sont comme des oasis dans ce monde de brutes. Veillez bien à vérifier de temps à autres votre niveau de munition, vous seriez bien en peine d'être à court de bastos et de roquettes diverses face à une horde hostile d'alien furibonds (Bill Ballantine a bien tenté de parlementer avec eux mais le résultat n'a pas été bien concluant).



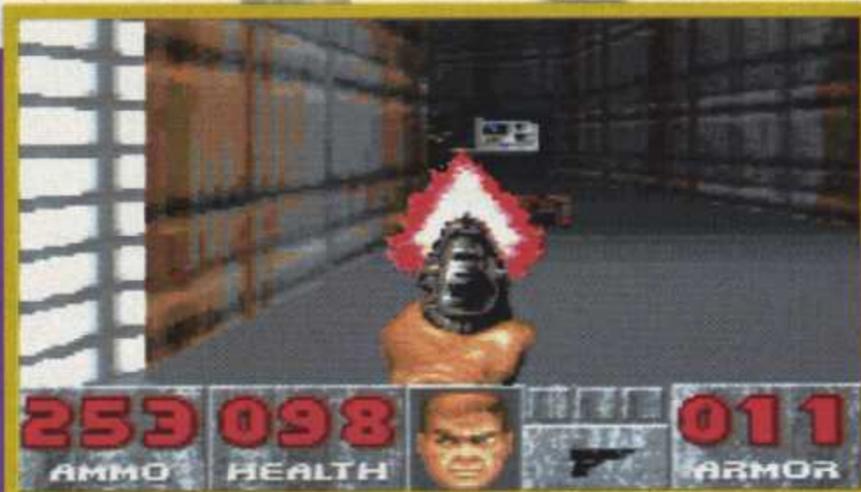
Le fusil à pompe est l'arme la plus sympa. Le bruit du chargeur est génial et la puissance du tir est bien rendue.



Pour les plus brutaux d'entre vous, voici un bazooka qui fait mal, très mal à ceux qui auraient le malheur de se trouver sur sa ligne de tir.



Bien que rudimentaire, la tronçonneuse est efficace et rappelle certains films de troisième zone que je ne citerai pas !



Le 9 mm est l'arme de base. Elle convient parfaitement pour les premières missions, mais ensuite elle devient désuète.



La gaitling portable est pratique pour les tirs en rafales. À utiliser avec parcimonie.



Voilà ce qui arrive lorsque l'on est à court de munitions ! Les poings ne sont absolument pas efficaces, sauf en mode Berserk où un seul coup suffit à tuer vos adversaires.

PAINBALL CHEZ OCEAN : 3 MORTS !

Ocean a organisé un Paintball pour la sortie de Doom. Un paintball, c'est une simulation de guerre où les participants se tirent dessus à l'aide d'armes à air comprimé (des guns !). Les projectiles sont des boules en plastique remplies d'un liquide coloré destinées à « marquer » les rambo d'un jour (des fois, ça fait mal !). Toute une après-midi, nous avons affronté nos copains de la presse spécialisée dans une lutte sans merci, cherchant à gagner des points pour progresser dans le classement (un mort c'est 10 points !). Top Consoles est arrivé bon sixième avec trois morts (mais devant CD Consoles, les nuls !). On a aussi noté le nom des lâches de la rédaction qui ont refusé de participer... La liste est disponible à la rédac contre trois timbres-postes. On ne peut conclure sans féliciter les killers de Jopyad qui n'ont fait aucun prisonnier. Des killers on vous dit !



C'est l'après-guerre et la prohibition n'est pas encore instaurée, le champagne coule à flot...



... pour une équipe comme pour l'autre. La guerre s'est finalement bien terminée autour d'une table bien garnie et bien arrosée.



L'équipe de CD Consoles a fière allure sous les masques de Jason qui leurs ont été attribués. Dommage qu'ils aient fait un si piètre résultat.



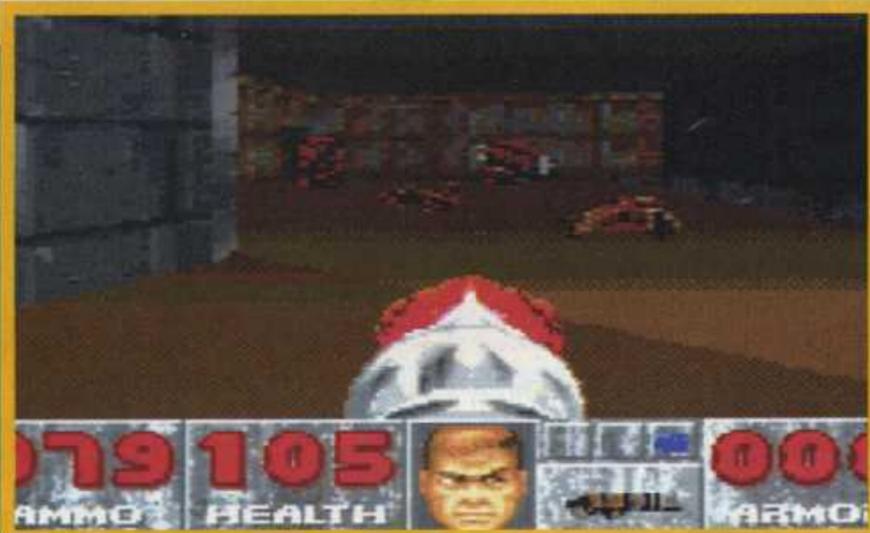
Alors que la glorieuse équipe de Top Consoles se prépare à tuer sans pitié leurs ennemis, la hargne se lit sur leurs visages concentrés.

Une nouvelle technologie

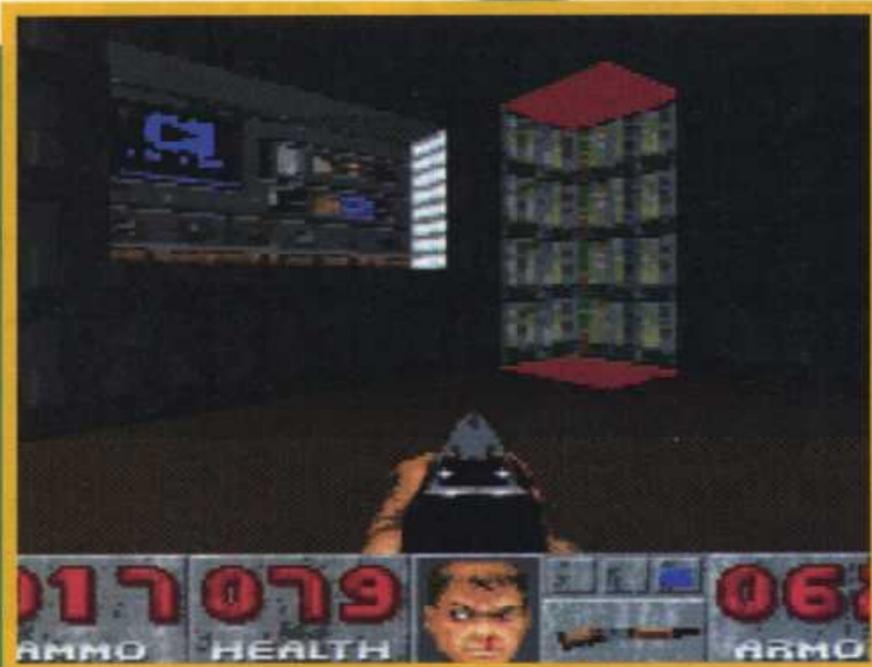
Les graphismes en 3D temps réel sont très exigeants en rapidité de calcul. C'est pourquoi Doom est équipé d'une puce supplémentaire développée par Argonaut Software : le FX2. Cette seconde mouture du FX mouline à 21 Mhz, soit deux fois plus vite que pour Starfox. Ce gain était nécessaire pour gérer les rotations sur 360 degrés et le placage de textures sur les murs et autres surfaces. Enfin, le FX2 permet également un son en Dolby Stereo Surround.

DES PETITES ORIGINALITÉS

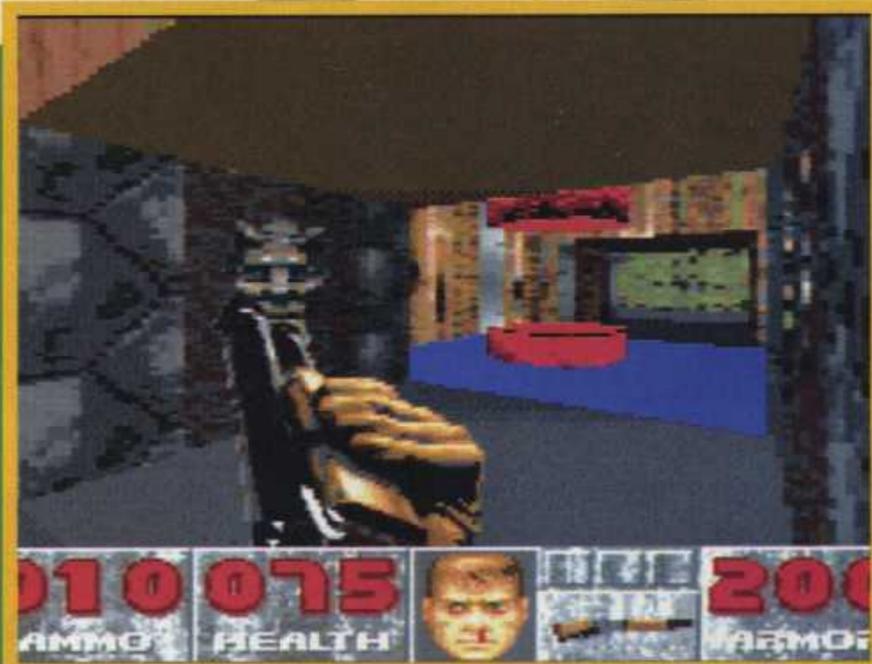
Doom est rempli d'éléments attrayants ! C'est le moins qu'on puisse dire devant la fontaine d'idées que l'on peut trouver aux détours des couloirs. Qu'il s'agisse d'un décor d'ambiance, d'une option intéressante ou de technique de jeu, le joueur peut vraiment « s'exploder » (yark, yark !) en y jouant !



Les bidons d'acier qui sont présents dans les couloirs renferment un liquide instable hautement explosif. Si les ennemis vous encerclent, faites exploser l'une de ces bombes pour les détruire.



Le téléporteur (qu'on ne trouve que dans les deuxième et troisième épisode) vous déplacent d'un endroit à un autre de la carte.



Le décor devient très satanique. Ici, la fontaine est un havre de paix. Les bas-reliefs vous rappellent tout de même où vous êtes.



AVIS DE LION

Moi qui n'ait pas connu Doom dans sa version originale, je peux vous donner un avis vierge, sans vous balancer des « oui, mais sur PC c'était mieux ». Pour moi Doom est un titre excellent sur SNIN. Wolfenstein 3D est littéralement enfoncé. Ce domaine à explorer en trois dimensions est vraiment passionnant et on ne se lasse pas de se balader dans les couloirs tout en flinguant à tout va. Seul petit problème, il va falloir être sacrément résistant pour boucler la vingtaine de niveaux sans passwords ni sauvegardes. À réserver aux dieux du paddle !

V'LA LES ALIENS !

Il n'y a pas de grande variété d'ennemis dans Doom, mais ceux qui sont présents sont largement suffisant. Outre les Marines rebelles (qui ne sont pas représentés ici), les races aliens se déclinent en laideur et en puissance.



Cet alien possède la curieuse capacité de lancer des boules de feu. C'est vous qui en faites les frais.



Ce monstre rose est tenace et complètement stupide. Il se jette sur vous sans chercher à éviter vos coups.



AVIS DE SARTAN

« Tu la veux ta putain de guerre ! ? ». Ce sont les premiers mots qui me sont venus à l'esprit lorsqu'un alien à tête de chien m'a décoché un coup de patte velue en travers du visage. Il l'a amèrement regretté par la suite lorsque ma tronçonneuse portative s'est occupée de lui.

Et encore, je ne vous parle pas du plaisir qu'on a à recharger son fusil à pompe, plaqué contre un mur tout en sachant pertinemment qu'une ribambelle d'ennemis vous attend au coin du couloir. Après la montée d'adrénaline, vient l'angoisse liée aux bruits inquiétants et aux éclairages zarbis. En conclusion, ce jeu est génial ! Il m'a éclaté sur PC, sur Jaguar et maintenant il m'éclate sur Super Nintendo !

Violent ? Vous avez dit violent ?

Bon, c'est vrai que Doom est violent. Et après ? Ils l'ont bien cherché les aliens, aussi ! Jusqu'à présent, les versions PC et autres ont su passer outre la censure. C'est un bien que la Super Nintendo n'ait pas de version censurée, puisque l'intérêt du jeu réside dans l'élimination brutale d'êtres extraterrestres.



Les monstres roses peuvent reposer en paix sur les marches de cet escalier. Mon bazooka n'en a fait qu'une bouchée.



Les corps de mes ennemis jonchent le sol. Dieu, que la journée fût dure pour moi !

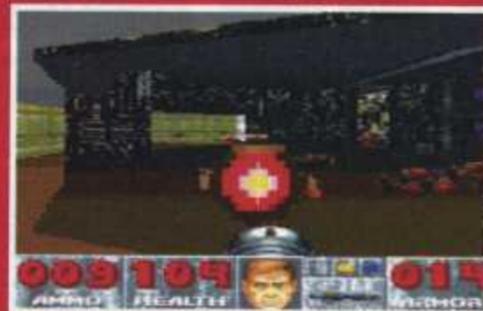


Le minotaure est exceptionnellement résistant ! Quatre obus arrivent à peine à l'entamer !



Cette forme éthérée et coloré est dangereuse. D'une part, elle est très résistante, d'autre part, elle crache des boules d'énergie.

Doom



Machine : Super Nintendo

Genre : Kill'em up

Éditeur : Id Software

Distributeur : Ocean

1 joueur

Prix : D

NOTES

Graphisme 18

Animation 18

Son 19

Jouabilité 19

Durée de vie 19

Intérêt 19

Commentaire

Fa-bu-leux ! C'est le mot qui convient le mieux ! Doom est sans conteste un des meilleurs titres de cette fin d'année. À conseiller aux amateurs de sensations fortes !

Pour

- ▲ L'utilisation pertinente du FX2
- ▲ L'ambiance géniale !
- ▲ Un monde vaste et varié

Contre

- ▼ On a beau chercher, on voit pas...
- ▼ L'humidité peut-être...

MOYENNE DES NOTES

19

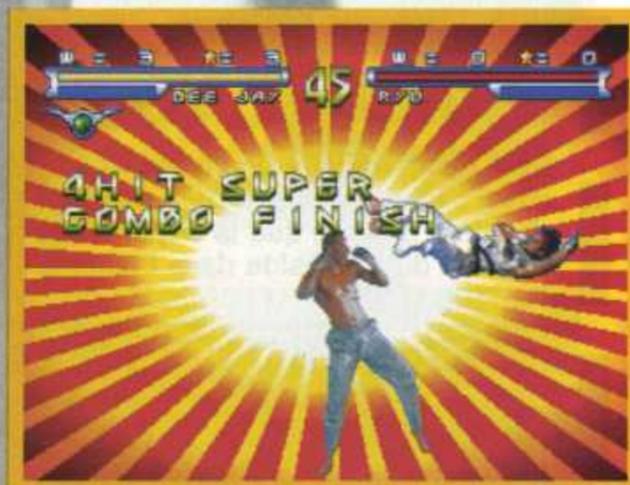
La société Capcom s'arrêtera-t-elle donc un jour ? Certainement pas, et ce nouveau Street Fighter est là pour le prouver. Nommé Street Fighter the Movie, ce jeu reprend la trame du film récemment sorti sur grand écran. C'est donc un choc entre la culture américaine et japonaise puisqu'il faut concilier dans le même jeu les graphismes digitalisés à la Mortal Kombat et la jouabilité mythique de Street Fighter. Un résultat surprenant puisqu'on retrouve les coups de Street Fighter 2 Turbo (ou X). Quatorze personnages sont au rendez-vous dans cette baston cinématographique. On retrouve les habitués de la bande mais on en perd trois : au revoir Dhalsim, T.Hawk et Fei Long. Au change, on gagne un nouveau personnage : le capitaine Sawada. Mis à part cela, les habitués de Street Fighter retrouveront avec plaisir ce maniement si instinctif et précis qui a fait la gloire de la célèbre série de Capcom. Même si les personnages prennent des poses parfois ridicules, les décors de fond et les musiques customisent l'ambiance. Fans de Street, n'hésitez pas ; quant aux autres, essayez-le d'abord...

Jean Claude Van-Lion



L'ART DU SUPER COMBO

Remplissez la petite barre de « Super » en mettant des coups à l'adversaire. Une fois pleine, elle vous alloue la possibilité de réaliser un Super Combo grâce à un mouvement très spécial.



Le Super de Dee Jay se compose d'un jeu de jambes très spécial qui met au tapis n'importe qui.



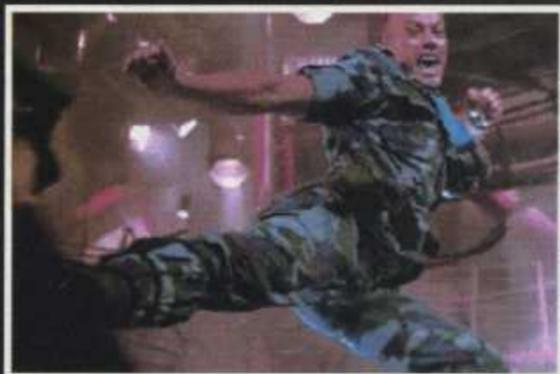
Ken effectue un double Dragon Punch particulièrement dévastateur. Surtout s'il est placé en enchaînement.



Pour placer le Super de Sawada, il faut faire deux quarts de cercle vers l'adversaire puis appuyer sur poing.

Le film chez vous !

L'intro du jeu reprend quelques extraits du film. Elle présente les divers personnages que vous dirigez. Pour une fois, elle est en plein écran et sa qualité est vraiment honorable. Accompagnée d'une musique cinématographique, elle colle tout de suite dans l'ambiance.



Les décors du film



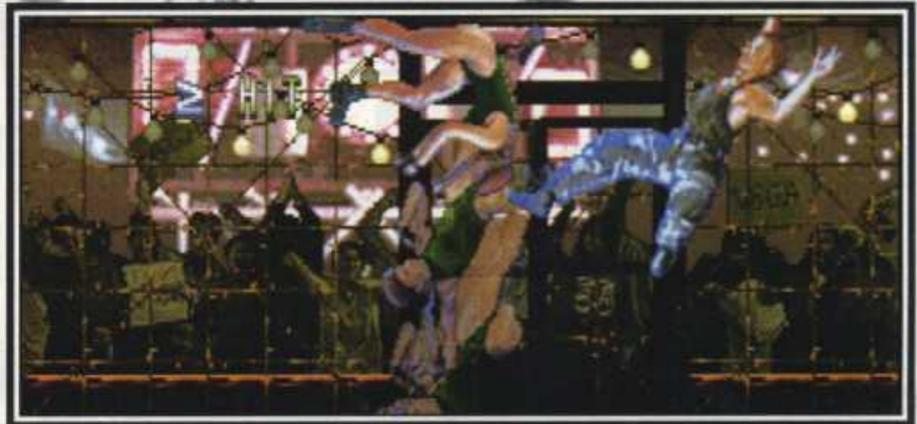
C'est ici que Sagat et Bison organisent leur trafic d'armes. Ils se divertissent en regardant quelques combats.



Dans la base secrète du général Bison, Sagat et Zangief se mettent des coups, histoire de créer une ambiance.



Dans le stage de Cammy, on aperçoit les fameux rafiots Stealth qui contribuent à l'attaque de la base de Bison.



Des grilles et des filles qui hurlent, pas de problème : c'est l'arène de combat de Vega l'espagnol.

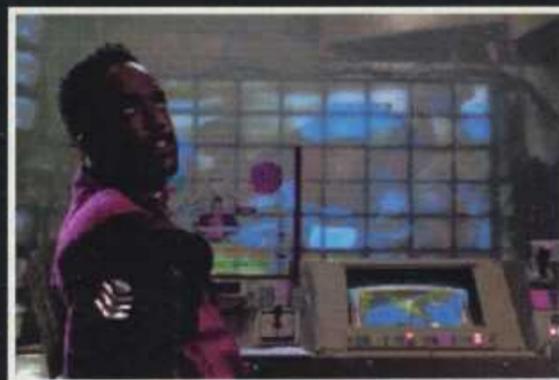


Si le Super est mis en tant que dernier coup du Round, un joli éclair rouge vient illuminer l'écran de mille feux.



LION VOUS PARLE :

Ahhhhh... Street Fighter, une histoire qui m'a rempli d'amour depuis 1991, année de sortie de Street Fighter 2 sur arcade. J'ai vu défiler toutes les versions et j'ai toujours été sous le charme de cette série mythique. Même si des histoires de pognac viennent nous coller les horribles acteurs du film en guise de héros, la jouabilité Capcomiesque nous fait vite oublier ce détail. Et l'histoire continue...



Saturn vs PlayStation

Les versions Saturn et PlayStation de Street Movie sont identiques pixel pour pixel. Pas besoin que l'on vous teste la version PlayStation qui sortira également ce mois-ci, c'est kif kif bourricot !



QUATRE HITS COMBO



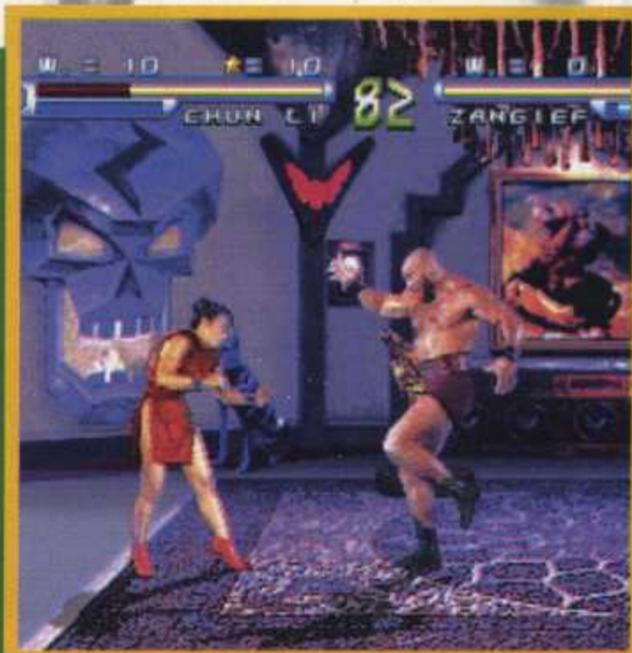
LE RIDICULE NE TUE PAS

Il fallait le signaler, beaucoup de positions de combattants frisent le ridicule. Cela est dû aux digitalisations grossièrement retravaillées.

Cammy obtient la palme d'or du ridicule avec ses coups de pieds complètement trisomiques.



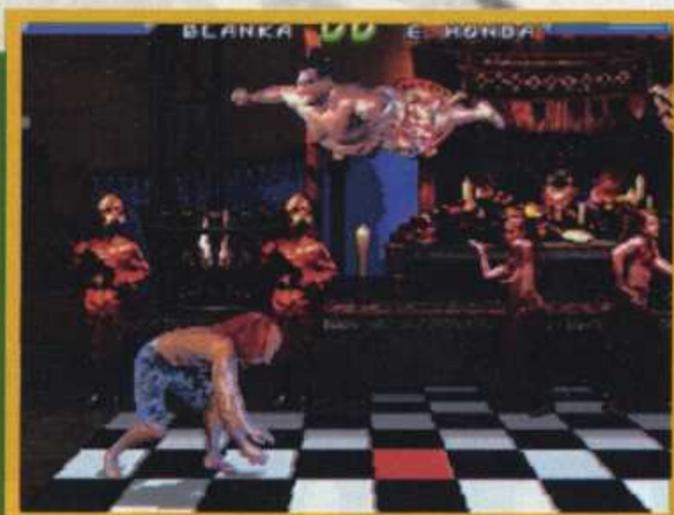
En ex-Urss, on vient d'apprendre le rap. Zangief tente désespérément de danser sur cette nouvelle musique. Sûrement pour épater la belle Chun Li qui semble avoir une de ces coliques !



Wes Studi n'a certainement aucune notion de boxe thaïlandaise. C'est pour cela qu'il se bat en chaussettes blanches.



Alors que Honda se tape un saut de l'ange, Blanka cherche sa montre qu'il a fait tomber par terre.



Voici un enchaînement simple à réaliser avec le nouveau personnage, Capitaine Sawada. 1 : passage dans le dos avec gros pied ou pied moyen. 2 et 3 : petit poing baissé puis levé. 4 : quart de cercle avant (vers l'opposant) + coup de poing.



AVIS DE STREET

Qu'on se le dise, Street the Movie est un bon beat'em up. Entre la Saturn et la PlayStation, les différences n'existent pas, tout est pareil. Jouabilité excellente, graphismes moyens et animations nullissime. Les musiques of Capcom Japon sont une réussite, presque du grand art ! La palme d'or revient aux coups spéciaux secrets, bonus supplémentaires que tous les grands masters attendaient avec impatience. Un Street « à la Mortal » que les profanes ne dénigreront pas !

Coups secrets



Pour exécuter une attaque customisée, attendez que votre barre de Super soit justement dans le Super, où qu'elle soit au moins dans le bleu. Ensuite faites n'importe quel coup spécial mais avec deux boutons en même temps. Par exemple ici, Ryu fait une double boule de feu (quart de cercle avant + deux coups de poings). Ces attaques n'existaient pas dans les précédents Street.

PETITS MOTS D'AMOUR

Mais que sont ces messages qui viennent s'afficher de façon incongrue en pleine action ? Ils existent depuis Super Street Fighter 2 et ont été repompés par bien des éditeurs. Je vous invite à les découvrir (les messages hein).



« Recovery » s'affiche si vous réussissez à vous sortir d'un K.O. en remuant frénétiquement la manette.



Il faut mettre un coup « à la relevée » ou bien juste après une garde pour voir s'afficher « Reversal ».

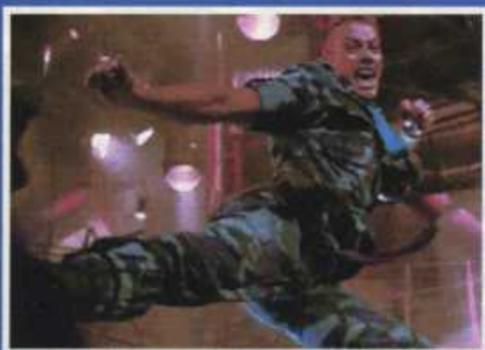


Le premier combattant qui réussit à mettre un coup est gratifié d'un « First Attack ».



Un message que l'on aime voir souvent, c'est le compteur de vos enchaînements. Ici, « 3 hits Combo ».

Street Fighter The Movie



Machine : Saturn

Genre : Combat

Éditeur : Capcom

Distributeur : Acclaim

1 à 2 joueurs

Prix : D

NOTES

Graphisme **14**

Animation **12**

Son **17**

Jouabilité **18**

Durée de vie **18**

Intérêt **16**

Commentaire

Derrière une licence douteuse, Capcom Japon s'en tire honorablement en préservant l'essence même de Street Fighter. Vivement Street Zero sur console...

Pour

- ▲ Jouabilité au top.
- ▲ Excellentes musiques.
- ▲ Bons décors.

Contre

- ▼ On aura rarement vu des sprites aussi laids.
- ▼ Ils sont également mal animés.

MOYENNE DES NOTES

16

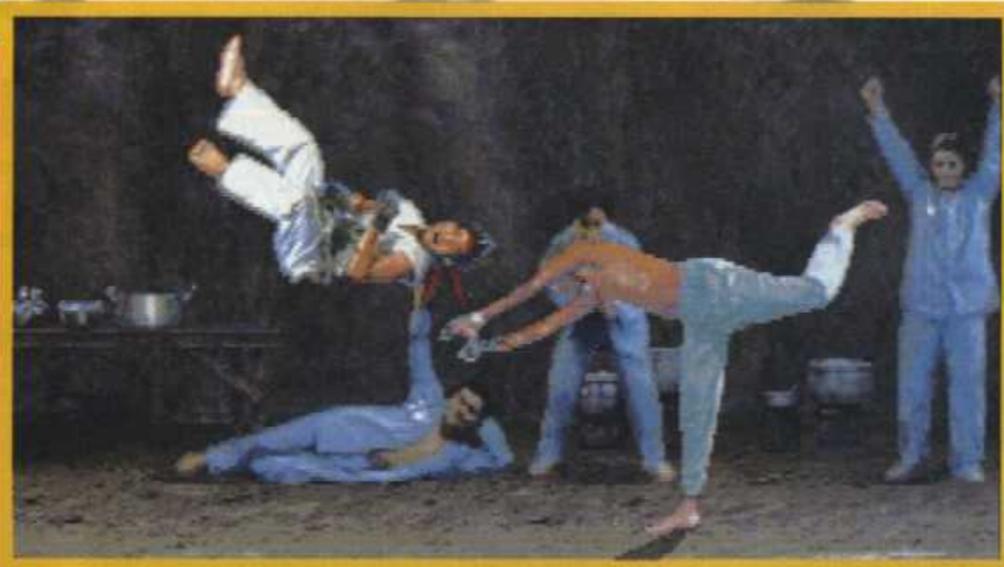
Sawada droit au cœur, si, si''

CHOPPE À TOUT VA

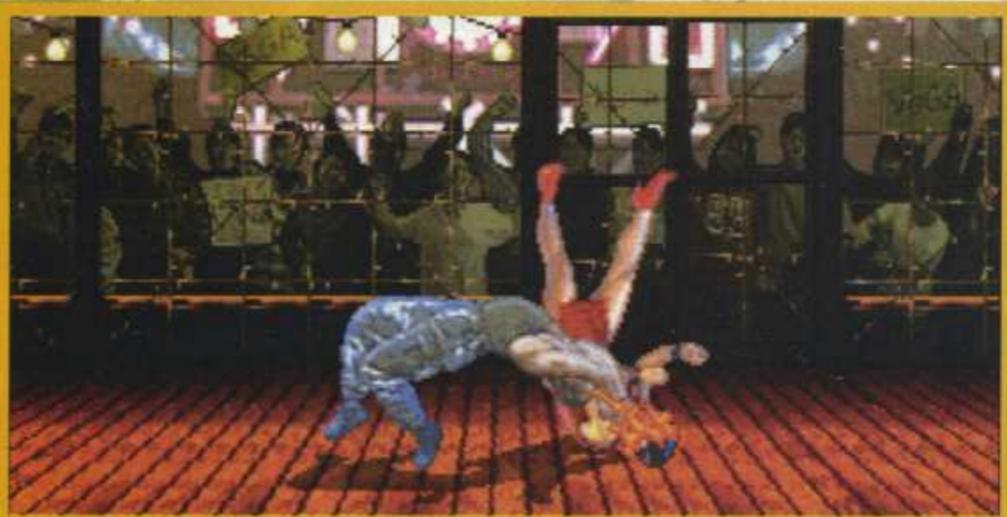
Tous les personnages possèdent au moins un type de projection. Ça va de la planchette japonaise au brise-dos dans les airs (ou choppe in the sky with diamond).



Même le petit nouveau, captain Sawada, à le droit de saisir violemment ses adversaires.



Dee Jay avait déjà l'air abruti avec son pyjama. Alors dans cette position c'est le comble des combles.



Guile réalise la souplesse arrière qui l'a rendu célèbre. Il faut être sacrément souple pour faire ça.

Sacré Bison va, toujours parti pour un tour de rigolade. A-t-il envie d'aller aux toilettes ?



CD CONSOLES

Le magazine des passionnés
de consoles et de loisirs interactifs

- Les nouvelles **CONSOLES**
- Les meilleurs **JEUX**
- **JAPON** et **USA** en direct
- Les jeux en **ARCADE**

3DO • PC FX NEC • JAGUAR • SATURN • 32X • ULTRA 64 • CD-I • PLAYSTATION
AMIGA CD • NEO GEO • MEGA CD • SUPER NES • NEO GEO CD • MEGA DRIVE

CD CONSOLES

LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

9 Juillet / Août • 30 F

RAYMAN

- Un éditeur français parmi les plus grands !
- Le meilleur jeu de plates-formes 32 & 64 bits !

Gagnez
1 Saturn

Dossier Basket

Les meilleurs jeux

Tokyo '95 Virtua Fighter 2

Et les nouveautés sur :



- Snes
- MD
- 3DO
- Saturn
- PSX...



**Mega Drive
Batman & Robin**
La surprise de Sega

La sélection du mois

Kirby's Dream Course
World Heroes (Perfect
Astérix & Obélix
Batman & Robin
Savage Reign
Looney Toons
Mother Bass
Gran Chaser
Basketball
The D

Avant-premières

EarthWorm Jim 2
Killer Instinct
Killing Time
Bladeforce



M. 14655 - 30,00 F

9

N°10
actuellement
en kiosque

On a beaucoup parlé de Primal Rage dans les salles il y a un an. Time Warner Interactive s'occupe des adaptations consoles et réalise « le jeu de combat de l'année ». Heureusement que les scientifiques de Top Consoles veillent au grain et qu'ils mènent l'enquête dans leur labo pour leurs lecteurs... Comme dans Mortal Kombat, les combattants et les décors sont digitalisés. Mais, au fait, qui sont les personnages ? Des dinosaures, d'horribles dinosaures ! Leur envie de survivre est immense, leur monde impitoyable. La seule méthode pour rester en vie, c'est de combattre et de dévorer le voisin d'en face. Dès leur enfance, ils aiguissent leurs canines, ainsi que leurs gigantesques pattes. Un combat pour la vie ! Les coups spéciaux sont un peu moins nombreux que dans tous les masters du genre, Street ou King. Les maîtriser est même très facile. On croquille l'adversaire façon Dracula. On crache même des gerbes de feu monstrueuses. Impressionnant mais est-ce assez fort pour percer chez les fans de beat'em up ?

Street Man



COUPS SPÉCIAUX SAUCE DINO !

Nos tyrannosaures, dinosaures, brontozaures et autres mégazaures préhistoriques ne font pas dans la dentelle. Ils croquent leurs copains ou voisins avec leurs canines acérées ou plus simplement crachent du feu bien chaud. C'est joli et cela s'appelle attaques spéciales !



Au berceau déjà, Diablo projetait de belles flammes multicolores pour réchauffer ses frérots transis de froid. Il n'a pas perdu la main, c'est le moins qu'on puisse dire !



J'ai les pattes sales alors je les nettoie sur la gueule de mes amis. Une geste de Chaos qui nous va droit au cœur...



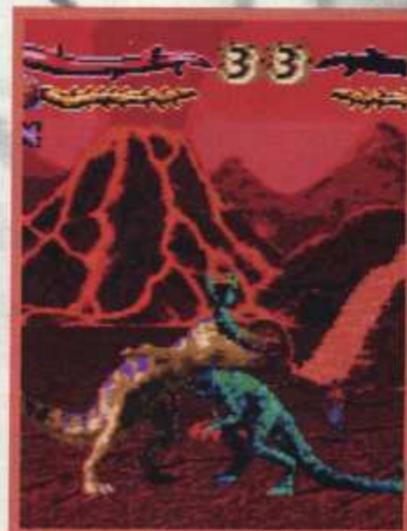
Les coups de poings sont nés au cours de la préhistoire. Lorsque deux mâles désirent une femelle, ils s'échangent des pains jusqu'à l'abandon de l'un ou de l'autre...



Les crachats de Blizzard font toujours mouche. Ils font même mouche dans ce décor insipide !



Encore une attaque à base de coup de poigne. Je ne pense pas que cela entame sérieusement le moral de votre opposant mais que ça lui remette les dents en place.



Vertigo a appris à tous ses descendants une technique ultime : le croquage de cou. Même Dracula la connaît !

On a beaucoup parlé de Primal Rage dans les salles il y a un an. Time Warner Interactive s'occupe des adaptations consoles et réalise « le jeu de combat de l'année ». Heureusement que les scientifiques de Top Consoles veillent au grain et qu'ils mènent l'enquête dans leur labo pour leurs lecteurs... Comme dans Mortal Kombat, les combattants et les décors sont digitalisés. Mais, au fait, qui sont les personnages ? Des dinosaures, d'horribles dinosaures ! Leur envie de survivre est immense, leur monde impitoyable. La seule méthode pour rester en vie, c'est de combattre et de dévorer le voisin d'en face. Dès leur enfance, ils aiguisent leurs canines, ainsi que leurs gigantesques pattes. Un combat pour la vie ! Les coups spéciaux sont un peu moins nombreux que dans tous les masters du genre, Street ou King. Les maîtriser est même très facile. On croquille l'adversaire façon Dracula. On crache même des gerbes de feu monstrueuses. Impressionnant mais est-ce assez fort pour percer chez les fans de beat'em up ?

Street Man



COUPS SPÉCIAUX SAUCE DINO !

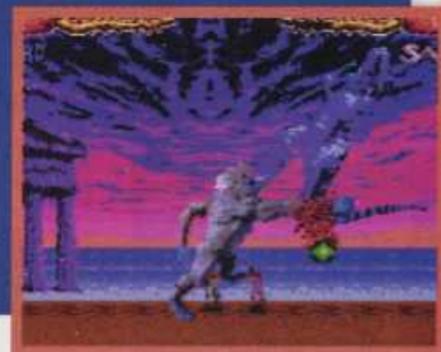
Nos tyrannosaures, dinosaures, brontozaures et autres mégazaures préhistoriques ne font pas dans la dentelle. Ils croquent leurs copains ou voisins avec leurs canines acérées ou plus simplement crachent du feu bien chaud. C'est jol et cela s'appelle attaques spéciales !



Au berceau déjà, Diablo projetait de belles flammes multicolores pour réchauffer ses frérots transis de froid. Il n'a pas perdu la main, c'est le moins qu'on puisse dire !



J'ai les pattes sales alors je les nettoie sur la gueule de mes amis. Une geste de Chaos qui nous va droit au cœur...



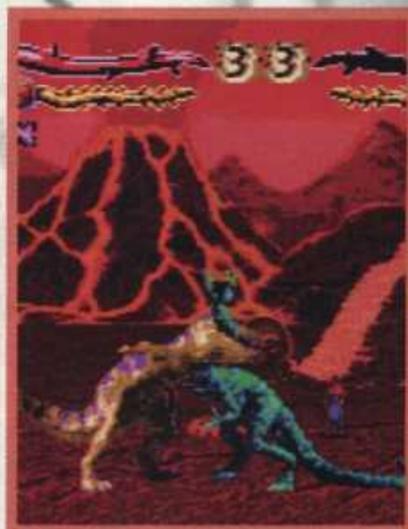
Les coups de poings sont nés au cours de la préhistoire. Lorsque deux mâles désirent une femelle, ils s'échangent des pains jusqu'à l'abandon de l'un ou de l'autre...



Les crachats de Blizzard font toujours mouche. Ils font même mouche dans ce décor insipide !



Encore une attaque à base de coup de poigne. Je ne pense pas que cela entame sérieusement le moral de votre opposant mais que ça lui remette les dents en place.



Vertigo a appris à tous ses descendants une technique ultime : le croquage de cou. Même Dracula la connaît !

Primal Rage



Machine : Super Nintendo

Genre : Baston

Éditeur : TWI

Distributeur : TWI

1 à 2 joueurs

Prix : D

NOTES

Graphisme 15

Animation 14

Son 12

Jouabilité 13

Durée de vie 13

Intérêt 14

Commentaire

Primal ne va rien révolutionner. Sa réalisation très modeste, repoussera le fan de beat'em up. Mais les autres peuvent s'essayer à un nouveau genre de beat gore.

Pour

- ▲ Pas de Ryu ni de Ken mais des dinosaures pour combattre.
- ▲ Y a du sang ! Beaucoup !

Contre

- ▼ Graphismes assez pauvres.
- ▼ La gamme de coups est réduite.

MOYENNE DES NOTES

14

Comparatif SNIN/MD - GRAPHISME

Les pauvres joueurs qui prétendent que la Mega Drive ne rivalise pas avec la Super Nintendo en ce qui concerne les graphismes ont quelques soucis à se faire. Une équipe de graphistes démontre qu'on peut réaliser l'impossible. Les décors sont identiques à quelques pixels près, idem avec les combattants. Y'a bon ! Léger avantage à la Super Nintendo.



Le cruel manque d'animations en arrière plan est un défaut que l'on retrouve sur toutes les versions. Un petit effort les gars !



Quelques trames à droite et à gauche pour pallier au manque de couleur mais rien de grave.



C'est bôôô, les dégradés sont l'œuvre de graphistes excellents. Ceux de Time Warner Interactive !



Mazette, qu'elle est mignonnette cette grotte. Le décor assure vraiment à fond les manettes !

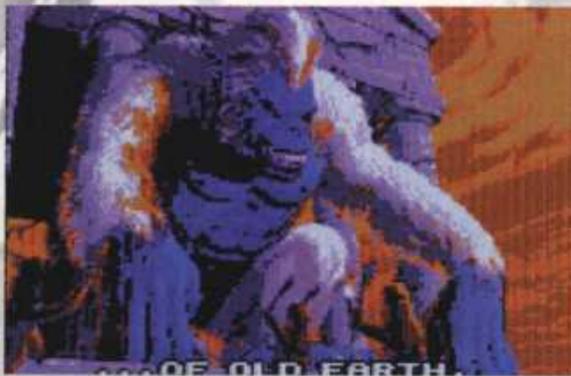
SNIN : 15/20

MD : 14/20

Version Game Gear

Note : 14/20

L'adaptation Game Gear est assez concluante mais les dinosaures se déplacent trop rapidement. L'écran trop étroit de la Game Gear réduit l'aire de jeu mais il en faut peu pour décrocher sa portable. Depuis Fatal Fury Special, nous n'avons pas vu mieux !



AVIS DE LION

Déjà que la version arcade n'est pas fantastique, pourquoi les versions consoles seraient-elles amusantes ? Ce Primal Rage propose comme seule originalité de se battre avec des dinosaures digitalisés en pâte à modeler. À par ça, la maniabilité est très poussive et les coups spéciaux se font prier pour sortir.



AVIS DE SARTAN

Laissez-les converser, qu'ils médisent dans leur coin ! Street et Lion ne jurent que par Street Fighter II. De mon côté, j'essaie toutes les nouveautés, même les plus insignifiantes.

Primal Rage n'apporte pas grand-chose au genre, c'est normal. Tout ce que je vois, ce sont des dinos gigantesques, des gros carnivores. Ça gicle et les fans de graphismes digitalisés aimeront, c'est couru d'avance !

Version Game Boy

Note 14/20

Même reproche que pour la GG : nos affreux dinos remuent dans tous les sens rapidement. La couleur a disparu mais ce n'est pas vraiment grave pour un jeu où seule la jouabilité importe. Ici, on est servi ! À noter qu'un des sept carnivores de la version originale a disparu.



Comparatif SNIN/MD - ANIMATION

Primal Rage sur 16 bits est moins rapide que sur portable mais cela n'influence pas les combats. Les dinosaures sont gigantesques et les voir se déplacer lentement est agréable ! Ce qui me chagrine, c'est le peu d'image seconde que les programmeurs leur ont accordé. À tout casser, du douze ou quinze, pas plus. Super Nintendo et Mega Drive ex aequo...



L'animation des bêtes reste correcte, sauf lorsqu'elles sautent. Peu d'images à la seconde, je ne cesserai jamais de le dire !



Aucun ralentissement pendant les combats malgré les sprites géants. C'est okay !



Les coups spéciaux bénéficient d'animations spéciales. Amusez-vous à les chercher en mettant la pause.



Derrière se cache toujours un minuscule type. Il supporte les deux killer...

SNIN : 14/20

MD : 14/20

Primal Rage



Machine : Mega Drive

Genre : Baston

Éditeur : TWI

Distributeur : TWI

1 à 2 joueurs

Prix : D

NOTES

Graphisme 14

Animation 14

Son 12

Jouabilité 13

Durée de vie 13

Intérêt 14

Commentaire

La version Mega Drive est proche de celle sur Super Nintendo. Cela ne fera pas de jaloux.

Pour

- ▲ Les dinos c'est l'éclate.
- ▲ C'est très gore !

Contre

- ▼ Le son est moins bon que sur Super Nintendo.
- ▼ Peu de coups spéciaux.

MOYENNE DES NOTES

13

Quand le disque de Rayman est tombé sur ma paillasse et que mon bistouri expert a commencé à le dépiauter consciencieusement, mon cœur a failli... Non pas à cause de l'opération (ça fait quand même longtemps que j'exerce, m'enfin !) mais en raison de la qualité du jeu et de son extraordinaire originalité ! Koopa a même laissé tomber son éprouvette pour venir me faire respirer les sels... Plus de cinquante personnes ont été nécessaires à la programmation de Rayman. On compte également cinq animateurs, déjà expérimentés, qui donnent vie aux personnages ainsi qu'une équipe de designers chargés de concevoir et de modéliser l'environnement original du jeu (labyrinthes, passages secrets, astuces...). Bourré d'humour, Rayman se veut avant tout un jeu de plates-formes agréable et d'une très haute qualité. Les graphismes toonesques contribuent à restituer une ambiance fantaisistes, comme le scénario du jeu. Dans un monde lointain, le Grand Protoon assure l'équilibre d'un univers. La nature et les habitants vivent en paix et en harmonie jusqu'à ce qu'un certain Mr. Dark, sombre personnage, s'empare arbitrairement du Grand Protoon et emprisonne les Electoons, petites boules roses sympathiques. C'est là qu'intervient Rayman, un généreux justicier qui ne possède qu'une paire de gants et deux pôv' baskets dégueulasses (y m'a fait plein de tâches sur la paillasse d'étude !).

Sartan

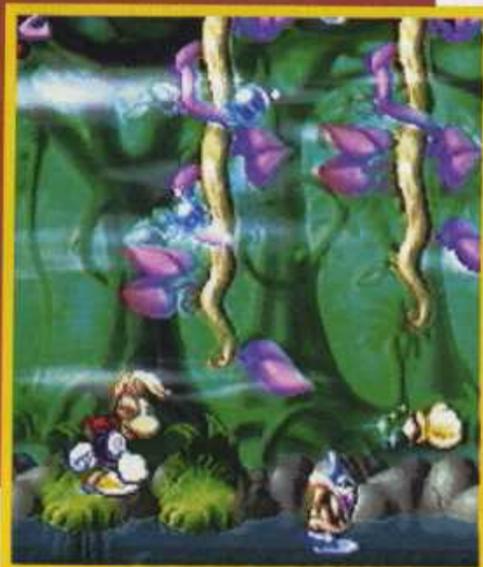
RAYMAN



L'ENSEIGNEMENT « BOURRE-PIF »

Rayman est, somme toute, un personnage à l'allure fort sympathique. Mais dépourvu du moindre pouvoir ! Il ne peut ni frapper, ni voler, ni même s'accrocher où que ce soit. Du moins, pendant les premiers moments du jeu. La fée Betilla l'aide à acquérir certaines capacités spéciales, tel que lancer son poing, s'agripper aux plates-formes, courir, faire tourner ses cheveux de manière à ralentir sa chute et bien d'autres choses encore.

Le jet du poing est modulable. Il peut acquérir des pouvoirs spéciaux (force, invulnérabilité, etc.).



La coupe de cheveux de Rayman fait penser à une pelure de banane, mais quand on sait qu'elle lui sert d'hélicoptère pour ralentir sa chute, on ne lui en tient pas rigueur.

Son poing ne lui sert pas qu'à frapper (comme Pitt), mais aussi à s'accrocher aux crochets dans certains niveaux.



De temps en temps, Rayman se prend pour Carl Lewis et se met à piquer une pointe grâce à un pouvoir spécial.

DIEU, QUE C'EST BO !

La richesse visuelle de Rayman est surprenante. Au travers des six différentes régions du jeu, on ne peut qu'être soufflé par la beauté des décors et la variété des graphismes. Le fond, ainsi que les sprites, sont réalisés en 65 000 couleurs et on note une excellente finition sur les matières, les reliefs et la lumière. On note également la présence d'éléments originaux, tel que l'interaction totale de Rayman avec son environnement.

Band Land (le ciel chromatique), quant à lui, est manifestement un monde musical puisque Rayman évolue sur des portées de notes ou au milieu d'instruments de musique.



Dream Forest (la forêt des songes), le premier décor, plonge le joueur dans une étroite forêt, légèrement marécageuse et infesté de nuisances volantes.



Blue Montains (les montagnes bleues) est une région, comme son nom l'indique, montagneuse à tendance plutôt sombre.



AVIS DE LION

Je ne suis pas si enthousiaste que ça vis-à-vis de ce jeu aux qualités pourtant indéniables. Graphismes, sons et animations magnifiques, ça c'est sûr. Mais même si on me reprochera du pro-nipponisme, je persiste à dire que de tels jeux sont hors du coup face à des Mario sorti il y a trois ans. Néanmoins un excellent jeu sur Saturn, et français qui plus est.



Picture City (la cité des images) vous plonge au milieu de gommes, règles et tailles crayons qui constituent la plupart des appuis que vous trouvez.



Les caves de Skops sont originales. Vous êtes plongé dans le noir et votre seule source de lumière est votre poing magique !



Le Candy Château est la demeure sucrée du fameux Mr. Dark ! Des épreuves originales, toutes en couleurs, vous attendent dans cette dernière partie du jeu. Par exemple, une descente en poêle sur le sucre glacée (si, si !). Ça ouvre méchamment l'appétit ce jeu !

Presque pareil !



PlayStation

Soyons franc : il n'existe que très peu de différences entre Rayman Saturn et Rayman PlayStation. Les graphismes sont identiques, ainsi que la bande-son, mais ce sont quelques petits détails qui rendent le soft de la Saturn un peu meilleur que son homologue de chez Sony (l'intro, la séquence de fin des niveaux, quelques bruitages, etc.).



DES RENCONTRES ORIGINALES



Au fil du jeu, vous serez amené à rencontrer des personnages plutôt rocambolesques mais néanmoins utiles. Certains vous donnent des objets dont vous avez grand besoin et d'autres vous aident à franchir un passage difficile.



TARAYZAN GIVES RAYMAN A MAGIC SEED
PRESS THE O BUTTON TO USE THE SEED

Tarayzan, que vous avez aidé à se rhabiller, est la première personne que vous rencontrez. Il vous fait cadeau d'une graine magique. Quand même sympa ce gars là.

Le photographe vous propose une photo montage de foire. Ce qui est intéressant, c'est que si vous perdez une vie, vous revenez directement à l'endroit où vous vous êtes fait prendre en photo.



De temps en temps, un magicien apparaît pour vous proposer un jeu spécial : récupérer un certain nombre d'objets en un temps limité.



ZE CARTOON

Contrairement à la version PlayStation, l'intro de Rayman Saturn ne propose pas une série d'images sympa qui se succèdent sans un mot d'explication, mais un petit film où l'histoire du monde de votre héros vous est conté par un magicien plutôt inhabituel.



L'INGRÉDIENT ESSENTIEL

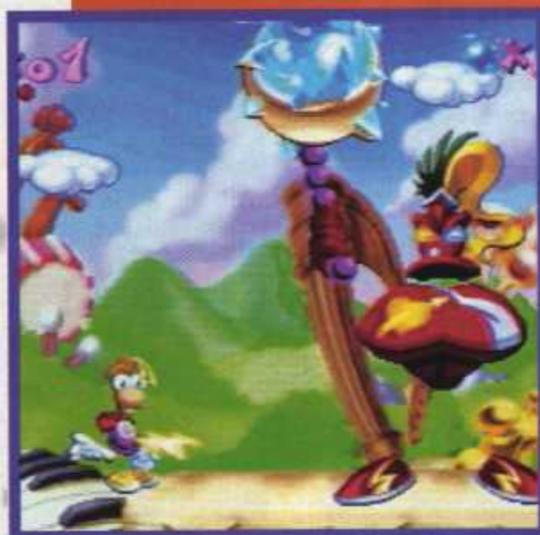
Comme dans tout bon jeu qui se respecte, Rayman est truffé de boss de fin de niveau. Plus redoutable les uns que les autres. Le premier adversaire devient votre inséparable ami, alors que Mr. Dark vous attend dans son château pour la dernière confrontation.

Mr. Dark vous attend dans son château en pain d'épice. Même si la tendance du décor est à la douceur, ne vous y fiez pas. Ce boss est redoutable !



Votre premier adversaire véritable est ce moustique qui, une fois que vous l'aurez battu, deviendra votre inséparable compagnon.

Dans le monde de la musique, un immense robot armé de masses vous bloque le passage.



AVIS DE SARTAN

Rhââââ Lovely ! J'adore ce jeu ! Moi qui d'ordinaire me fait profondément suer avec les jeux de plates-formes comme Mario ou Sonic (pour ne pas faire de jaloux), voilà que Rayman me fait complètement réviser mon jugement. Il est tout simplement irrésistible et on note une profonde altération du comportement. Dans le monde musical, Kharmô s'est muni de son djembé et a composé une ode à Rayman...

Rayman



Machine : Saturn

Genre : Plate-forme

Éditeur : Ubi Soft

Distributeur : Ubi Soft

1 joueur

Prix : D

NOTES

Graphisme 17

Animation 18

Son 16

Jouabilité 17

Durée de vie 17

Intérêt 18

Commentaire

Tout vient à point à qui sait attendre. Même s'il a fallu des mois avant que l'on puisse s'aventurer dans le monde de Rayman, cela valait le coup.

Pour

- ▲ Les graphismes fabuleux !
- ▲ Une durée de vie énorme.
- ▲ De l'originalité à foison.

Contre

- ▼ Rien.
- ▼ Toujours rien...

MOYENNE DES NOTES

17

The Mask débarque sur vos consoles. Suivant à peu près la trame du film, le jeu vous met dans la peau de ce héros foldingue. Souvenez-vous, il n'était d'abord qu'un être humain comme les autres quand il trouva un masque magique. Depuis, à chaque fois qu'il le met, il subit des transformations bizarres et possède des pouvoirs complètement délirants. C'est grâce à ces pouvoirs qu'il faut se frayer un chemin à travers sept niveaux. Bien sûr, ennemis et pièges sont au rendez-vous, car s'ils n'étaient pas là, The Mask ne serait plus un jeu de plates-formes. Le déroulement du jeu est ultra-classique et les seules surprises viendront des nombreuses animations du personnage principal. Les ennemis aussi sont bien délirés, comme le réveil joyeux, la grand-mère barge ou bien les taulards libérés.

Lionsk



SEPT NIVEAUX DE PURE FOLIE

Voici une présentation succincte de ce qui vous attend dans The Mask. C'est-à-dire de la folie, des fous et des dérangés du bulbe...



Niveau 1

L'aventure commence dans un immeuble mal famé. N'hésitez pas à traverser les bouches d'aération pour passer d'un endroit à un autre.



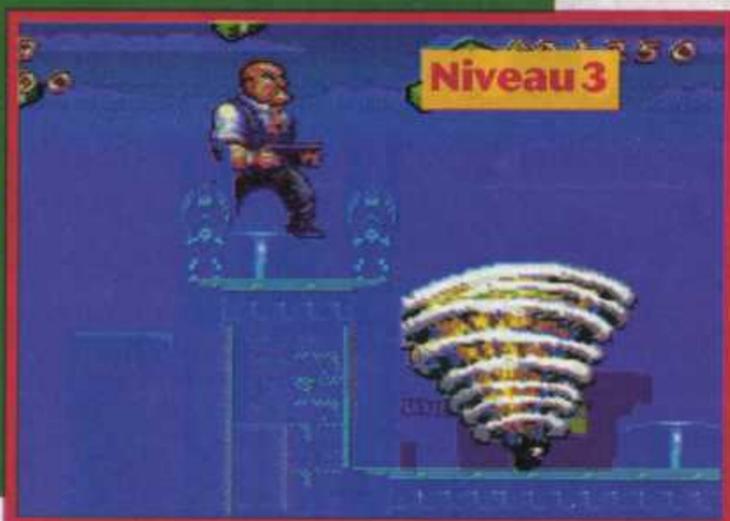
Niveau 2

La rue est un endroit peu recommandée pour quelqu'un qui a un masque vert collé sur la tronche.



Niveau 4

Et voilà. Lorsque The Mask décide de faire son petit footing à Central Park, il y a toujours de jeunes voyous pour l'embêter.



Niveau 3

Pour se débarrasser de ce sympathique somnanbule rien ne vaut un petit tourbillon genre typhon. Une arme très efficace et très très dévastatrice.

Enfermé en prison, The Mask doit tout faire pour s'enfuir. Difficile avec tous ces taulards armés de coutals.



Niveau 5



AVIS DE LION

La Super Nintendo ne manque pas de jeu de plates-formes. Avec The Mask, la réalisation est correcte, l'animation est franchement marrante... Mais bon, The Mask aurait sûrement été bien accueilli il y a deux ou trois ans. De nos jours, il est bien trop classique et fait par exemple bien pâle figure à côté de Donkey Kong, sorti il y a un an. Ceux qui apprécient les mimiques de Jim Carrey trouveront peut-être leur bonheur...

Le périple de l'homme maské continue dans les égouts. Drôle d'endroit pour une rencontre. Surtout pour ce type de rencontre.

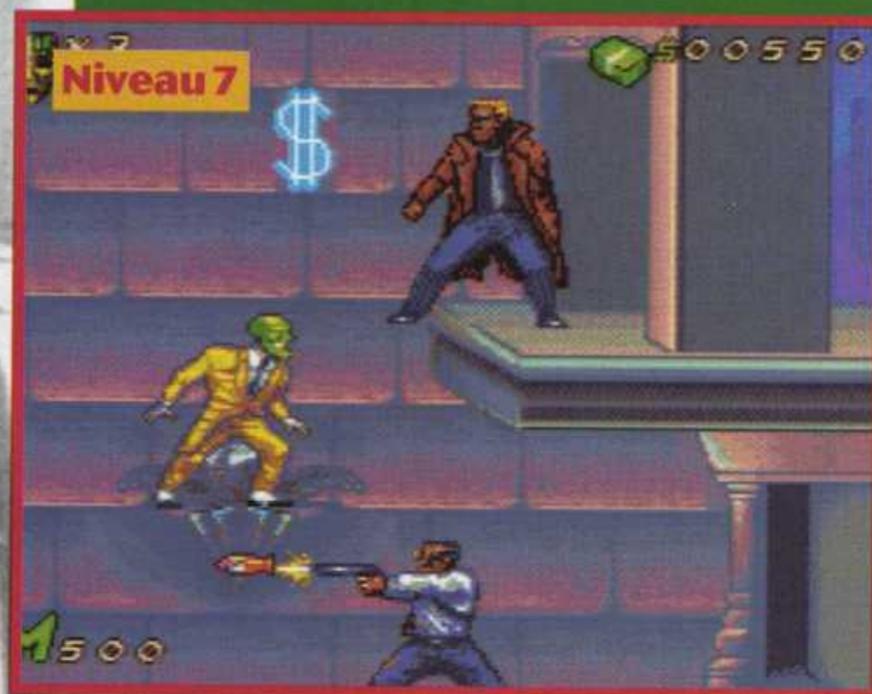


Niveau 6



Les bouches d'aération constituent le réseau le plus pratique pour les déplacements du personnage.

Une porte de pierre qui vous glisse dans les tuyères des catacombes de la ville. On se débrouille comme on peut hein...



Niveau 7

Le dernier niveau prend place lors d'une surbroum organisée par le grand méchant de fin. N'oubliez pas qu'il a enlevé votre copine.

TRANSPORT MADE IN THE MASK

Pour se téléporter d'un endroit à un autre, The Mask utilise des moyens complètement inhabituels. De toute façon, il est tellement maléable qu'il peut se glisser n'importe où.



Bon ça va, un ascenseur est un moyen de locomotion assez normal de nos jours. Quoi qu'on y reste souvent coincé.



Allez ! Pourquoi pas faire un tour dans les troncs d'arbres. Vous y rencontrerez peut-être des écureuils, des abeilles, et d'autres trucs... Vachement bucolique, tout ça non ?



Un grand coup de marteau après le déjeuner permet une digestion saine. Un futur docteur ce Mask.

CET HOMME EST FOU !

Les graphistes de Black Pearl s'en sont donné à cœur joie pour pondre les animations du Mask. Calquées sur les élucubrations du perso du film, ces positions sont tordantes de rire. À condition d'être très ouvert, niveau humour (sûr c'est pas Sartan qui se fendrait).

Les gants de boxe représentent l'arme principal de Mask. Il a appris ce noble sport avec Tyson.



Ses origines mexicaines remontent à la surface. Le voici en sombrero en train de se jouer un petit air de maracas.



Ce trombone sort de son oreille et en profite pour tirer la langue. Les jeux vidéo permettent vraiment toutes les libertés.



Ah, l'amour. Dans toute jolie histoire il est inévitable. Pourtant notre personnage au masque vert ferait mieux d'aller voir un bon cardiologue.



Si jamais trop d'ennemis se présentent à l'écran, un petit coup de gun et il n'y paraîtra plus rien.



INTRO DE DERRIÈRE LES FAGOTS

Une introduction plutôt courte pour The Mask. Mais comme elle existe, autant vous la montrer. On est loin de ce que l'on peut faire sur PlayStation et Saturn, mais pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué. C'est ce que Confucius disait à ses élèves lors de leur réunions nocturnes. Et puis si vous n'êtes toujours pas satisfait, vous pouvez aller voir le film avec Jim Currey.





AVIS DE KOOPA

Ce Mask qui déboule tout droit de chez Ludi a été pour moi une agréable surprise. Bonne réalisation, personnage plus que marrant, armes tout à fait impressionnantes et délirantes, décors variés... Bref, plein de bonnes choses réunies dans ce seul soft font de ce « The Mask » un excellent jeu de plates-formes. Pour ma part, je dirais que l'on tient là l'un des meilleurs jeux du moment sur Super Nintendo. Et ça n'est pas rien !

DRÔLES D'OISEAUX

The Mask vous réserve bien des surprises. Notamment au niveau des boss. Si vous vous attendez à des monstres hideux ou d'énormes montagnes de muscles armés jusqu'aux dents permettez-moi de vous dire que vous vous gourmez méchamment...



La grand-mère au fusil à pompe est le premier boss à abattre. Notez que The Mask est quelque peu surpris de cette rencontre.

Quoi de plus affolant qu'un gros porc ayant une dent contre vous ? Deux gros porc ? De toute façon, ici il n'y en a qu'un seul.



Le dernier boss détient votre copine en otage. Tiens, il a également un masque ! Alors, où est l'erreur ? Hum ?

The Mask



Machine : Super Nintendo

Genre : Plate-forme

Éditeur : THQ

Distributeur : Ludi

1 joueur

Prix : D

NOTES

Graphisme 16

Animation 16

Son 14

Jouabilité 14

Durée de vie 16

Intérêt 15

Commentaire

Un plate-forme de plus pour la Super Nintendo. Le personnage est vraiment extra...

Pour

- ▲ Des sprites de bonne taille.
- ▲ Un Mask bien animé.

Contre

- ▼ Pas de passwords.

MOYENNE DES NOTES

15

Depuis l'aube des temps, l'homme n'a cessé de se battre contre les siens. La violence, rarement refoulée, s'est exprimée au cours des époques de diverses façons : guerres, luttes de gladiateurs, joutes, combats de boxe... Cela continue encore de nos jours et sans récolter de méchants gnons. Bien qu'il soit question de violence dans Virtua Fighter Remix, il est aussi question de technique est de beauté. Réalisé entièrement en 3D texturée, Virtua Remix est un jeu de combat tout ce qu'il y a de plus magnifique. Les personnages sont animés avec grâce et leurs coups sont inspirés de réelles figures d'arts martiaux. Sega a ajouté sa touche personnelle avec une jouabilité qui rend le jeu très technique (contrairement à des jeux comme Toshinden qui sont plutôt bourrins). Bien sûr, les habitués des boules de feu et de Dragon Punch seront un peu déçus, mais Virtua Remix est une merveille, pour peu qu'on s'y intéresse un minimum. J'espère que le message est passé...

Virtuel Lion

LES HUIT COMBATTANTS

Vous disposez de huit combattants pour vous chicorer la tête. Pas un de plus, pas un de moins. Le mieux est encore de vous les présenter en images...

Akira est en quelque sorte le héros du jeu. Belle gueule, joli kimono, style d'enfer. Bref, beaucoup de gens aimeront s'identifier à lui.



Parent proche de Paï, Lau est un chinois sacrément bagarreur. Il n'hésite pas à écraser ses adversaires à pieds joints.



Voici l'une des deux filles du jeu : Paï. Elle est rapide mais peu puissante. Attention, à force de lui mettre des coups, son chapeau va tomber.



Frère de Sarah, Jacky est l'un des personnages les plus aimés au Japon. Peut-être parce qu'il est facile à contrôler.

AVIS EN 3D DE STREET MAN

Les jeux en 3D comme Virtua Fighter ne m'ont jamais convaincu. Même Virtua Fighter 2 en arcade ne m'a pas accroché. Où sont donc les protections instinctives à la Street Fighter, où sont les boules de feu ? Non, seul un Street Fighter en 3D arrivera à me convaincre. Mais bon, vu les qualités indéniables de ce soft et son prix, il est impensable qu'un possesseur de Saturn passe à côté de Virtua Fighter.

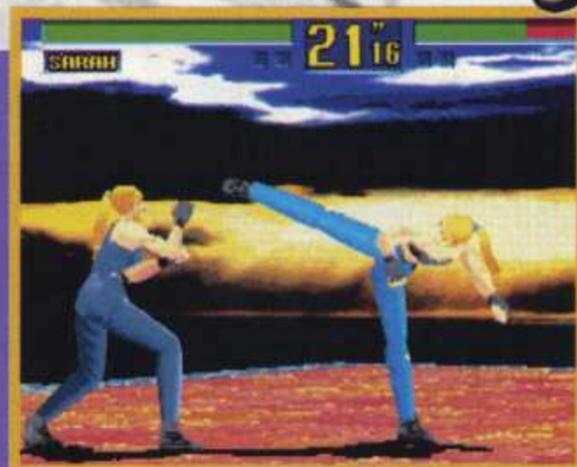


Canadien d'origine, Wolf est un catcheur par amour du sport. S'approcher trop près de lui garanti de longues souffrances.

Ninja de métier, Kage (prononcez ka-gué) prend soin de bien faire mal à ses opposants avant de leur faire mordre la poussière.



Jeffry le jamaïcain australien (sic) pêche le requin à mains nues. Un excellent entraînement pour ensuite combattre sur un ring.



Sarah est une jeune fille charmante qui se la donne sur des rings, parallèlement à ses études. Un bon petit job d'été.

Virtua Fig

Les combattants virtuels qui se remélangent !



Wolf est certainement le meilleur choppeur du jeu. Catcheur en anglais, veut dire choppeur (et non pas moto comme on pourrait le croire)...



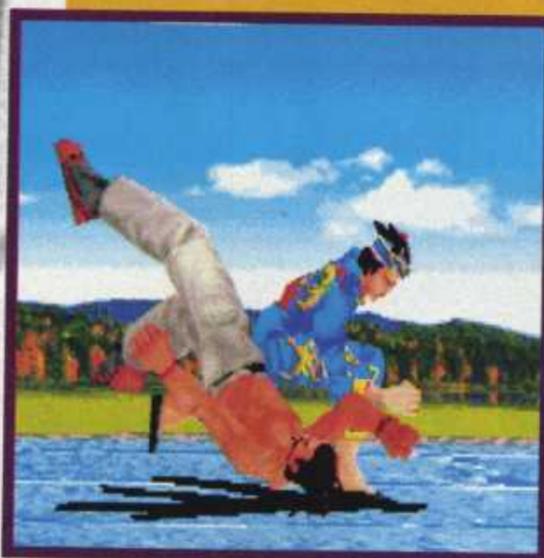
Jacky aime bien profiter de ses adversaires femelles quand il combat contre elles.

PROJECTIONS EXPÉDITIVES

Les choppes dans Virtua Fighter sont vraiment très belles à regarder. Ce qu'il y a de moins beau à regarder c'est la barre d'énergie qui descend à une vitesse folle une fois qu'on vient de se faire projeter au sol. Qu'est-ce que vous voulez, on ne peut pas tout avoir.



Ahhh... mourir dans les bras de la belle Sarah. Un bonheur qu'on aimerait partager avec ceux qui se font attraper.



Malgré sa frêle allure, Paï s'en sort très bien au niveau du jeu de mains. Est-ce que le sol est assez dur ?

Ce petit surpassement risque de laisser de graves séquelles à Sarah. Mais Lau s'en bat franchement les... euh... Il s'en fiche quoi !



Virtua Fighter Remix



AVIS VIRTUEL DE LION

En plus de corriger tous les défauts d'affichage de son grand frère, Virtua Remix est plus beau est plus maniable. Un achat indispensable pour tout possesseur de Saturn. Il ne coûte que 250 francs avec en cadeau un CD photo d'images de Virtua Fighter 2 et un manuel en couleurs donnant les coups du jeu. Sega France commence à prendre de bonnes initiatives. Continuez dans cette voie !

Virtua Fighter Remix



Machine : Saturn

Genre : Baston en 3D

Éditeur : Sega

Distributeur : Sega

1 à 2 joueurs

Prix : B

NOTES

Graphisme 16

Animation 18

Son 17

Jouabilité 17

Durée de vie 16

Intérêt 16

Commentaire

Une fois pris en main, Virtua Remix devient un réel plaisir. Les incondtionnels de Street Fighter vont devoir se reconvertir.

Pour

- ▲ Graphismes et animations vraiment excellents.
- ▲ Bonnes musiques d'ambiance.
- ▲ L'éclate à deux joueurs.

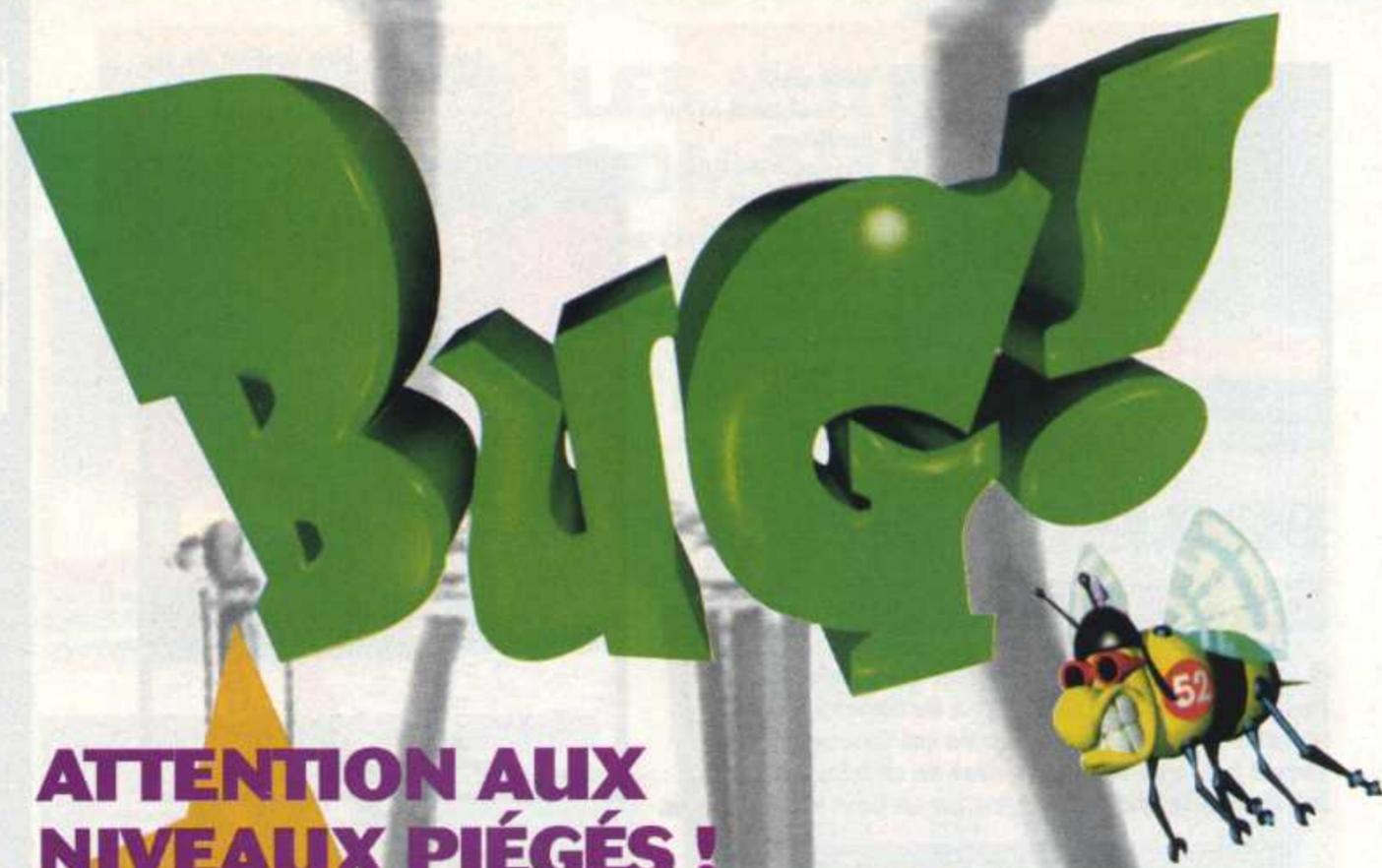
Contre

- ▼ Rien à dire, même le prix est un avantage !

MOYENNE DES NOTES

17

S'il est un élément qu'il est impossible de ne pas remarquer au prime abord dans Bug, c'est son originalité ! Pour la première fois (si, si, c'est une première !), un jeu de plates-formes ne se résume pas à un seul et même plan, mais à plusieurs superposés dans lesquels votre larve verte aux mimiques cocasses se déplace à sa guise. Les puristes diront : « Bah, on comprend rien avec ces perspectives à la noix ! » (il s'agit d'un puriste de la rédaction dont je tairai le nom.). Effectivement, il faut un certain temps d'adaptation pour réussir à conclure ses sauts et savoir utiliser tous les éléments du décor... M'enfin, avec un peu de pratique, ça devient vite un réflexe. Revenons à nos moutons ! Bug est un concentré de fraîcheur, d'excentricité et d'humour. La réalisation ne laisse rien à redire : des graphismes somptueux, un environnement sonore délirant et des personnages d'une grande singularité. Un excellent jeu donc, qui innove une fois de plus le genre plate-forme.



ATTENTION AUX NIVEAUX PIÉGÉS !

Vous qui croyez que Bug est un jeu simple, détrompez-vous ! Il s'agit, au contraire, d'un plate-forme difficile dans lequel vous devez constamment être prudent. En effet, plusieurs « pièges » se trouvent sur votre passage afin de pimenter votre parcours. De quoi vous en faire voir de toutes les couleurs...

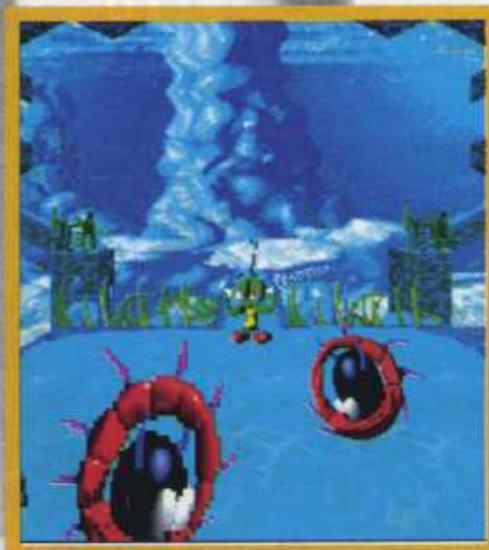
Koopa



Dans ce niveau, vous devez passer sous les colonnes en évitant de vous faire écraser. Tout est une question de rapidité et de réflexes, que vous allez devoir acquérir si vous voulez rester entier !



Méfiez-vous des serpents de mer ! Ils vous surprennent lorsque vous passez sur des chemins étroits, il est très difficile de les éviter.



Vous avez vu ? Bug se permet de faire le mariole à l'arrière plan, mais il ferait mieux de se méfier ! Ces scorpions rouges n'ont vraiment pas l'air de vouloir rigoler !



Pour ouvrir le passage qui se trouve à l'arrière plan, il faut atteindre l'interrupteur qui se trouve juste devant. Mais une multitude de passages s'entremêlent les uns aux autres et forment un véritable labyrinthe.



AVIS DE KOOPA

Bug est un jeu vraiment novateur. Pour cette raison, il ne peut pas passer inaperçu. De beaux décors, des idées intéressantes du point de vue de la réalisation ainsi que des musiques sympa. Bref, ce jeu m'a vraiment fait délirer même si, au début, il faut un temps d'adaptation au niveau des commandes. Difficile, mais franchement marrant et jovial...

Bug : le film !

Mais non ! Il ne s'agit pas de l'adaptation cinématographique du jeu ! Mais tout simplement du début de l'aventure. Dans un village paisible et pacifique, Bug vit avec ses amis. Mais, une araignée gigantesque débarque un jour et enlève plusieurs membres de sa famille. Bug part alors à leur recherche et... À vous de jouer !





AVIS DE SARTAN

Rhâââ ! Bordel ! Impossible de m'y faire à ces commandes. Faut dire que les perspectives sont difficiles à gérer, du moins au début ! Après un temps d'adaptation, je me suis fait greffer une Saturn sur l'estomac et un paddle à la place de la main gauche pour jouer sans arrêt. Ben, ouais ! Finalement, Bug est génial ! (y a que les imbéciles ou Street qui ne changent pas d'avis !).



Mais qu'est-ce qui m'veulent ceux là ?

Eux, se sont les ennemis ! Vous savez, ces petits êtres qui se prennent pour j'sais pas qui, et qui vous emm... (pardon !) embêtent pendant que vous visitez les niveaux. Très souvent ils sont tellement dérangeants que l'on a envie de faire un véritable carnage. Mais très souvent aussi, lorsque l'on perd patience on se retrouve au tout début du niveau et tout recommence. Alors restez calme !



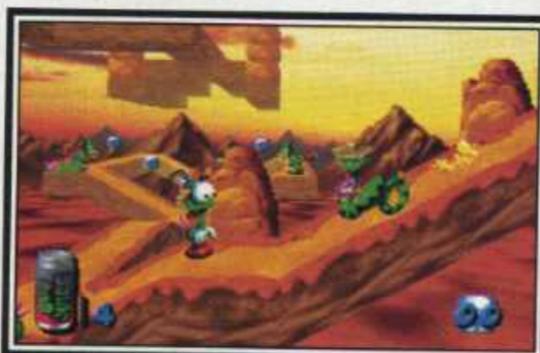
Pour tuer les fourmis, il suffit de leur sauter dessus. Mais tout se complique avec les cigales car elles aussi font des bonds. À vous de les éviter et de les surprendre à votre tour.



Ce crabe, comme tous les crabes, marche de travers. Par contre, il ne vous voit pas de travers ! Lorsqu'il vous a repéré, il vient directement vers vous. Attention ses pinces !



Cette coquille s'ouvre et montre ses beaux yeux. Mais attention, elle peut être dangereuse car elle se révèle très rapide et sournoise. Ne la laissez pas faire !



Vous avez déjà vu un serpent avec un chapeau sur la tête ? Non ? Et bien voilà, c'est fait ! En plus, celui-ci a la capacité de vous les envoyer en pleine face juste pour le plaisir. Pas cool !

Bug



Machine : Saturn

Genre : Plate-forme

Éditeur : Sega

Distributeur : Sega

1 joueur

Prix : D

NOTES

Graphisme 15

Animation 16

Son 15

Jouabilité 14

Durée de vie 16

Intérêt 16

Commentaire

Un jeu génial qui donne envie de ne jamais se défaire de sa Saturn ! À éviter si vous êtes en période d'examens !

Pour

- ▲ Un jeu tout à fait novateur.
- ▲ Un personnage délirant dans un monde extravagant.
- ▲ Une vraie 3D.

Contre

- ▼ Le temps d'adaptation nécessaire pour les commandes.
- ▼ Une difficulté un peu poussée.

MOYENNE DES NOTES

15

On connaissait déjà l'aventure des six héros de cette série sur Super Nintendo comme sur d'autres consoles. Les voici donc de retour, choisis par Zordon pour défendre la Terre des Forces du Mal. Cette fois, une nouvelle mission leur est imposée : arrêter la machine mise au point par le diabolique Ooze pour prendre le contrôle total de la planète. Vous vous en doutez donc, il s'agit là d'un beat'em all pouvant se jouer seul comme à deux simultanément. Un jeu très proche de la série Street of Rage (existant uniquement sur consoles Sega), où les personnages se promènent dans les rues les plus malfamées qui soient. À la rencontre de personnages franchement loufoques et inquiétants, il faudra franchir sept niveaux pour enfin voir la tronche du big Boss et récupérer les pouvoirs des Power Rangers. Voici donc un bon jeu d'aventure et d'action (les fanatiques y trouveront leur compte), même si selon moi, la version Game Gear reste inégalable.

Koopa

POWER RANGERS THE MOVIE

DRÔLE D'AVENTURE !

Vous vous en doutez, l'aventure est rude et longue. À vous de récolter le maximum d'objets et surtout de ne pas oublier les petits « éclairs » qui vous donnent le pouvoir de vous transformer en Power Rangers. Soyez prudent car les ennemis arrivent de part et d'autre de l'écran et il faut tous les éliminer sans exception. Rappelez-vous aussi que vous ne disposez que de trois continues !



Rocky casse tous les containers qui se trouvent sur son chemin dans l'espoir de trouver quelque chose d'intéressant. Ici, un hamburger lui est offert, histoire de reprendre un peu des forces !



Même si les personnages ont peu de coups ils ont au moins l'avantage d'être d'une bonne puissance. Par exemple ce coup de pied est imparable alors utilisez-le !



Red Ranger se trouve confronté au premier boss qui est en fait un robot volant. En assez mauvaise posture, il se voit obligé de prendre la fuite (un peu comme Vampi quand on lui cloue le bec, yerker, yerker !).

Du premier au second plan facilement

Grâce aux boutons L et R de votre paddle, vous allez pouvoir vous promener entre le premier et second plan en exécutant une petite pirouette. Bien pratique lorsque plusieurs ennemis arrivent en même temps pour vous esquiver ! Méfiez-vous tout de même, sur la route certains véhicules circulent (étonnant non ?) et vous risquez, si vous ne faites pas attention, d'y rester !



Au milieu de cette méga baston, Yellow Ranger (qui n'a pas encore endossé le costume !) lance des flammes à ses adversaires. « C'est un excellent moyen pour les faire taire ! », nous a-t-elle confié.



L'AVIS DE LA KOOPA

Très franchement, je trouve cette version assez moyenne. OK, les beat'em all sont sympa, mais ce n'est pas pour ça qu'il ne faut rien innover ! Ici, tout est du déjà vu, et je dirais même qu'il manque quelques options par rapports aux autres jeux du genre déjà existants. Alors (encore une fois) je défends la version Game Gear qui, non seulement comporte ce mode « aventure » mais qui apporte aussi un mode « baston » très riche en personnages et coups spéciaux.

Hé ! Hé ! Moi aussi j'peux venir au bal costumé ?

Lorsque vous récupérez un maximum d'éclairs, votre barre d'énergie est pleine. Ce n'est qu'à cette condition que la transformation est possible. En moins de trois secondes, votre personnage (jusque là banal) revêt le superbe costume des Power Rangers et sa force est doublée. Les ennemis flipent de cette transformation soudaine. Avouez que la tenue est tout de même impressionnante !



LE KHÂRMO Y PENSE QUE...

« Pourquoi ? » Voilà ma première réaction à la vue de ce Power Rangers 2. Pourquoi ce jeu ? ! Pourquoi me demander mon avis ? Déjà que j'ai un peu de mal avec les beat'em all mais alors ceux qui sont poussifs et dénués d'intérêt, c'est même pas la peine... Bref voilà un soft qui souffre de problème touchant à sa réalisation ainsi qu'à son intérêt même. Résultat : ces handicaps n'altéreront pas la passion des fans du genre mais devraient leur laisser un goût de « pas fini »...

Power Rangers The Movie



Machine : Super Nintendo

Genre : Beat'em all

Éditeur : Bandai

Distributeur : Bandai

1 à 2 joueurs

Prix : D

NOTES

Graphisme **13**

Animation **13**

Son **12**

Jouabilité **14**

Durée de vie **13**

Intérêt **11**

Commentaire

Ce beat'em all est assez sympa, même s'il n'apporte rien de nouveau. Il lui manque un peu de personnalité et un bon nombre de coups différents.

Pour

- ▲ Les amateurs du genre y trouveront leur compte.
- ▲ Une petite pointe de difficulté qui n'est pas de trop !

Contre

- ▼ Les personnages manquent de coups.
- ▼ Le jeu est un peu répétitif.

MOYENNE DES NOTES

13

Pour ceux qui ne le connaissent pas encore, Izzy est une patate. Sans rire, c'est une pomme de terre ! Et pas n'importe laquelle : en effet, Izzy est la pomme de terre qui sera la mascotte des Jeux Olympiques d'été à d'Atlanta en 1996. Mais ce personnage loufoque est aussi le héros d'un jeu de plate-forme sur Super Nintendo. Alors qu'on ne se méprenne pas : Izzy Olympic Quest est destiné à un public jeune, et les fous du genre « plate-forme » y trouveront également leur compte. Voici donc un soft qui regorge de passages plus ou moins secrets et dont le héros possède environ une douzaine de transformations différentes. Pour finir, il faut savoir que les ennemis pullulent et ne vous laisseront pas une seconde en paix. La difficulté est raisonnablement dosée. Ne soyez donc pas déçu si vous terminez un peu vite. Bref, c'est sympa, pas stressant, sans prétention et l'humour tient une bonne place dans cette cartouche. On déplorera l'absence d'une option qui permet de reprendre une partie là où on l'a laissée et, surtout, le reproche se fera sur la programmation. En effet, les ralentissements ont tendance à vous mettre les nerfs en pelote. Surtout quand on a deux sprites à l'écran et qu'on se met à avancer à deux à l'heure...

Kingblade Khârmo



VOUS ALLEZ MORPHER !!!

Que de transformations sont possibles avec ce p'tit Izzy. Eh ouais, environ une douzaine. Chaque fois que vous serez passé par l'étoile de morph, vous aurez droit à une nouvelle apparence et surtout, à de nouvelles aptitudes bien pratiques. Le seul problème, c'est que cette transformation ne sera valable que dans un espace restreint et défini entre deux drapeaux. Et une fois transformé, vous ne pourrez plus sauter alors débrouillez-vous avec les moyens du bord.



Vous v'la déguisé en fusée dans le premier niveau bonus situé juste après le niveau 1. Ici, le but est de récolter des bonus. Normal, quoi...



AVIS DE KHÂRMO

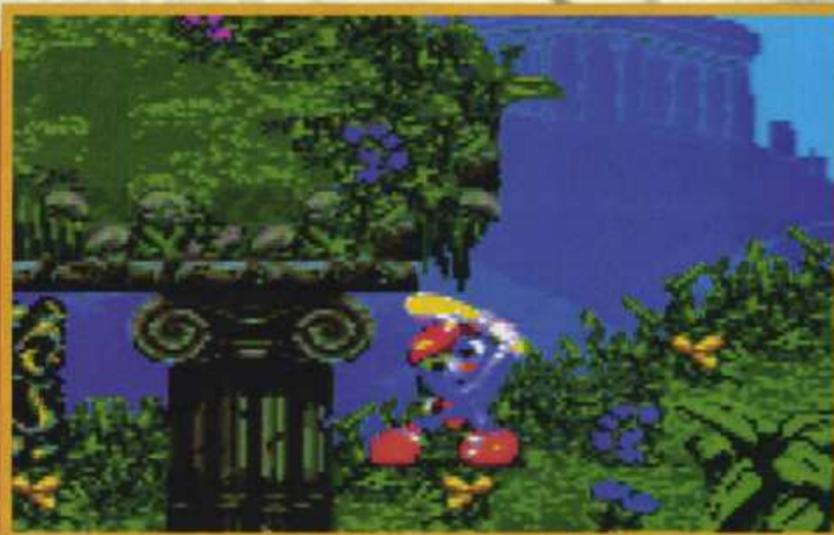
Bon, d'abord, il faut savoir que la plate-forme est peut-être mon genre favori. Alors évidemment, Izzy Olympic Quest est bourré de passages secrets et ça, ça m'a bien botté. En plus, les morphs sont sympatoches et archi nombreux. US Gold nous a fait là un p'tit jeu sur 16 bits bien sympa, sans être inoubliable. Au fait, les gros « pains » de programmation qui entraînent les mégas ralentissements sont très très embêtants.



En tant que mascotte des J.O., il était normal qu'Izzy pratique les disciplines olympiques. Le voilà donc pratiquant le tir à l'arc. Mais ici, c'est pour se défendre.



Cette fois-ci, c'est en espèce de guêpe que vous vous êtes transformé. C'est ben pratique pour survoler les adversaires mais, hélas, c'est de trop courte durée. Cependant, il s'agit là d'un morph qui reviendra à plusieurs reprises dans le jeu, alors, z'avez intérêt à savoir manier le volatile.



Izzy en batteur de base-ball : pratique pour ouvrir les passages fermés par des statues de pierre.

DES OBJETS BIEN UTILES...

Quand Izzy parcourt les niveaux, n'oubliez pas de lui faire ramasser les différents objets visibles ou cachés. Certains servent à reprendre des points de vie, d'autres servent aux transformations et bien sûr, il y en a qui sont piégés... Bref, en voici quelques-uns mais, pour tous les montrer, il aurait fallu une page de plus.

Si vous découvrez des œufs comme ceux-ci, sautez dessus et vous découvrirez des bonus parfois bien utiles. Méfiez-vous quand même, certains sont piégés.



Cette statue n'était pas enflammée il y a deux secondes. Maintenant elle l'est. Ça veut dire que si vous mourrez, vous reprenez à cet endroit. À condition de ne pas éteindre la console.



L'étoile transformera votre perso. Cette nouvelle apparence sera valable dans un espace compris entre deux drapeaux. Au-delà, vous reprendrez votre look initial.



Izzy attifé en escrimeur. De cette façon, manier le fleuret devient un véritable régal, sauf pour vos ennemis.



Non seulement ce morph vous permet de ralentir vos chutes mais en plus, vous ne serez pas inquiétés car vous êtes armés d'un boulet que vous faites tourner au-dessus de votre tête.



AVIS DE SARTAN

Y'sont gonflés les organisateurs des Jeux olympiques d'Atlanta de prendre une patate bleue comme mascotte, m'enfin, c'est l'occasion de prendre un personnage original comme héros de jeu vidéo, n'est-ce pas ? Le jeu est très sympa, surtout en ce qui concerne la transformation de Izzy. Mais (car il y a un « mais »), le jeu semble souffrir de ralentissement lorsque plus de deux sprites sont affichés à l'écran... Je dirai simplement que le plaisir de jouer est un peu moindre.

Izzy Olympic Quest



Machine : Super Nintendo

Genre : Plate-forme

Éditeur : US Gold

Distributeur : US Gold

1 joueur

Prix : D

NOTES

Graphisme 13

Animation 12

Son 12

Jouabilité 14

Durée de vie 14

Intérêt 14

Commentaire

Rien de bien nouveau dans ce Izzy Olympic Quest sinon l'apparition d'un perso zarbi et presque attachant. Bref, ça plaira aux plus jeunes et aux férus du genre.

Pour

- ▲ Une masse de « secret passages ».
- ▲ De la plate-forme pure et dure.

Contre

- ▼ Un jeu trop prévisible.
- ▼ Les insupportables ralentissements.
- ▼ Pas l'ombre d'une nouveauté.

MOYENNE DES NOTES

13

SATURN

Digital Pinball



Éditeur : Sega.
Genre : Flipper.

Pour

- ▲ L'ambiance.
- ▲ Le premier vrai flip vidéo.
- ▲ On s'y croirait.

Contre

- ▼ Simplicité des tableaux.
- ▼ Le tilt trop sensible.

Moyenne des notes

13/20

Enfin un flip qui procure (presque) les sensations du billard électrique, grand bouffeur de thunes devant l'éternel joueur. Digital Pinball est un jeu vraiment intéressant qui propose comme nouveauté la possibilité de « bouger » le flipper quand la boule se montre hésitante. De plus, les tableaux sont relativement variés et la bande-son sauce hard-rock est géniale. En mettant le volume à fond, on pourrait presque se croire dans un troquet. Il ne manque plus que les bruits des verres et les discussions de comptoir. Le seul problème, c'est que c'est un poil répétitif à force et vu le prix des jeux, quelques variantes auraient été les bienvenues...

MEGA CD

Eternal Champions

Après Fatal Fury Special dans le même genre, Sega nous gratifie maintenant d'un Eternal Champions version CD. Ce jeu de baston mettant en scène des combattants de toutes les époques est sorti il y a de cela un an sur Mega Drive. Cette version apporte donc plus de personnages (treize en tout) et une meilleure qualité au niveau des sons et des musiques. Mais (car il y a un mais), les graphismes sont toujours aussi moyens et les différents coups que possèdent les combattants sont assez limités. Franchement, on attendait mieux sur Mega CD !



Éditeur : Sega.
Genre : Baston.

Pour

- ▲ Des personnages très attachants.
- ▲ Une bonne qualité des sons

Contre

- ▼ Le jeu manque d'originalité.
- ▼ Les graphismes laissent à désirer.

Moyenne des notes

09/20

GAME BOY

Pinball Deluxe



Éditeur : Gametek.
Genre : Flipper.

Pour

- ▲ Huit tableaux différents.
- ▲ Un flip dans sa Game Boy.

Contre

- ▼ Hyper répétitif.
- ▼ La surface de jeu est trop petite.

Moyenne des notes

12/20

Après Pinball Fantasy, Pinball Dreams et un tas d'autres jeux, Gametek revient sur Game Boy avec un nouveau flipper : Pinball Deluxe. Pas de miracle au programme, nous avons ici à faire à une compil des deux flippers cités quelques lignes plus haut. Huit tableaux différents avec pour chacun d'eux des rampes, extra-ball et quelques autres bonnes choses. Ils se ressemblent tous et les véritables surprises n'existent pas. L'aire de jeu est minuscule, en faire le tour ne prend quelques secondes...

SNIN

Urban Strike

Voici le troisième volet des aventures du gars dans son hélicoptère. Comme son nom l'indique, ce jeu vous emmène au-dessus des villes et des gratte-ciel. Autant le dire tout de suite, ce dernier épisode est certainement le plus mauvais des trois : le moins bien programmé, le moins jouable, le plus laid. La seule chose qu'il ait pour lui c'est une durée de vie à toute épreuve grâce à de nombreuses missions et à un système de passwords. Comme toujours, la vue est en 3D isométrique et le petit hélico possède l'armement le plus complet possible. Pourquoi changer une recette qui marche ? Il aurait peut-être fallu la changer pour cette suite de la suite qui risque sûrement d'être la dernière.



Éditeur : THQ
Genre : Arcade/Action

Pour

- ▲ Bonne durée de vie.

Contre

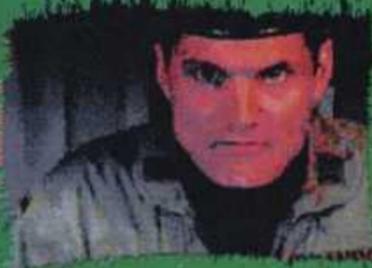
- ▼ Réalisation archaïque.
- ▼ Maniabilité poussive.

Moyenne des notes

08/20

MEGA CD

Surgical Strike



Éditeur : Sega.
Genre : Shoot.

Pour

- ▲ Si vous collectionnez les daubes, ce jeu est une perle !
- ▲ Si vous en avez besoin pour caler un meuble, c'est idéal.

Contre

- ▼ Les graphismes.
- ▼ On ne voit rien !

Moyenne des notes

06/20

À bord d'un véhicule rapide que vous ne contrôlez pas, vous vous promenez dans les rues d'une ville pas très sûre ! Des terroristes planqués vous canardent à tout va. Vous êtes armé jusqu'aux dents et possédez un viseur. Avancez et tirez dans tous les sens : voilà le but du jeu. Autant vous dire qu'on s'en lasse vite et que même en s'efforçant de trouver une raison d'être à ce jeu, on a du mal à en dénicher une ! Les graphismes font hurler de rires et les personnages sont pitoyables !

GAME BOY

Power Rangers

Power Rangers qui sort sur la portable de chez Nintendo est un soft tout à fait hallucinant. C'est lent, c'est moche, c'est mal animé, bref la cata quoi ! Malgré tout, si vous êtes un aficionado de la série, sachez que vous y retrouverez nos chers vengeurs masqués en collants couleurs disco dans de nouvelles aventures beat'em allesques. Un jeu très classique qui ne pourra vous séduire que si vous êtes un fervent adepte de la Game Boy. Et ce ne sont pas les quelques options disponibles qui y changeront quelque chose. Conseil d'utilisation pour cette petite cartouche : très élégante montée en lampe de chevet.



Éditeur : Bandai
Genre : Baston

Pour

- ▲ Les Rangers sur GB.
- ▲ Les collants fluo.

Contre

- ▼ La lenteur.
- ▼ L'animation.

Moyenne des notes

08/20

MD32X

Virtua Fighters



Éditeur : Sega.
Genre : Baston en 3D.

Pour

- ▲ Les nouveautés.
- ▲ Enfin un jeu de baston sur 32X.
- ▲ C'est joli.

Contre

- ▼ Les sons.
- ▼ La 32X fait pas le café.

Moyenne des notes

15/20

Hey ! les guedins de la baston, z'allez être ravis : Virtua débarque sur 32X. Les occasions pour dire du bien de cette machine étant rares, permettez-moi donc d'être content. Non seulement la conversion est heureuse mais en plus, elle a gagné au passage quelques nouveautés. Tout d'abord, de nouvelles vues permettent de se battre sous des angles originaux. C'est joli, agréable et, en général, ne gêne en rien le jeu. Autres nouveautés : la possibilité de paramétrer la taille du terrain (entre 4 et 24 mètres). Autrefois, c'était déjà possible mais il fallait passer par un cheat. Bref, Virtua sur MD32X, c'est vachement bien...



MANGAS
VOUF

K7 VIDEOS
VOUF

ART BOOKS

GOODIES

JEUX VIDEOS

AIR SOFT
GUNS

MAQUETTES
ROBOTS

GARAGE KITS
RESINE

RAYON
EROTIQUE

GROSSISTE

10, Av. Jean Jaurès
91210 DRAVEIL
TEL : (1) 69 52 40 40
FAX : (1) 69 52 17 68

VENTE PAR
CORRESPONDANCE

167, Av. E. Delacroix
91210 DRAVEIL
TEL : (1) 69 52 40 38
FAX : (1) 69 52 17 68

Nouveau catalogue 25 pages
contre 15 F en timbres

SAMOURAI EDITIONS

TEL : (1) 69 52 40 40
FAX : (1) 69 52 40 17

BOUTIQUES SAMOURAI
PARIS 9^e

42, 42 bis, 44 Rue Maubeuge

Jeux Vidéos, Goodies
TEL : (1) 42 81 95 10
FAX : (1) 42 82 98 39

Air Soft Guns-Garage Kits
TEL : (1) 42 80 29 49

Mangas
TEL : (1) 42 81 00 44

Erotic
TEL : (1) 42 81 00 40

(Région Parisienne)
MARIMATH

91600 SAVIGNY S/ORGE
TEL : (1) 69 05 57 82

(Région Parisienne)
KATIKA

91210 DRAVEIL
TEL : (1) 69 42 41 41

(Normandie)
SHÔ GUN

27300 BERNAY
TEL : (1) 32 45 92 17

(Rhône Alpes)
69800 LYON - ST PRIEST

TEL : (16) 78 98 22 14



La rubrique d'un porc

Alors les aminches, ça roule ? ! Le mois dernier on m'a reproché le bordel ambiant dans mes pages. Le boss s'est même un peu fâché méchamment. Alors que ce soit bien clair pour tout le monde : ici c'est chez moi. L'important c'est mon domaine et faut pas m'chercher ! Je fais ce que je peux avec les moyens du bord et y sont pas puissants vu le budget et blablabla. Si y a des tâches sur le papier, c'est que j'ai fait mon article dans un avion entre Tokyo et Melun dans la soute à bagage. Si y a de l'encre renversée, c'est que j'ai écrit sur la table pourrie d'un hôtel de passe à Yokohama. Bref, si je m'appelle Grouik le porc, c'est pas pour rien. Y a qu'une chose qu'est importante ici : la niouze fraîche. Je vous ai donc composé une petite sélection de ce qui se fait de mieux dans l'univers. On commence en beauté avec un must du moment : Space Hulk.



Pour résumer la situation en restant clair : vous êtes dans la peau de Lucius et vous voilà au corps à corps avec un Genestealer. Délicat, non ?!



Ceux qui ont connu la version micro sortie en 93 auront tout de suite noté que le déroulement du jeu et les missions sont aussi similaires que les graphismes sont différents. Bref, sur 3DO, c'est la même chose en 1000 fois plus beau.



L'HUMEUR DE GROUIK





SPACE HULK

3D0/Electronics Arts/wargame musclé/1 joueur

Vous aimez l'action ? Vous adorez la stratégie ? Vous vous sentez comme un poisson dans l'eau dans les ambiances à la Alien ? Avec Space Hulk, vous êtes servi. Une seule condition : posséder une 3D0.

Space Hulk est adapté d'un jeu de plateau : Space Crusade. Entre jeu de rôle et wargame, vos missions se déroulent à bord de vaisseaux grouillant d'extraterrestres belliqueux. La version 3D0 d'Electronic Arts est une réussite. Commandant d'une équipe de Space Marines, vous donnez des ordres, dispatchez et répartissez les tâches de tout le monde pour évoluer dans d'étroits corridors en évitant les terribles

Genestealers. Avancez vos troupes de façon sûre et efficace : la perte d'un membre de l'équipe peut s'avérer fatale pour les autres. Inutile d'essayer d'y aller en force façon Doom, il s'agit plutôt d'être tactique. Côté réalisation, c'est du délire : tout, de la bande-son à l'animation en passant par l'ambiance et la jouabilité, frise la perfection. Attention, chef-d'œuvre !

Grouik nous a dit :
Excellent ! c'est le seul mot qui correspond. Foie de Grouik, si vous avez une 3D0, procurez-vous illico Space Hulk. Tout est bon. Des musiques à l'ambiance en passant par le principe et la réalisation. Bon allez, j'file ! Ruiik (splouf). M..., mon café !!!

---VITE VITEUH!---VITE VITEUH!---

Theme Park • Saturn et PlayStation
Theme Park fait sans doute partie des jeux les plus adaptés sur consoles. On ne présente plus ce soft de Bullfrog qui reste fidèle à lui même malgré quelques petites options supplémentaires. Faut aimer...



1> Theme Park



2> Theme Park

Hyper 3D Pinball • PlayStation et Saturn

Et un flipper sur 32 bits, un ! Chez Virgin, on a osé créer le premier flipper en trois dimensions pour Saturn et PlayStation. Ce n'est pas rien. Les pros du bumper, de la fourchette, de l'extra-ball et du bistrot vont être aux anges, sauf pour le bistrot...

Toonstruck • PlayStation et Saturn

Si vous voulez être envoyé dans l'univers de Toonstruck par le dieu des Toons himself. Si vous désirez jouer à un jeu où figurent Christopher Lloyd (Retour vers le futur, Addams Family, etc.) et Tim Curry (Ça, Rocky horror picture show, et



1> Toonstruck



2> Toonstruck

bien d'autres encore). Enfin, si vous êtes tenté par un jeu d'aventure délirant, tâtez donc de ce Toonstruck.



La rubrique d'un porc

WINNING ELEVEN



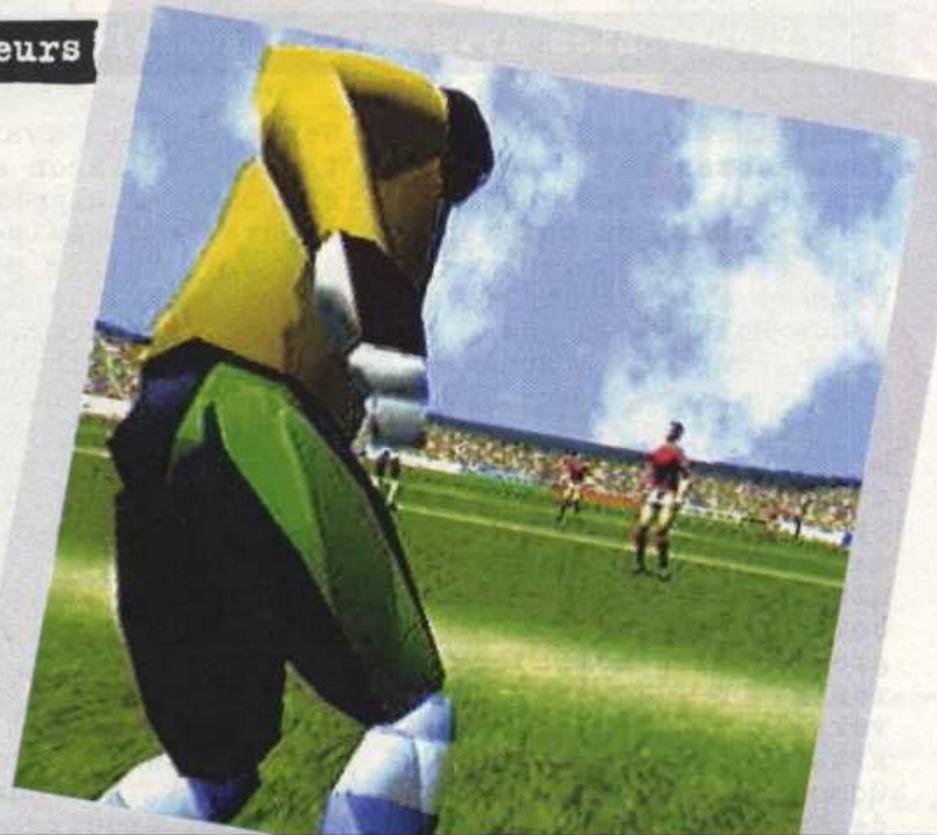
PlayStation/Konami/foot simulé/1 ou 2 joueurs

Winning Eleven n'est autre que la version console améliorée de Virtua Striker (né sur arcade et bientôt disponible sur Saturn). Ici, Konami a mis tout son savoir-faire. Du génie !

là que pour nous rappeler que c'est le Brésil qui a gagné la dernière Coupe du Monde (re-splouf) M j'ai renversé ma canette sur mon survet' !

Un terrain et des joueurs en 3D superbement mappée, une foule qui éructe de joie, des zooms, une caméra avec trois vues différentes. La jouabilité est bonne sans bug d'affichage. Winning Eleven fait une grosse impres-

Grouik nous a braillé : Victory Goal est dans le vent ! Pour son premier jeu de foot sur PlayStation, Sony tient ses promesses. En plus, c'est beau et bourré d'options. Pourtant, je supporte pas le foot, j'fume trop



sion. Aussi bon, voire même meilleur que Victory Goal, tout est splendide, superbe et vous coupe le souffle. L'unique pépin vient de la musique. Si vous n'êtes pas un grand fan de samba, elle aura tendance à vous saouler. Saleté de musique qui semble n'être

Le pénalty, c'est toujours un véritable régal. Alors quand c'est beau comme ça, il n'y a plus qu'à s'incliner. Chapeo !!

LETTI



Allez hop. Pour une fois que j'ai la balle, je file droit au but.





PHILOSOMA

On l'a attendu, Philosoma est là. Depuis le temps qu'on m'en parlait en me disant que ça allait être LE shoot de LA PlayStation. Mais bon, faut pas se fier aux rumeurs. La preuve.

Bizarre ce Philosoma ! On y trouve tous les scrollings possibles et imaginables du shoot'em up. Horizontal, vertical, 3D, isométrique, mode 7, etc. Bref, avec ce jeu, Sony semble avoir cédé à la mode des compil' en se donnant l'air d'innover : 200 g de View point, 1/2 litre de R-Type, 1 noix de Space Harrier, 1 pincée d'Axelay et de Super Aleste. Voilà la recette pour obtenir un jeu sommes toutes décevant malgré des qualités certaines. Parmi elles : des effets spéciaux à profusion (rotations, zooms, distorsions d'écran), une musique sympa et des cinématiques superbes. Du côté négatif : durée de vie très courte (quatre niveaux en mode normal), graphismes inégaux et sombres et un type de commande différent pour chaque vue auquel il faut s'habituer. Un jeu de Sony sur PlayStation qui est moyen, c'est décevant !

Grouik nous a faxé :

Gruuii, c'est archi-facile, très bien réalisé, très court mais truffé d'effets, de graphismes inégaux, musiques moyennes et peu d'ambiance. Philosoma alterne le bon et le ... (censuré). On l'attendait, on l'a eu ! Grouik contrarié.

-VITE VITEUH ! -VITEUH ! -

Zone Raiders • Saturn et PlayStation

Le fossé entre les jeux PC et consoles s'amenuise. La preuve : Zone Raiders est prévu d'emblée sur CD-Rom PC, Saturn et PlayStation. Ce titre vous place aux commandes d'un bolide méchamment armé. Votre mission : faire régner la paix dans un monde futuriste. Bonjour le programme !



1> Zone Raiders



2>

Spot Goes To Hollywood • Saturn, PlayStation, SNES, MD et 32X

La mascotte de 7-Up est de retour sur 16 et 32 bits. Faites évoluer notre bouton d'acné préféré dans un monde en 3D isométrique afin de l'emporter sur les forces du mal. Un monde complètement délirant et « graphicly correct ».

Vertigo • Saturn

Vertigo est un titre développé par l'équipe de Scavenger qui est la seule à travailler exclusivement pour Sega. Ce jeu étonnant et génial vous enferme dans une bulle et vous promène dans un dédale de tubes. Rapide et beau, ce sera à coup sûr, un must.



1> Vertigo



2>



Accrochez-vous, Philosoma vous propose une plongée sidérale aux confins de l'univers du cosmos intergalactique.

ZERO DIVIDE



PlayStation/Zoom/Jeu de combat/ 1 ou 2 joueurs

Ça y est ! La mode des jeux en 3D mappée est lancée sur 32 bits. Toshinden, Tekken et Virtua ont fait beaucoup de bruit. Apprêtez-vous à beaucoup entendre parler de Zero Divide. Le combat fait rage sur la PlayStation.

Après Toshinden et Tekken, Zero Divide est le troisième jeu de baston en 3D mappée sur PlayStation. Pas de karatéka ni d'homme au katana dans ce jeu. En effet, l'intrigue (si l'on peut parler d'intrigue) se situe dans un futur lointain. Les huit combattants sont des robots aux capacités diverses et variées. Certains ont forme humaine, d'autres sont beaucoup plus imposants et ressemblent à des scorpions géants. Le combat se déroule sur un ring limité avec des coups similaires à Virtua Fighter : un bouton de garde, un bouton de pied et un bouton de poing. Les combinaisons et possibilités sont très nombreuses et Zero Divide révèle une richesse de jeu aussi grande que Virtua Fighter, si ce n'est plus. La réalisation n'est pas en reste avec une bonne utilisation de la 3D mappée et du Gouraud. Quant aux musiques, elles pètent grave et accompagnent parfaitement ces combats métalliques.



Grouik nous a couiné :

Zero Divide est le Virtua Fighter de la PlayStation. C'est un jeu que je trouve vraiment très beau, hyper jouable et les coups sont nombreux. En plus, certains persos ont des coups spéciaux. Bref, au risque de déclencher une polémique, je dirais qu'il est mieux que Virtua (mais moins bien que Virtua remix).



Après un temps d'adaptation à leurs curieuses anatomies, ces guerriers sont tout à fait sympathiques à entre-tuer. Enfin fait aimer le bruit de ferrailles qui s'entrechoquent.



--VITE VITEUH!--VITE VITEUH!--VITEUH!--

Agile warriors, F-111 • PlayStation

Après Ace Combat de Namco sur PlayStation, voici la réponse de Virgin : Agile Warrior F-111 sur la même machine. Ce simulateur de combat met à votre disposition les armements dernier cri de la G-Force américaine. Efficace...

ZXE-D • PlayStation

Voici un jeu genre Toshinden. L'étonnant, c'est que vous avez des robots (des vrais) que vous créez vous-même. En branchant ces jouets sur les ports memory card, la machine enregistre la forme du perso que vous avez créé et le retranscrit sur l'écran. Ce perso dispose de coups spécifiques et, au fil des combats, en gagne de nouveaux. Bargeot.



1>ZXE-D



2>ZXE-D

Arena • PlayStation

Ce titre reprend le principe des jeux de rôle à la Eye of the Beholder. Pour ce qui est du scénario, il faut ici récupérer les quatre morceaux d'une canne nommée Chaos afin de libérer le Roi, prisonnier d'une autre dimension. Choisissez votre perso entre cinq hommes ou cinq femmes aux aptitudes différentes. Comme d'hab', quoi !



1>Arena



2>Arena

Et sbing, j'lui envoie une volée à travers la tronche. Enfin j'crois.

Il a beau faire le malin ce robot, il est pas près de me faire peur. De toutes façons, j'vais lui régler son compte en deux temps trois exchirements.

LETTRE

La rubrique d'un porc

MOBILE SUIT GUNDAM



PlayStation/Bandai/Battletech/1 joueur

Gundam est un simulateur de Battletech en 3D mappée. En gros, disons qu'il s'agit d'un soft qui risque de plaire aux doux dingues d'action et d'ambiance japonaise.

Vous êtes Amuro Ray, un jeune pilote qui débute sur RX-78 Gundam (la toute dernière trouvaille des forces rebelles de Zeon). À bord, vous disposez de tous les instruments nécessaires pour une bonne baston : altimètre, compas, radar avec verrouillage des cibles et autres jauges d'énergie ou de tirs. Côté armement, vous avez des lasers, du plasma, des têtes chercheuses et un bouclier qui pare un nombre limité de coups. Ah, j'oubliais : le nombre de tirs est limité. Votre mission : détruire l'odieux Char Aznable (mais non, pas Charles Aznavour !). Les combats se déroulent sur la terre ferme, dans l'espace et même dans l'eau. Y a plein de niveaux, c'est beau et ça bouge bien. Le problème est d'y trouver un réel intérêt.

Grouik nous a confié :

Côté réalisation, c'est nickel ! Mais l'intérêt de Gundam est limité. De plus, sa durée de vie est hyper courte en raison des continue illimités. Pour finir, l'intro est superbe mais franchement dépourvue de toute créativité. Bof !



Après une petite danse rituelle sous la Lune, vous pourrez engager la baston avec l'aide du grand Sackem.



ACE COMBAT



PlayStation/Namco/navions/1 à 2 joueurs

Aarghh ! Décidément, faut qu'je fasse le ménage sur mon bureau, c'est l'bordel ! Bon, dans Ace Combat, vous vous retrouvez aux commandes d'un zinc de folie. Votre mission : nettoyer façon nickel votre espace aérien.

▶ Ace Combat est une simu de vol de Namco. Dans un esprit arcade, ce soft propose un pilotage réaliste.

Les missions sont variés et nombreuses. Missions de nuit, de jour, cibles au sol ou dans les airs. Les cibles à terre sont les plus balèzes (notamment le Golden Gate, à côté, la mega forteresse volante du dernier niveau, c'est de

la gnognote). En plus, y a un p'tit côté aventure dans la gestion de l'argent gagné lorsque les missions ont été remplies avec succès. Ouais ! Y a du blé à se faire dans Ace Combat. Pour certaines missions très dangereuses, vous avez droit à un compagnon de vol. Le choix de celui-ci est stratégique. Bref, avec sa 3D et son ambiance ciné, Ace C sur PlayStation, c'est tout bonnardo.

Grouik nous a bafouillé :

Certains disent que c'est la meilleure simulation aérienne sur console. Les autres que c'est la seule. Je l'ai trouvé bien, mais répétitif. On est encore loin des simu aériennes sur micro.





-VITE VITE !-VITE VITEUH !-VITE VITEUH !-

Tokyo Insect Zoo • PlayStation

TIZ est un jeu basé sur un nouveau concept appelé PMG. Celui-ci vous plonge dans un univers d'images et de sons sans besoin explication. Tokyo est un jeu d'aventure qui vous met dans la peau d'un insecte qui évolue dans des décors hypra variés. Pour communiquer, exprimez des sentiments sur les boutons. Zarbi...



Praim Goal EX • PlayStation

Ce coup-ci, c'est Namco qui répond au Winning Eleven de Konami avec Praim Goal EX. Ce titre vous plonge au cœur de la ligue japonaise. Vous bataillez contre quatorze équipes. Le point de vue est le même que si vous regardiez la TV grâce à trois vues différentes. Sympatoche...



V-Tennis • PlayStation

Une nouvelle simu de tennis avec modes habituels. Match normal dans lequel on choisi son adversaire parmi seize dispos. Le mode défi mondial avec des éliminatoires entre pays. Chaque joueur dispose de 70 mouvements avec un max de zooms et de mouvements de caméra.



Addams Family Values



MON TRUC À SAUVEGARDE

Vous vous demandez où aller pour sauvegarder ? Facile : il suffit de rendre visite au cousin Machin. Problème : où est-il ? Vous le trouverez dans le marais à l'est du jardin. Si vous lui racontez votre petite histoire il vous donne le code pour recommencer à ce moment précis. Merci cousin !

Vous voulez vraiment sauver bébé Pubert (votre neveu), mais vous rencontrez encore des petits problèmes ? Ne vous inquiétez pas : avec mes judicieux conseils, les gâteaux de votre Mamy Granny et le journal de votre frangin Gomez, nous allons former une équipe invincible. Une soluce de Rudy les bons tuyaux.



2 →

Allez parler à Crusha, une plante qui est située à l'entrée du grand jardin. Elle vous donnera une clef, mais ne vous laissera passer que si vous lui rapportez la rose noire (ce qui s'avère faux d'ailleurs). Maintenant, il vous faut aller dans les souterrains à l'ouest de l'aire de départ, pour retrouver cette rose ainsi que la clef de la serre.



1 →

Après avoir parlé à Granny puis à Gomez, descendez par les escaliers pour affronter le premier boss. Ainsi vous ouvrirez le portail. La technique de passage est simple. Quand vous avancez légèrement un de ces bras fait de même, reculez puis avancez à nouveau et zappez-le. Refaites cette opération jusqu'à ce que mort s'en suive.

3 ↓

Sorti de ces noires et humides catacombes, apportez la rose noire à Morticia. Vous gagnez alors un segment de mauvaise santé. Ne vous inquiétez pas pour Crusha, elle vous laisse quand même passer. Maintenant rendez-vous à la serre qui se trouve à l'ouest du jardin.



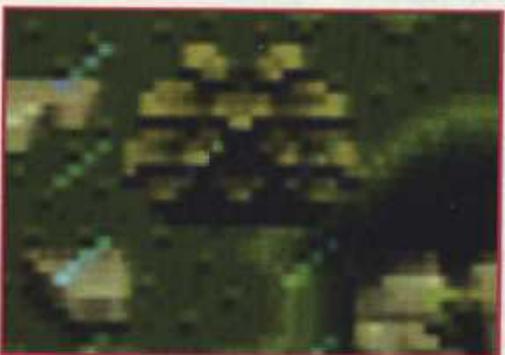


4 ↓

Maintenant que vous avez la clef de la serre : explorez-la. Quand vous aurez trouvé une cuillère revenez au début du jeu et donnez-la à cette chère Mamie Granny.

DES MONSTRES BIEN UTILES

La technique de ce jeu consiste à éviter les monstres. Le mieux est alors d'essayer de les éliminer quand vous n'êtes pas au maximum de vos points de mauvaise santé. Ils ont ainsi tous une chance de vous laisser un crâne (bien utile car c'est un point de mauvaise santé supplémentaire : traduisez, c'est un point de vie en plus !). Attention, certains vous en donne plus que d'autres.



5 ↓

De retour à la serre, la grand-mère vous donne de tous nouveaux gâteaux qui sont plus qu'utiles devant les boss. En repartant dans la serre vous devez trouver la clef verte et une citrouille. Elle sert à ouvrir la porte qui se trouve à droite de celle qui a été ouverte par Rasp. Et maintenant sus au boss !

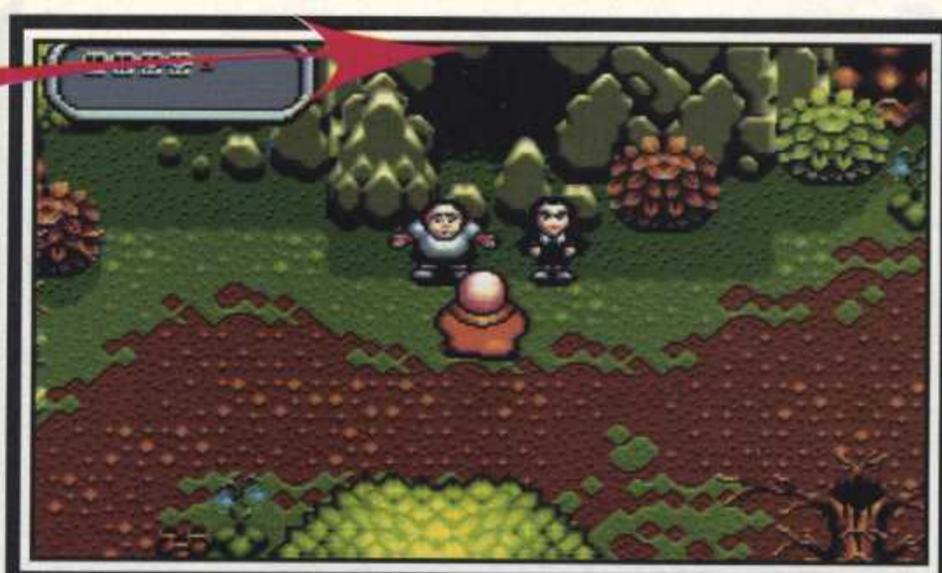


6 →

Première chose à faire : manger un gâteau d'invulnérabilité. La seconde : vérifier que votre jauge de mauvaise santé est au max sinon mangez un gâteau. Dès lors, passons aux choses sérieuses. Précipitez-vous sur l'œil de gauche. Surtout, ne le lâchez pas. Il devrait être détruit avant la fin de votre invulnérabilité. Refaites la même chose avec l'autre œil.



7 ➔ À l'est du jardin ce trouve une région peu accueillante, c'est encore à l'est de celle-ci que vous trouverez le marais. Dans celui-ci, au nord, vous trouverez une plante. En échange d'un peu de potion elle vous donne des graines (une arme très utile quand le rayon devient faible).

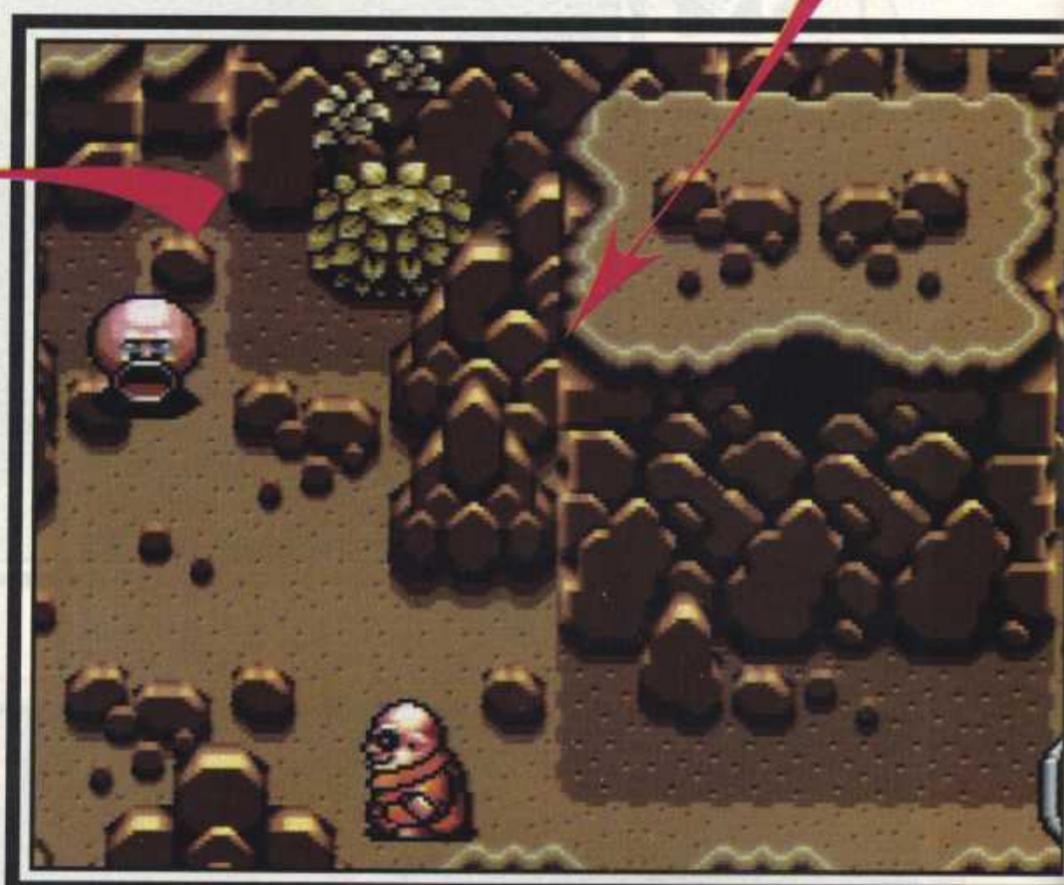


À l'ouest de la serre il y a une région où une plante garde l'entrée d'une grotte. Donnez-lui de la potion pour qu'elle dégage la route et libère ainsi l'accès du marais de l'est. À l'est de ce marais ce trouve une forêt où se terrent Pugsley et Wenesday. Donnez-la citrouille à Wenesday.

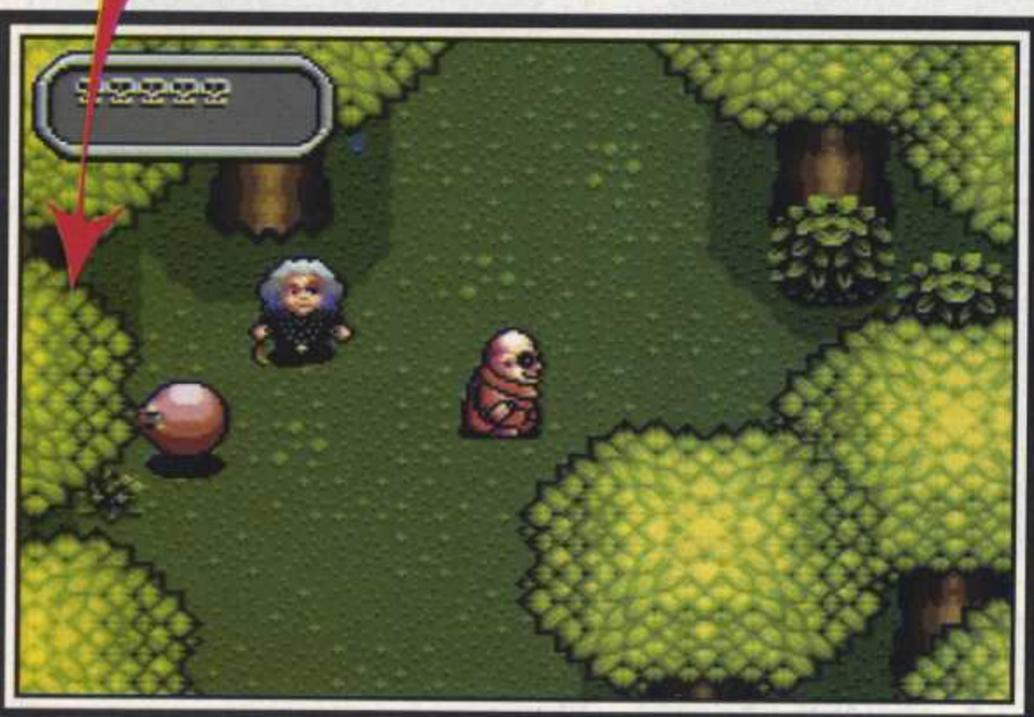
← **8**



10 ➔ Dans le marais de l'ouest, il y a un accès au sud-ouest qui mène à un second marais. Dans celui-ci, un homme est coincé à l'intérieur d'un arbre. Parlez avec Cuicui pour trouver une solution pour l'utiliser. Partez ensuite devant la serre pour voir Granny.



9 ➔ Au nord du marais de l'ouest, une zone désertique est protégée par des monstres qui vous jettent un coup d'œil. Dans un renforcement vous trouvez Lurch qui ce plaint d'une indigestion. De même, vous rencontrez Cuicui qui vous donne le hochet de bébé Pubert.



11 ➔ Après quelques règles de mauvaise éducation données par la Mamie Granny, elle accepte de préparer une potion de rétrécissement. Maintenant, il faut tenir sa promesse et aider Cuicui à retrouver sa voix.

LE TUYAU INVULNÉRABLE

Vous n'êtes pas très doué mais ambitieux et un peu tricheur. Bref, vous avez reçu une très bonne éducation. Si cela correspond à votre profil et que vous jouez sur Super Nintendo, vous pouvez lire la suite : le secret de l'invincibilité vous intéresse certainement. Appuyez sur start, et placez le curseur en haut et à droite de l'inventaire (la fenêtre du bas à droite). Sortez ensuite du menu. Maintenant, laissez enfoncé L, select et pressez start. Appuyez alors dans cet ordre : R, A, B, R, A, B. Si vous entendez un bip sonore, c'est que vous avez réussi (à être encore plus tricheur qu'auparavant). Vous êtes désormais invulnérable !



13 →

Ce boss n'est pas réellement difficile, surtout si vous êtes encore bien blindé en biscuit d'invulnérabilité et de points de vie. Donc, si vous avez des biscuits rentrez-lui dans le lard à grand coup de rayon zap. Quand vous serez à bout de force, contentez-vous d'esquiver en lançant des graines. Il ne tiendra pas bien longtemps !



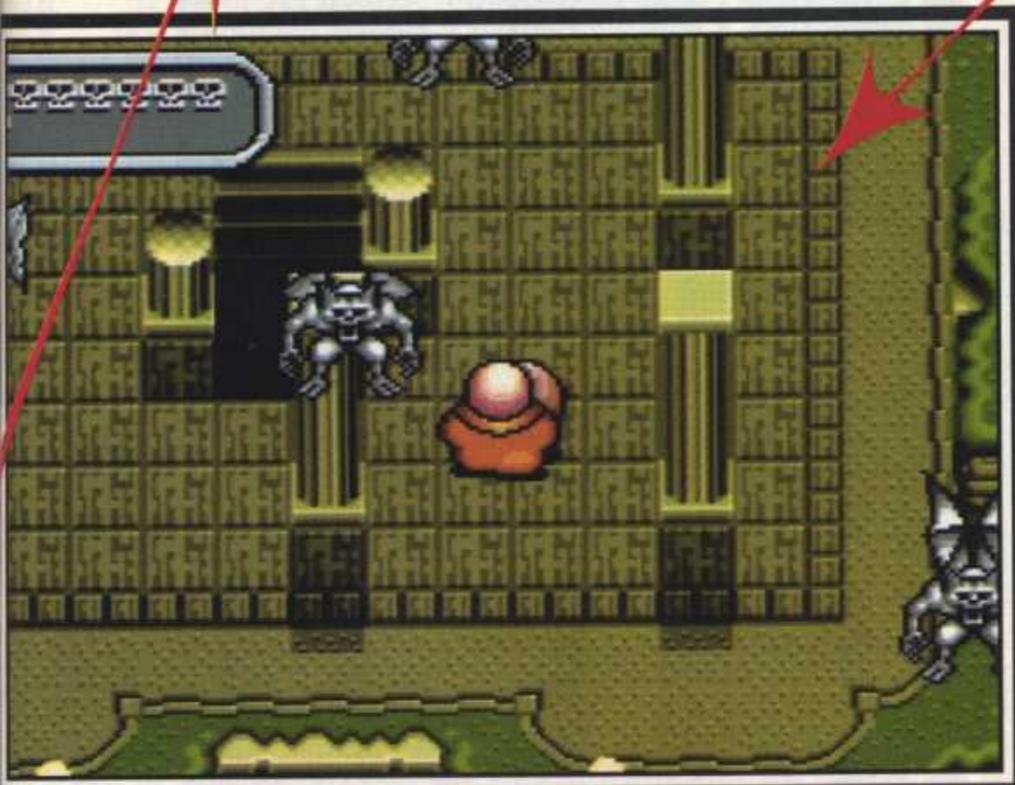
12 →

Vous trouvez ce pont au sud de la forêt où se trouve Pugsley et Wensday. Parlez à Cuicui et sautez dans le vide pour le rejoindre. Vous vous retrouvez dans un nouveau donjon à la recherche de Ma Hench et de la voix de Cuicui.



14 →

Après avoir tué Ma Hench, allez voir Wensday et donnez-lui le chandelier que vous avez récupéré. En échange, vous obtenez une belle boîte à musique. Repartez ensuite dans les jardins du centre. Quand vous verrez Morticia, donnez-lui le hochet.



16 ↓

Allez dans les marais pour voir si Mamie Granny a terminé la potion de rétrécissement ainsi que des biscuits pour affronter le nouveau donjon. Elle est au nord du marais entre les deux ponts.



15 ↓

En passant dans les jardins, vous retrouvez Cuicui sur l'esplanade avec les gargouilles. Avec ça, Cuicui va réussir à les réveiller dégageant ainsi le passage du nouveau donjon, mais soyez patient il faut être en forme pour l'affronter.

À suivre

Bien, les bons tuyaux de Rudy vous ont donné une vision nouvelle de ce monde fantastique des Addams. Vous voilà peut-être débloqué. En attendant le mois prochain, suffisamment de passage sont désormais ouvert pour progresser seul. Dans notre prochaine livraison vous aurez droit à un max de trucs et à la fin de Addams Family Values.

***Cher Gaulois,
chère Gauloise.
Rudy les bons
tuyaux vous
donne le dernier
ingrédient
de la formule
magique
pour finir ce jeu
en beauté.***

Astérix

et

le POUVOIR des DIEUX

◇ L'Inde mystérieuse ◇



1 De cette plate-forme, faites un grand saut dans le vide vers la droite pour trouver un trésor. Revenez sur vos pas, et continuez vers la gauche. N'utilisez surtout pas tout de suite le premier interrupteur.



2 Montez sur ce cube, exécutez un saut pour actionner l'interrupteur derrière le tronc. Revenez vers le premier interrupteur pour l'activer. Sur la terrasse, actionnez l'interrupteur situé sur une plate-forme à gauche.



3 À partir du drapeau en actionnant l'interrupteur en dessous vous faites apparaître un bloc vous laissant l'accès à une potion magique. Celle-ci est essentielle pour tuer le fakir qui protège ces deux interrupteurs.

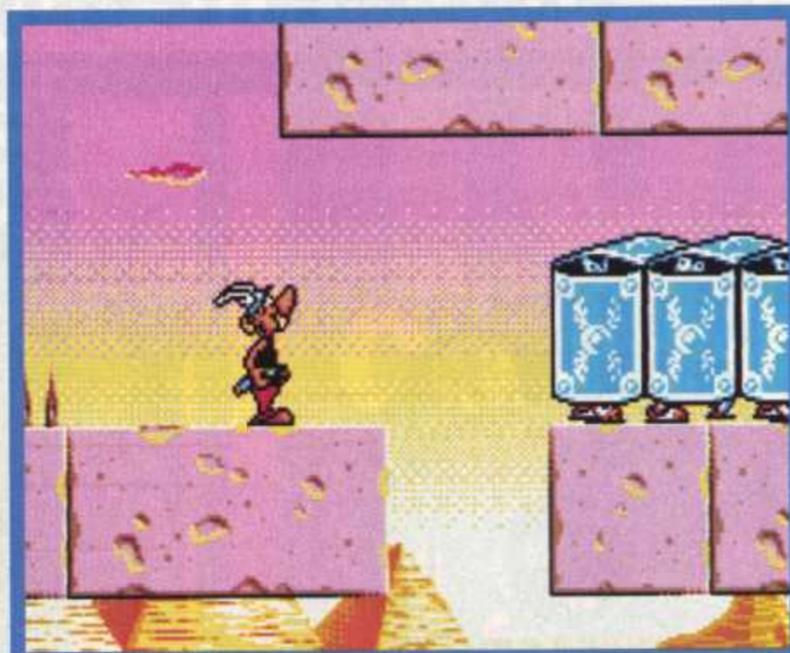


4 N'oubliez pas d'explorer cette terrasse, elle recèle beaucoup de pièces. De quoi se refaire une petite santé pour le continue.

Égypte



1 Pour passer ces ouvriers, accélérez sur eux. Ici, n'oubliez pas d'aller vers la gauche pour enclencher l'interrupteur où vous serez coincé un peu plus loin.



2 Après le drapeau montez sur la tortue et dépêchez-vous de tomber dans le trou. La tortue aillant fait demi-tour prenez le passage en haut à droite pour avoir une vie.

Mésopotamie



1 Servez-vous du dromadaire pour vous projeter de l'autre côté de la cascade, en montant sur sa tête.



2 Faites très attention, à partir de maintenant tout s'écroulera sous vos pieds, à l'exception des endroits où sont placés les ennemis.

Forêt germanique

1 N'ayez pas peur ! Sautez dans le vide juste avant la plateforme du sanglier. Ça sera moins dangereux et moins aléatoire.



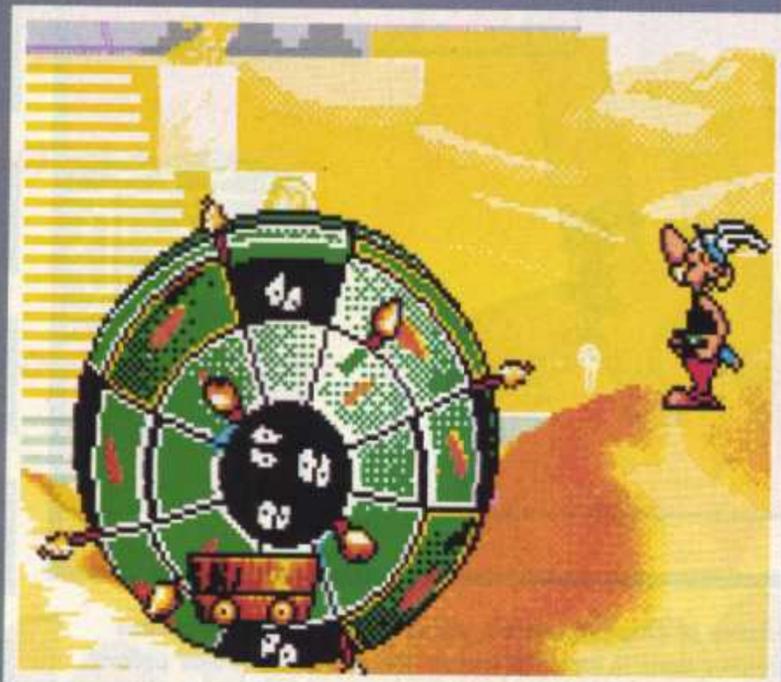
2 Pour passer ce bouclier romain en forme de tortue, montez sur l'avant de celle-ci. Puis sautez, une fois de l'autre côté du mur.

3 Partez maintenant vers le rivage gaulois. Ce niveau ne pose réellement pas de problème, vous n'avez qu'à courir tout droit sans vous arrêter.

DANS LA BIBLIOTHEQUE DE CLEOPATRE, VOUS M'AIDERIEZ EN ME LES RAPPORTANT?

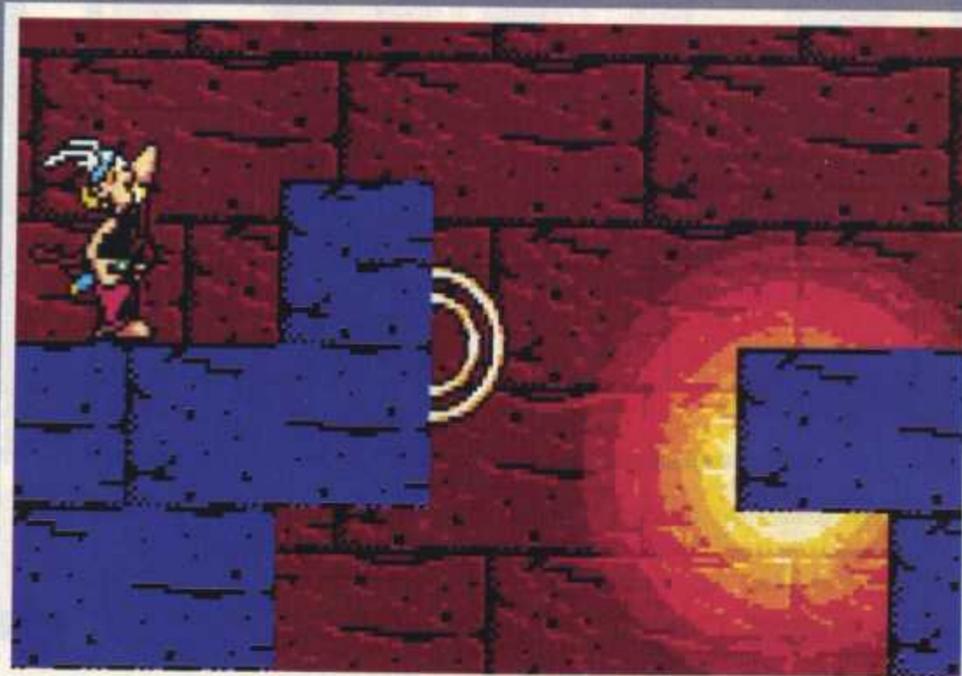


● Bibliothèque de Cléopâtre ●



1 Faites un très grand saut sur le trampoline pour passer au-dessus de la roue et ainsi avoir une chance de sauver votre peau. Entrez dans la pyramide par la seconde encoche de celle-ci.

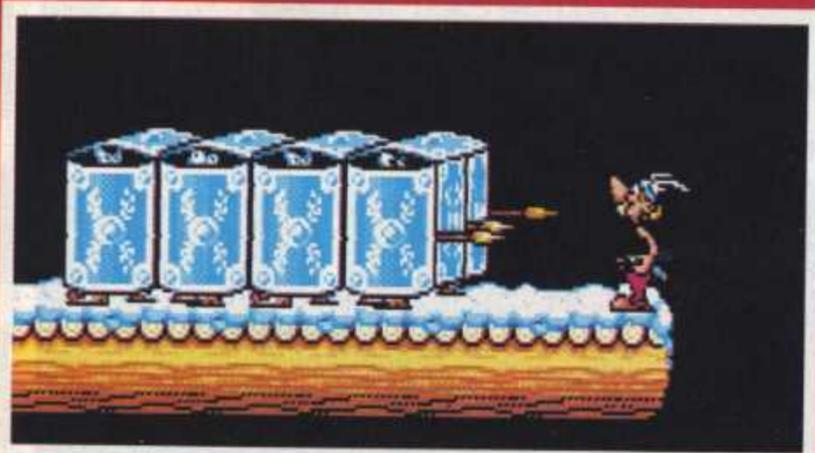
2 Sautez dans ce trou et allez à gauche pour activer l'interrupteur qui ouvre les portes. Après le drapeau vous trouverez Cléopâtre en vous laissant tomber dans le sol qui s'effondre tout au bout de la pyramide à gauche.



✧ Camp anglais ✧



1 Pour jouer l'esquive face à cette tortue, il n'y a qu'une solution : un excellent timing. Suivez-la juste au moment où elle repart puis bondissez-lui dessus.



2 Faites très attention à ces trampolines ils sont plutôt là pour vous emmer... De même vous devrez tuer les sangliers pour passer, alors économisez votre potion magique.



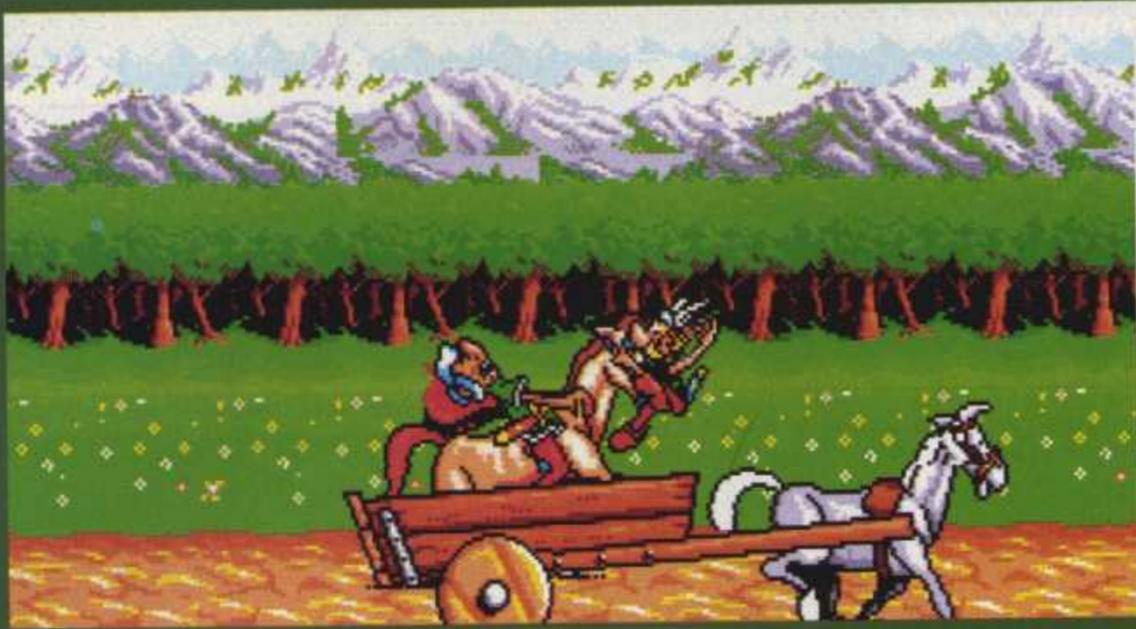
1 Pour éviter ces crochets mortels, il faut foncer sur eux. Quand ils se trouvent à droite, vous devez également effectuer un saut.

2 Pour se dépêtrer de tous ces pirates qui affluent de tous les côtés, je vous conseille de rester sur place. Pour les esquiver un saut sur place suffira, le reste n'est que bourrinage sur le bouton A.



Bateau ◆□◆□◆□◆□◆

■ Maudit bouclier ! ■



1E Et oui ! c'est presque fini, mais avant il faut exterminer cet abruti bien ennuyeux. Pour battre ce Romain, placez-vous à l'avant de la carriole et sautez sur place pour esquiver ses coups de glaive. Quand il charge vers l'avant mettez-vous à l'arrière et frappez-le dans le dos à grands coups d'uppercuts dans le menton. Répétez cette opération ad vitam aeternam et même plus si c'est nécessaire pour l'envoyer en enfer ! Maintenant un peu de courage. Rome, César et le Bouclier ne sont plus très loin. Nos deux héros auront droit à un repos bien mérité. Et le Rudix pourra enfin soigner ses petits doigts endoloris.

Avis aux âmes perdues

Salut à tous ! Vous aussi bénéficiez des bons tuyaux de Rudy. Nous savons que la vie des joueurs de jeux vidéo n'est pas toujours rose. C'est pourquoi, votre magazine préféré a pensé à vous : désormais les soluces peuvent être préparées sur demande. Ainsi, tous les jeux sur lesquels vous coincez ne seront plus qu'un mauvais souvenir. Pour cela, il suffit de m'écrire. À vos stylos : Top Consoles, Rudy les bons tuyaux, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.



C'est encore fini !

Encore une nouvelle soluce résolu grâce aux bons tuyaux de notre compère Rudy. Il faut avouer qu'il est tombé dans le secret des Dieux quand il était petit. Nos irréductibles gaulois n'ont désormais plus aucun secret pour vous. La potion magique de Rudy les bons tuyaux est finalement un merveilleux élixir pour tous vos neurones fatigués... Bien sûr, les Romains sont fous et vous réservent toujours quelques petites surprises dont ils ont les secrets...

TOP Consoles

Le magazine à
500%

le mois prochain ne ratez pas :

- ✳️ Vampi dans tous ses états.
- ✳️ Le labo atomisé. Les vandales courent toujours...
- ✳️ Info du pad dénonce les tests nucléaires de CD Consoles.
- ✳️ Japanime vous livre les premières pages du prochain DBZ.
- ✳️ Grouik le roi de l'import vous ramène les derniers jeux austro-hongrois.

Tout d'abord, un grand merci à vous tous pour votre courrier qui nous fait toujours chaud au cœur. Même si certains demeurent un peu distraits. Ainsi Bruno Turgeon nous écrit de Québec (au Canada, si, si...) pour nous donner les cheats sur Earthworm Jim SNIN parus dans le premier numéro de TC, tout comme Gregory Pellegrin de Thionville d'ailleurs... Vous avez aussi Daniel Gron qui m'écrit d'Irlande en s'adressant à la Licorne (et d'une) pour nous communiquer le coup de la boule de feu de Ryu dans Megaman X sur SNIN paru dans le deuxième numéro TC (et de deux). En revanche, beaucoup ont bien pigé le truc : écriture lisible, tips précis, coordonnées, etc. Le meilleur exemple est celui de Nicolas Cayré d'Albi qui gagne l'abonnement tant pour ses judicieux tips que pour la pertinence de ses remarques. En effet, les critiques, positives ou négatives, sont toujours très constructives...

Khârmo, Le tipsman de la mort !

LE TIPS DU MOIS

Castlevania 2 sur Game Boy

Deux astuces pour ce jeu : d'abord, lorsque vous finissez le jeu et que la phrase « presented by Konami » s'est immobilisée, comptez trois secondes puis appuyez sur A et Start. Vous recommencerez le jeu avec le même score et le même nombre de vies, mais le jeu sera plus dur. Si vous voulez y jouer tout de suite, faites : rien/boule/rien/boule dans les passwords. Quand vous combattez un boss, arrangez-vous pour lui donner le coup de grâce pile poil quand le temps arrive à zéro (000). Au moment du décompte des points, il y aura un bug et le jeu vous donnera plein de points pendant environ 5 mn. Un super grand bravo à Nicolas Cayré d'Albi (81) qui a trouvé cette astuce tout seul.

SUPER NINTENDO

Demon's crest

C'est vrai que Cœur de Lion vous a fait une soluce de cet excellent jeu dans le Top Consoles n° 2. Malgré tout, ici, on a tellement craqué sur ce soft qu'on ne peut s'empêcher de vous mettre dans les gencives ces quelques codes qui facilitent tellement la vie.

Pour jouer en Practice, rentrez ça : RBNL XHGB VGGB LYLD

Pour voir à tous les niveaux, faites plutôt ça : QFFF KNRR DDLR XGTQ

Parodius

Voilà un jeu qu'il est pas tout récent. Mais bon, nous n'y sommes pour rien. C'est lui, c'est Jérôme, Jérôme Bissardon de Pomeys qui nous a envoyé ce cheat. Pendant le jeu, mettez en pause puis faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A et enlevez la pause. Une surprise vous attend. Ah, j'adore ce genre de plan « une surprise vous attend » que l'on place habilement quand on est pas sûr que le tips fonctionne. Ceci dit, merci Jérôme pour ce bon plan.

Pac Man 2

Drôle de jeu que ce Pac Man 2 sur Super Nintendo. C'est nouveau dans le principe, le personnage est archi marrant et, pour faire court, il nous a bien fait rire, ici. Le problème, c'est qu'au niveau des codes, on ne peut pas tellement vous aider étant donné que vous pouvez en obtenir un après chaque action que vous faites. Alors, comme on est sympa à TC, on vous en refille quelques uns en vrac qui, éventuellement, vous aideront à progresser. Les voili, les voïça (# = le symbole de Pac Man).

FODWW5W

FODWWX4

#WCXXKW

PTCBI#4

GOCV23T

6KDBGC4

T#KXNKW

ZP55FVK

ZY33KNT

QPZF3QY



Warlock

Dans Warlock, on obtient un code à chaque fois qu'on passe un passage difficile. Alors évidemment, on ne les a pas tous eu, vu qu'à la rédaction il y a de véritables dieux vivants du pad mais bon, voilà ceux qu'on a pu dégouter :

GRKKL/SHPJL/CDJHL/BRSH/HBLST/THKTH/DCTFF/BSTJK/LHBHL/DFGBH.

Dans le cas où vous auriez follement envie de voir tous les tableaux, on a également un select stage mais là, il faudra nous promettre de nous écrire pour nous remercier. Ok ? ! Bon, alors le voilà : cette manip est à faire au niveau de l'écran titre, quand les flammes apparaissent. Mais ne tardez pas, il faut la faire avant qu'elles n'atteignent le haut de la fenêtre. Tapez : L, L, R, L, R, R, L, R, R, L, L, R. Voilà, c'est fait, maintenant, on attend votre abondant courrier.

Dirt Racer

En voilà un jeu qu'il est pô fôcile. Et dans ces cas là, mistor Tipsor de chez Topor Consolor est là pour vous refiler un tuyau. Par exemple, pour ceux qui n'arrivent pas à décoller du niveau de l'Angleterre, voilà de quoi faire un peu de tourisme. Alors faites péter les langues, le short, les sun glasses et appuyez sur le champignon...

Pour aller en Australie : KOALAROO

Pour aller en Alaska : FROSBYTE



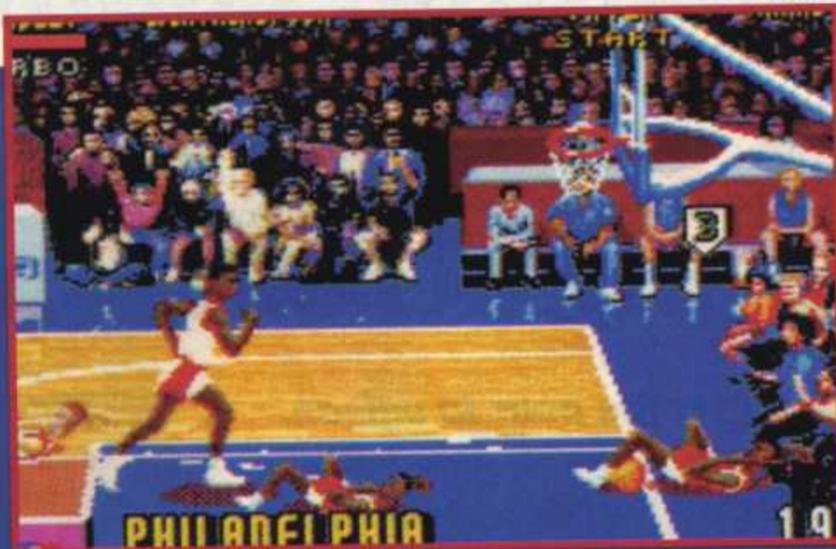
Pac Attack

Bon, les premiers niveaux étant évidents, voici seulement les dix derniers :

Niveau 90 : BTF

Niveau 91 : NSM

Niveau 92 : QYZ
 Niveau 93 : KTT
 Niveau 94 : FGS
 Niveau 95 : RRC
 Niveau 96 : YLW
 Niveau 97 : PNN
 Niveau 98 : SPR
 Niveau 99 : CHB
 Niveau 100 : LST
 Fin du jeu : JFK



Choplifter 3

Au prix d'une audace incroyable, nous avons réussi à découvrir trois codes qui vous balanceront directement au quatrième niveau !

Mission 2 : SHNLNTS
 Mission 3 : CDGGBVN
 Mission 4 : WHTDFFN

MEGA DRIVE

Dragon Ball Z I

Un big merci à Sam Zoghaib de Châtenay Malabry (92) qui nous envoie les enchaînements finaux de ce jeu qui, il faut bien l'avouer, n'est pas tout récent. Goku, Gohan, Trunks, Kurilin et Likum : demie rotation vers l'arrière, avant et B. Piccolo, C-18 et Freezer : demie rotation vers l'avant, arrière et B.

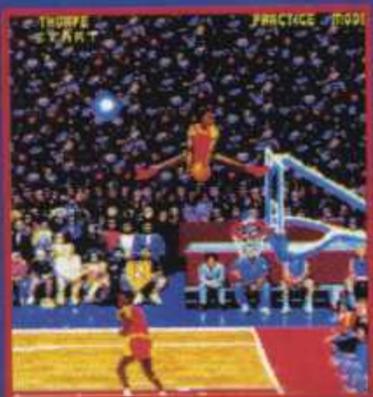
« Vegeta et Cell n'en ont pas, ou alors ils sont vraiment bien cachés » à tenu à nous préciser Sam le super guerrier ! Le débat reste donc ouvert... Enfin, dernier petit « secret » que nous livre Sam, c'est que pour réaliser l'attaque cachée de Giniou, il faut avoir au moins 3/4 de la force et beaucoup de vie. Il faudra alors faire une demie rotation vers l'avant, arrière et B.

NBA JAM TE

Funny Cat, de Port de Barques, nous a refilé quelques tuyaux concernant ce soft de chez Acclaim. Alors voilà la marche à suivre (comme dirait Julien Lepers) : tous les codes sont à faire au « Tonight's match-up ».

Pour avoir un power-up dunk : Gauche, Droite, A, B, B, A.
 Pour avoir plus de force : Bas, Droite, A, B, A, Droite, Bas.
 Pour éjecter les deux

adversaires : Haut (4 fois), Gauche (4 fois), A, A.
 Pour faire des teleport-pass : Haut, Droite (2 fois), Gauche, A, Bas, Gauche (2 fois) Droite,



B.

Pour faire des super tirs : Haut, Bas, Haut, Bas, Droite, Haut, A (4 fois), Bas.

Pour accélérer la vitesse du jeu : Haut (4 fois), Gauche (4 fois), B, A.

Pour jouer sur terrain glissant : A (5 fois), Droite (5 fois).

Virtua Racing

Vous trouvez pas ça fatigant, de toujours vous faire les mêmes courses ? Et bien pour ceux qui voudraient se refaire quelques parties de VR, voilà un moyen de courir sur les mêmes circuits mais en sens inverse (ce tips n'est pas valable sur le boulevard périphérique ou les autoroutes). Et croyez-moi, ça n'a plus rien à voir. Pour cela, Quand le logo Sega apparaît, appuyez sur A, B, Haut et Start en même temps. Allez alors dans le mode « select » où une nouvelle est apparue. Il s'agit de Virtua Racing lu dans un miroir. Bonne bourre...

Fatal Fury

Pour jouer avec Bill Ballantine... mais non, j'plaisante ! Pour jouer avec le Geese Howard (le dernier combattant du jeu), prenez dès le début le mode Versus (Vs Game Start) et appuyez tout en maintenant la flèche vers la gauche. Appuyez sur Start (« Pushu startu » comme on dit ici) pour valider. Toujours en maintenant la direction gauche, placez le curseur sur « 1P vs 2P » ou « 1P vs COM » puis, validez.

Cannon Fodder

Voici venir Damien « ProBlanka » Levraut (Tiens, ça me rappelle quelque chose) de Port-de-Barques (décidément, ça me rappelle vraiment...) qui nous envoie généreusement tous les codes de Cannon Fodder en signalant au passage qu'il s'agit d'un jeu très balèze. Merci Damien et bonjour à FC. Au fait, concernant ton invitation, Street et Sartan réfléchissent et semblent ne pas pouvoir trouver le temps pour venir. À mon avis, ils ont peur... Bref, here are the codes !

Mission 2 : UZHNC
 Mission 3 : JHHJI
 Mission 4 : UUQBG
 Mission 5 : NACQB

Mission 6 : KGYQA
 Mission 7 : XCHGF.
 Mission 8 : WXBIF.
 Mission 9 : XHRRH.
 Mission 10 : COBJF.
 Mission 11 : NZJCE.
 Mission 12 : ECPXC.
 Mission 13 : XVXPA.
 Mission 14 : CILYB.
 Mission 15 : PEYJF.
 Mission 16 : OZOQG.
 Mission 17 : NQLXA.
 Mission 18 : SCZFC.
 Mission 19 : RNYIF.
 Mission 20 : MCJUH.
 Mission 21 : RSIUH.
 Mission 22 : EXHYA.
 Mission 23 : ZBDBB.
 Mission 24 : MMVIE.

Damien nous refilé au passage quelques codes Action Replay :

grenades infinies : FF3911000A.

roquettes infinies : FF3917000A.

Il ne me reste plus qu'à vous donner ce qu'on a trouvé en plus :

Level select : FF1D6700XX (remplacer XX par 00-47).

Temps infini (au dernier niveau) :

FF3067005C.

Recrutements illimités : FF1D7900FF.

Jurassic Park

Encore des codes Game Genie pour vous aider à avancer dans cette aventure éprouvante.

Énergie infinie : AVDAAA24

Vie infinie : BVDAAA5G

MEGA CD

Spiderman

Vous qui rêvez de jouer les Peter Parker en collants, voilà de quoi vous faciliter la tâche. Avec ces codes, visitez les différents niveaux du jeu.

Niveau 2 : ELECTRO.
 Niveau 3 : HALH2LIFE.
 Niveau 4 : COWBOY36.
 Niveau 5 : HELPINLAND.
 Niveau 6 : PUBLIC45.
 Niveau 7 : KIDNEY2.
 Niveau 8 : PENCIL6.

Chuck Rock

La guerre du feu n'est pas terminée sur le Mega CD. En direct de Lascau, un nouvel arrivage de tips tout frais du jurassique...

Niveau 2 : GJFKFN
 Niveau 3 : PDPKKN
 Niveau 4 : JWNTXF
 Niveau 5 : TSFVNP



En avant pour le grand voyage à travers le monde magique de Japanime Country. Ce mois-ci Mikimoto, character designer de Macross, une série télé très appréciée

par les fans de japanime, fait l'objet d'un reportage spécial. Street Fighter surgit également dans nos colonnes. Cette toute nouvelle série japonaise ne démarre pas très fort sur le petit écran nippon mais semble sur le bon chemin. Alors on vous dit tout... Idem avec Dragon Ball Z, l'œuvre majeure d'Akira Toriyama. Le quarante deuxième et dernier manga est paru, la série télé s'achève. Les débèzèdophiles supporteront-ils cela ? Et comme d'habitude, un petit tour d'horizon sur les meilleurs comics du moment, merci Bill Ballantine ! Voilà Japanime Country, la rubrique de tous les japanimefans.

Une rubrique animée par Dave the Master, ze bioutifoul Céline et ze Bill Ballantine.

DRAGON BALL Z

Beau temps pour la saison, vous ne trouvez pas ? Il pleut un peu et même très légèrement, mais c'est pas mal comme temps. Certains se promènent toute la journée, d'autres restent scotchés devant leurs écrans et regardent le club Dorothee.

Dorothee nous avait promis deux épisodes de Dragon Ball Z par jour pendant les vacances. Elle n'a pas menti, ils sont diffusés tous les matins. Seulement voilà, il s'agit de rediffusions. Les tous premiers épisodes de Dragon Ball Z que l'on a vu quarante mille fois et qui n'intéressent plus personne ! C'est regrettable mais tant qu'aucune autre chaîne ne s'intéressera aux dessins animés, ça continuera. Avant la période estivale, les épisodes actuels inédits devenaient intéressants. Vegeta tabasse Son Goku et décide d'en finir avec Boo. Au Japon, c'est terminé en manga, dans Weekly Jump et bientôt à la télé. La suite arrive bientôt chez nous, c'est-à-dire à la rentrée. On vous la raconte succinctement de façon à ne pas gâcher l'effet de surprise de la première chaîne... Boo, renommé Booboo par les services spéciaux d'AB Production et TF1, est un méchant plus que particulier, bien plus terrifiant que Cell, spécialisé dans des domaines encore plus mystiques. Comme la terrible créature du docteur Gero, l'ancien savant qui pensait en finir avec Son Goku et ses potes en créant de puissants cyborgs, il aspire l'énergie de ses adversaires et par la même



La famille au complet : Son Goku le père, Son Gohan et Son Goten les fistons.



Une salve d'art-book !

DBZ s'arrête mais une pléthore de recueils déferlent dans le monde entier. Le premier art-book d'une série de sept est arrivé. Tout un tas d'illustrations, de la plus gentille à la plus coquine, vous attendent bien sagement. De quoi vous constituer de bien jolis souvenirs. Son prix : de 80 à 110 francs, tout dépend de la boutique dans laquelle vous vous rendez !



LE DÉBUT DE LA FIN



À plus les débèzédophiles !

La couverture de l'ultime manga Dragon Ball est explicite. Son Goku nous dit au revoir, preuve qu'il a besoin de repos et d'une retraite bien méritée. L'histoire se termine enfin mais la série télé continue six mois encore au Japon. Les téléspectateurs français en ont pour un an, un an et demi. Encore moult surprises et du fight à la pelle !



occasion une partie de leurs esprits. Autrefois opposé aux quatre grands Kaio et à leur chef (il en a vaincu deux, le troisième s'est échappé, le dernier et leur boss se sont fait avaler, astreints ensuite à partager un seul et même corps, le sien, l'obligeant à devenir un peu plus gentil !) Boo se retrouve aujourd'hui face à une nouvelle équipe de justiciers, dirigée comme d'habitude par Goku.

Celui-ci a appris dans le monde de l'au-delà une nouvelle technique baptisée fusion. Deux combattants de même force peuvent unir leurs corps et leurs esprits pour additionner leurs pouvoirs. Ça ne fonctionne



▲ Malgré les coups qu'il reçoit, Son Goku se relève toujours. Il trouve la force de projeter de puissantes boules d'énergie sur ses opposants. Une phase très spéciale que l'on retrouve dans toutes sortes de dessins animés...



Le dérivé de Dragon Ball Z qui se vend le plus avec les mangas est sans aucun doute les ramicards. Chaque semaine, de nouvelles collections apparaissent.

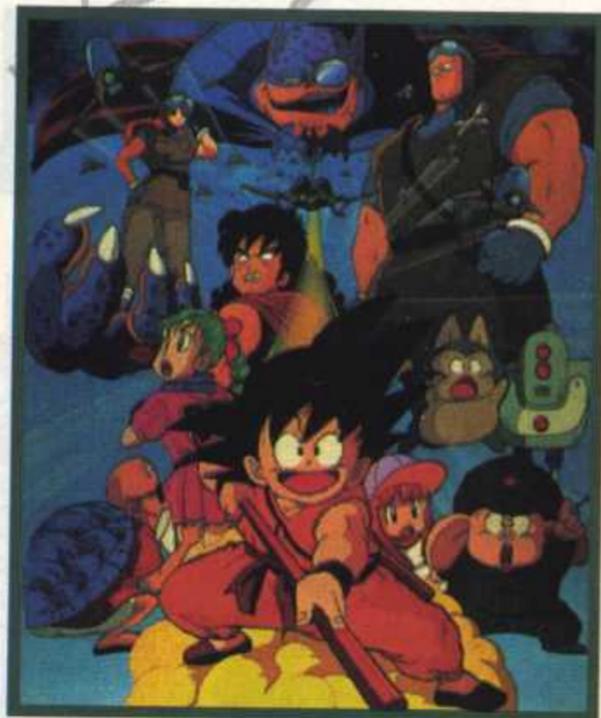
Japanime country



que quelques minutes mais le résultat est détonnant ! Son Goten et Trunks forment Gotenks, puis c'est au tour de Goku et Vegeta. Ils créent Gogeta, peut-être le guerrier le plus ultime de tous les temps ! Autre technique mise au point par Goku, la transformation en « Crystal Warrior ». Après être devenu le premier super guerrier de l'histoire, notre ami parvient à se transformer en un guerrier aux cheveux longs auquel on a enlevé les sourcils par la même occasion.



Technique efficace mais interdite sur Terre ! Goku retourne dans l'au-delà et retrouve Gohan pour un nouvel entraînement intensif. Mr Satan (Hercule) fait mumuse avec Boo car tous les héros ne sont pas en mesure de le combattre. Son chien est blessé par l'armée, il s'énerve et surgit alors un nouveau Boo, bien plus agressif. Sa mission consiste à



▲ Son Goku et ses amis au cours de leur jeunesse. C'était marrant...

détruire la Terre et éliminer tous ses habitants. Après moult combats, différentes fusions, morts, séparations et tout ce que voulez, ce nouveau monstre arrive enfin à ses... fins. Goku demande à tous les habitants ressuscités grâce aux boules de cristal de Nameck, planète natale de Dendé



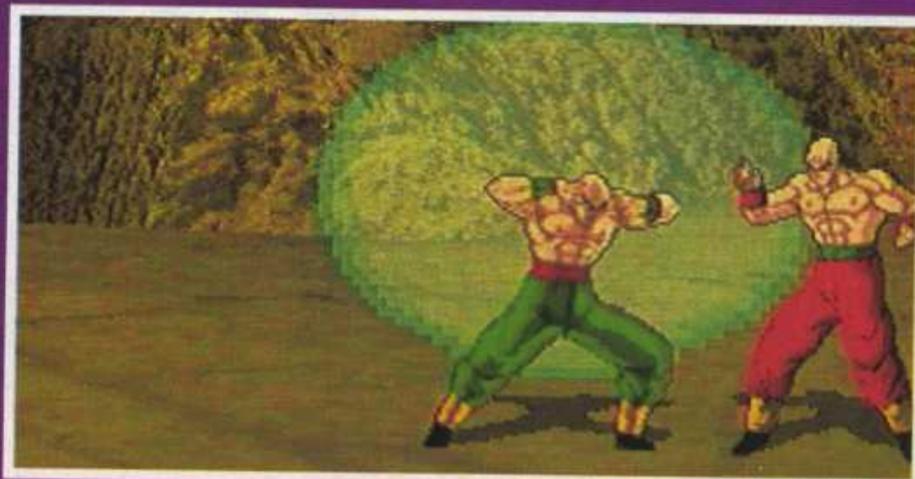
▲ Gotenks et ses amis les fantômes durant le combat qui l'oppose à Boo...

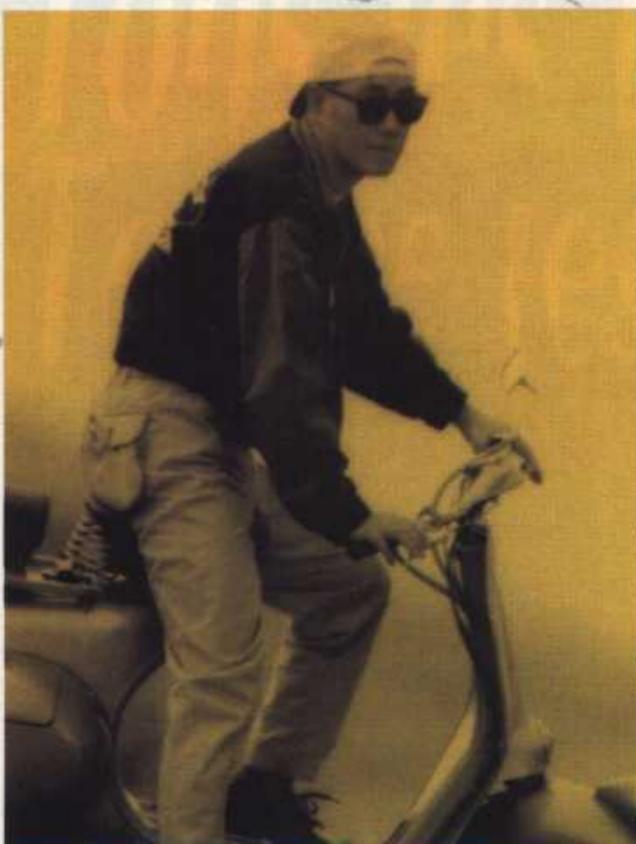


▲ Un kamehameha reçu dans la figure et Son Goku souffre atrocement. On le comprend, ça fait mal.

DBZ sur PlayStation

Un petit mot sur Dragon Ball Ultimate 22, première production de Bandai sur PlayStation. Tous les intervenants principaux de la série sont présents, impatients de se frotter avec leurs petits copains. L'écran ne se sépare pas en deux quand les fighters s'éloignent l'un de l'autre mais « dézoome ». Lorsqu'ils se rapprochent, y zoome. Logique, non ? Parfois, en fonction de leurs déplacements, le décor tourne autour d'eux. Ce n'est vraiment pas joli et même assez moche. L'animation est pitoyable et la jouabilité très inférieure à celle des versions Super Nintendo. Bref, plus le temps passe et plus les DBZ consoles empirent en ce qui concerne la qualité !





Toriyama sur son fidèle destrier prêt à s'élancer vers de nouvelles aventures.

Revient Akira !

Les aventures de Son Goku paraissent en avant-première dans Jump Weekly, un recueil de bandes dessinées japonaises d'environ cinq cent pages où l'on retrouve diverses BD comme Slam Dunk, pour finalement arriver dans les boutiques de japanime sous forme de manga (quarante deux au total). Environ 520 chapitres, un par semaine pendant presque dix ans, depuis fin 1984. Depuis l'arrêt de ce mythe, Jump Weekly pleure comme un enfant en manque de bonbons. Weekly se vendait à six millions d'exemplaires. Les chiffres baissent à cause du refus d'Akira Toriyama de continuer DB. Une disparition que beaucoup regrettent mais que d'autres applaudissent. La baston à rallonge et les combats de cinquante épisodes, ça saoule légèrement...

Toriyama : son monde !

Avant Dragon Ball, Akira Toriyama a bien entendu réalisé d'autres œuvres et inventé un bon nombre de héros.



Docteur Slump et l'une des différentes versions de Dragon Knight, sont les plus connues chez nous. Dans la première, une gentille fille, en fait un robot inventé par le fameux Docteur Slump en question, s'amuse dans un monde de folie à longueur de journée. Toriyama n'a pas hésité à la faire intervenir dans les premiers épisodes de Dragon Ball pour donner un peu plus de piquant au scénario et on s'en souvient tous comme si c'était hier. La deuxième série décrit l'histoire d'un tout jeune chevalier en proie à des difficultés dans le monde où il évolue. Sorcellerie, monstres complètement loufoques (on reconnaît bien le style Toriyama) et humour incessant en font un véritable régal !

(tout-puissant de la Terre) de réaliser le genkidama, une attaque surpuissante. C'est compliqué, je l'avoue, mais DB Z n'est pas fait pour les animés-fans de base ! Boo ne résiste pas à cette contre-attaque et meurt. Dix ans s'écoulent, un nouveau tournoi d'arts martiaux a lieu. Tous nos amis s'y retrouvent. Ils rencontrent un dénommé Oob. Il avoue être la réincarnation de Boo et désire gagner de l'argent pour son village, décimé par la famine. Son Goku décide de l'emmener dans un autre monde et de lui apprendre tout ce qu'il sait. Il comprend enfin que ses années d'entraînement serviront à quelque chose et qu'un digne successeur est arrivé. Comme avec Freezer, les derniers combats durent une éternité et on regrette beaucoup l'époque Dragon Ball où des rebondissements prolongeaient

intelligemment les périodes baston. Akira Toriyama a depuis belle lurette épuisé le filon et se trouve contraint à proposer ces épisodes rallonge pour satisfaire la demande du consommateur et de tous un tas d'autres intervenants. On lui a demandé de poursuivre et de rallonger la sauce tant l'argent coule à flots grâce à la série télé, au manga et à tous les produits dérivés. Finalement, il en a eu marre et a décidé d'arrêter de dessiner (momentanément ?). Toriyama a déclaré qu'après toutes ces années de bons et loyaux services, il allait prendre quelque temps de repos. Reviendra-t-il avec une nouvelle série Dragon Ball ou une œuvre totalement inédite ? Personne ne le sait encore mais Akira Toriyama promet de revenir bientôt avec tout son univers. ☺



Le nouvel OAV !

La série s'achève bientôt mais il est certain que des OAV sortiront encore durant les prochaines années. Le dernier est arrivé dans les salles de cinéoché japonaises en juillet dernier, simultanément avec un nouveau film de Slam Dunk, que l'on verra prochainement sur nos écrans. Également dans les salles le premier film de Ninku, récent succès de la Toei. Ce nouvel animé DBZ repompe légèrement une idée de Dragon Ball, c'est-à-dire la double personnalité. Un vieillard ressuscite Goku à l'aide des boules du Dragon. Hélas, en lui se cache la moitié d'un démon inconnu qui revient à la vie. Notre héros comme à l'accoutumée se porte volontaire pour le vaincre mais après moult raclées, il fusionne avec Son Gohan, Vegeta, Trunks et Goten. Un sacré mélange !



CASTERMAN AUSSI !



Nouvelle collection, Manga Casterman, accueille des auteurs connus (Tanaka, Varenne, Taniguchi, etc.) pour des bandes dessinées au format manga. Des récits de 140 à 420 pages, à très bon marché, de 39 à 85 francs pièce ! *Gon* de Massachi Tanaka raconte l'histoire d'un bébé dinosaure. Avec *L'autoroute du soleil*, de Baru, vous plongez dans un road comics teinté de thriller. Au nom de la famille de Charyn et Staton et *Kiro* de Varenne viennent compléter cette collection originale.



Slam Dunk, un nouveau film

Sortie dans les salles du second film de Slam Dunk en même temps que le nouvel OAV DBZ et le premier film de Ninku. Les matchs reprennent et le début de la saison est plus que catastrophique pour l'équipe préférée des basketsfans, Shohoku. De nouveaux joueurs débarquent ce qui promet un super championnat... Bref, encore une histoire de basket très compliquée aux rebondissements multiples. Espérons que TF1 diffuse la série très rapidement !



Art-Book Saint Seiya !

Saint Seiya (Les Chevaliers du Zodiaque) et Dragon Ball sont certainement les séries grâce auxquelles la japanime a explosé. La première s'est terminée en 1990 et ne cesse d'être rediffusée. Mais les goodies encore sur le marché sont rares. Pourtant à force de traîner dans les boutiques, nous avons mis la main sur ce superbe art-book. Avis aux amateurs !



STREET FIGHTER S

En ce moment même, tous les lundis soir, les japonais découvrent les héros du fabuleux jeu de Capcom, Street Fighter II, sous un tout nouveau jour grâce à la série télé. Le point de vue de Japanime Country s'impose...

Première surprise, les personnages ont été entièrement relookés et n'ont pas véritablement gagné au change. Ryu ressemble vaguement à Son Gohan de DBZ en plus moche et Ken a l'air d'un minet. Quant à Guile, j'ai d'abord cru qu'il s'agissait d'un poivrot...

Fei Long est incontestablement le plus affreux avec sa banane diabolique et comme tous les héros de la série une double rangée de sourcils, peut-être pour montrer qu'ils sont très forts et very virils. Mais c'est encore Chun Li qui a subi le plus mauvais traitement ! La combattante aux macarons est entermée et devient une petite

greluche en minijupe et talons hauts. Pire, elle se laisse basement protéger par les deux machos de service et ne se défend qu'en piaillant à coup de sac à main. N'exagérons pas, on finit par s'y habituer et entrer dans l'histoire, très basique. Ryu s'entraîne dans une petite île du Japon et reçoit une lettre accompagnée d'un billet d'avion. Ken, son ami d'enfance, lui demande de le rejoindre à San Francisco. Il accepte l'invitation et le soir même de son arrivée se trouve mêlé à une bagarre dans un bar mal famé. Il se fait littéralement écraser par Guile, un soldat américain. Le



▲ *Le générique n'est pas génial...*

lendemain, Ken mord à son tour la poussière. Pour les deux amis profondément humiliés, c'est une première. Jamais auparavant ils n'ont rencontré d'adversaire à leur mesure. Ils réalisent alors que d'autres streetfighters aussi puissants qu'eux existent et décident de parcourir le monde pour les affronter. Première étape, Hong-Kong. Ils retrouvent Chun Li et un acteur de cinéma féru d'arts martiaux, Fei Long... L'intrigue n'est pas transcendante et le reste de la série est à cette image. L'humour est

poussif tout comme l'action. Un comble pour du Street Fighter : les combats ne sont pas à la hauteur. Outre les vols planés sur cinquante mètres et les trois tours en l'air avant le coup de pied aérodynamique de Ken, ils sont non seulement rares, un par épisode, mais très souvent bâclés.

En fait, les deux premiers épisodes laissent une bonne impression. Une violence surprenante pour une heure de grande écoute (Street Fighter est diffusée à 19 heures) et des passages



▲ *Ryu toujours prêt à combattre !*



▲ *Une bien belle fille, n'est-ce pas Ryu ?*



▲ *Vega aime griffer ses adversaires...*

UR LE PETIT ÉCRAN!

Street Fighter : un filon inépuisable

Après le jeu et ses multiples avatars (Street Fighter, II, Turbo, Super Giga, Super II, turbo X20), un film live avec en tête d'affiche le sexy Jean-Claude et le film d'animation d'assez bonne facture, les génies du marketing nous ont concocté une petite série de derrière les fagots destinée non seulement aux adolescents-fans-de-baston mais aussi à leurs petites sœurs ou mères qui passent par là. D'où les combats pas vraiment féroces et l'humour bon enfant du genre Ken en chapeau avec collier et veste en fourrure... A quand la suite de la suite ?

remarquablement bien animés. Le poing de Guile s'écrase délicatement sur la figure de Ryu qui se gaufré en un mouvement très fluide au milieu des bouteilles...

Les choses se gâtent sérieusement dès que nos héros posent le pied à Hong-Kong (Arrgh ! Chun Li !!). On atteint alors le sommet du ridicule, notamment quand des chasseurs de prime volent en rase-mottes façon Superman. Pour la première partie du combat entre Fei Long et Ken nous n'avons droit qu'à un long plan fixe sur un mur gris alors qu'on entend, quelque part dans le fond, les cris légèrement bestiaux des deux protagonistes. Que tout cela ne vous alarme pas, il est encore permis d'être optimiste. Au sixième épisode,

de, Chun Li envoie au tapis un des hommes de son père et Ryu apprend à envoyer des boules d'énergie... Encore un petit effort, les gars ! ☆



▲ Shoryuken !



▲ Même en baskets, nos héros n'évitent pas le combat.

Quelques repères chronologiques

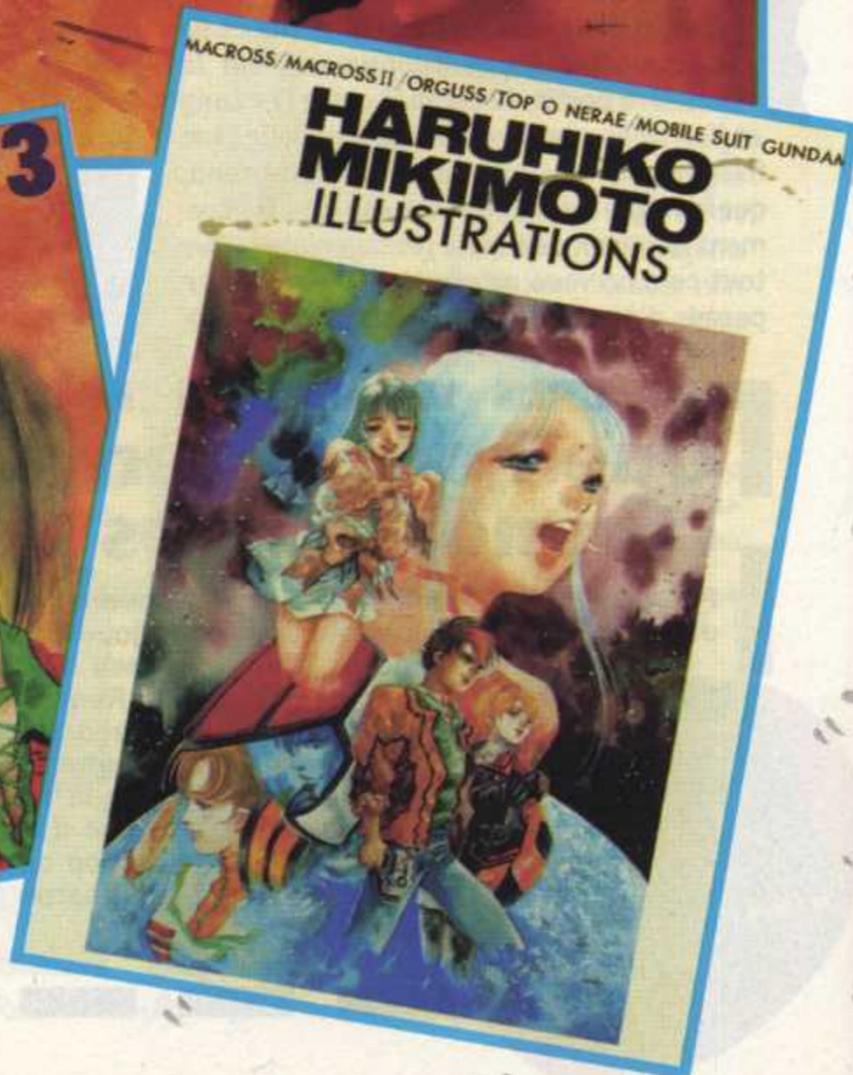
Pas très sérieux les fighters ! Ryu frime devant les filles et se prend veste sur veste, Ken se la joue comme un sale gosse sur sa moto, Chun Li pousse des petits cris devant les magasins de luxe de Hong-Kong. Remarquez, c'est de leur âge : seize ou dix sept ans pour les garçons, quinze pour Chun Li. En effet, la série se situe chronologiquement bien avant tout ce que vous connaissez déjà. Vu la tronche qu'ils tirent tous dans les jeux et films, on n'est d'ailleurs pas très optimiste sur leur avenir. C'est le scoop du siècle ! Street Fighter n'est pas un gros jeu de baston mais en fait une tragédie antique. Damned !



MIKIMOTO, LE STYLE

Vous n'avez sans doute jamais entendu parler de lui mais il est pourtant l'un des dessinateurs les plus coté au Japon depuis la sortie en 1982 de Macross, série diffusée en France sous le nom de Robotech et surtout du film (actuellement à l'affiche à Paris). Mais prenons l'histoire depuis le début.

Il était une fois un petit garçon (né à Tokyo, le 28 août 1952, pour les fans) qui n'a personne pour jouer avec lui après l'école. Dès la maternelle, il dessine donc pour meubler ces heures solitaires (c'est du moins comme ça que Haruhiko Mikimoto évoque ses débuts). Nous le retrouvons quelques années plus tard au collège où il se passionne pour les mangas et commence à en dessiner. Après un passage à l'université de Keio (section technologie), il entre dans une entreprise de design, Artland. Il fait connaissance avec Mitsuru Adachi (une vie nouvelle, Theo ou la batte de la victoire...) et Mamoru Nagano (Five Star Stories), eux aussi très populaires à présent. Enfin, il rejoint les studios Nue qui font appel à lui pour le character-design (1) de Macross. Qu'il s'agisse de la série ou du film, *Do you remember love*, le premier long métrage d'animation japonaise à grand budget, le succès est immédiat. Bien sûr, le scénario et les chansons y sont pour beaucoup, mais le design de Mikimoto fait l'unanimité. Son trait est encore hésitant mais il ne cesse dès lors de l'améliorer. Il collabore, depuis, à de nombreuses productions. La plupart



▲ À droite, un art-book avec les meilleures illustrations du maître.

NOUILLE DANS L'ANIMATION



sont loin d'être immortelles et la dernière série de *Macross* à laquelle il participe n'a pas le moindre intérêt, faute d'ambition. Il apporte son style aux chefs-d'œuvres tels que *Gunbuster* ou *Gundam 0080*. Dans tous les cas, il a toujours la main heureuse et son nom semble être synonyme de succès au box office !

Le maître prête (façon de parler) également son talent à un grand magazine d'animation, *New Type*, qui publie son manga (voir encadré). Ses illustrations (pour un jeu de rôle, *ElverZ*, ou pour *Dragon Magazine*) font l'objet de plusieurs recueils, tous plus beaux les uns que les autres comme vous pouvez le constater. Vous voyez aussi combien son style

est reconnaissable. Si son sujet de prédilection reste (quelle originalité !) des petites lycéennes au sourire mutin (qui a dit niais ?) et le plus souvent court vêtues, il est toujours extrêmement soigné, voire maniéré. Trois points sont particulièrement remarquables. En premier lieu, la bouche, exagérément en cul-de-poule, avec les coins très marqués. Résultat : les filles comme les garçons ressemblent légèrement à des bébés joufflus. C'est très mignon et attendrissant pour une jeune fille naïve style *Minmay* de *Macross* ou *Kinoko*, héroïne de *Marionette Generation*. C'est plus embarrassant par contre, lorsque on est un farouche guerrier (lisez *ElverZ* par exemple) d'avoir un sourire particulièrement stupide ! Les yeux sont également très particuliers. Assez petits par rapport à la mode actuelle (l'ignoble design des films de *Ranma*, beuuurk). Ils ont une forme, nouvelle et complexe.



Dernier élément d'identification : notre homme aime les draps et ses héros flottent dans leurs chaussettes. Les puristes disent par ailleurs qu'il ne dessine pas non plus les cheveux comme tout le monde et même (c'est authentique !) qu'un simple mollet suffit à l'identifier. Le fan plus modeste se contente d'admirer son trait souple qui donne une impression de grande décontraction voire de mollesse (d'où le titre de cet article, subtil et d'une grande culture). Après avoir su imposer son style, il ne lui manque qu'un peu de panache pour s'associer à des œuvres plus personnelles et marquer définitivement l'histoire de l'animation. ☺

Marionette Generation



Ce manga de Mikimoto suivi depuis peu par *Macross Seven* est paru de janvier 88 à mai 94 dans un magazine d'animation japonais, *New Type*. Il s'agit d'un

mélange de comédie romantique et de science-fiction, mâtiné d'héroïque fantasy. La trame est simple. Un jeune illustrateur est poursuivi par les assiduités d'une collégienne. L'histoire se complique lorsqu'Izumi (le beau dessinateur) trouve un matin une marionette dans son lit, au grand dam de *Kinoko* qui pense premièrement que c'est une fille. Il est d'ailleurs le seul, avec *Kinoko*, à la voir ainsi... Que dire encore si ce n'est que cette bande dessinée est servie par un graphisme délicat et que l'édition reliée se trouve dans les librairies spécialisées !



(1) Le character design crée les personnages d'après le scénario tout comme le mecha design décide des machines. Il dessine les scènes clés et ses collaborateurs remplissent les trous.

Et Macross devient Robotech

La Cinq ne s'est pas contentée de changer le titre original pour un autre qui ne signifie rien. Ce que nous avons eu le bonheur de voir sous le titre *Robotech* est en fait l'assemblage artificiel de trois séries qui n'ont rien à voir entre elles. L'explication ? La Cinq n'achetait pas ses séries directement au Japon mais passait par l'Italie (Berlusconi oblige) ou par les États-Unis. Les américains devant le succès phénoménal des aventures et

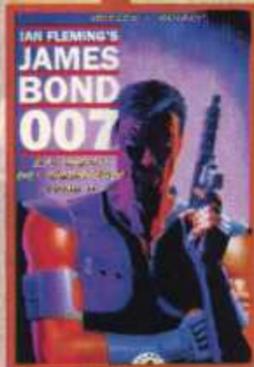


déboires des passagers du *SDF1* ne se sont pas limités à 36 épisodes. Ils ont acheté deux autres séries de science-fiction à Tatsunoko, dénommée *The Southern Cross* et *Mospeada*. Il ne reste plus qu'à changer les noms, inventer des liens de parenté bidons, un *SDF2*, *SDF3* et le tour est joué !

Comics Troupier

LE NANAR DU MOIS

James Bond 007 # 2 « La dent du serpent ». Moonch/Gulacy. Dark Horse Édition française.



Le perso de Ian Fleming ne vieillit pas. Toujours sur le front, il n'en finit pas de déjouer les complots internationaux. Il ferait mieux cette fois-ci de retrouver la trace du dessinateur Paul Gulacy pour lui apprendre le respect. Les dessins sont laids et le scénario montre ses grosses ficelles. Beurk...

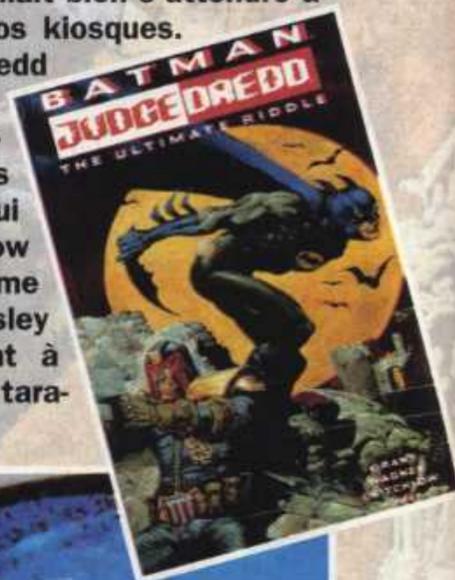
Devil ! C'est déjà la rentrée. Vu que vous allez être submergé de manuels et autres papelards, le Bill s'est limité dans sa prose. Allez, délectez-vous de ces icônes chatoyantes.

BATMAN-JUDGE DREDD

« **The ultimate Riddle** ». Grant/Wagner/Critchlow/Power. DC.



Avec le raz-de-marée batmanien et dreddien qui a déferlé cet été sur les grands écrans, il fallait bien s'attendre à une avalanche de comics dans nos kiosques. Pour la troisième fois le Judge Dredd et l'homme chauve-souris se rencontrent malgré le gouffre spatio-temporel qui les séparent. Mais bon, l'amitié fait fi des distances qui séparent deux cœurs purs. Critchlow et Power nous livrent un graphisme très joli qui lorgne vers Simon Bisley auteur de l'excellent « Jugement à Gotham ». Et le scénario est assez tarabiscoté pour être bien.



THE SAVAGE DRAGON # 20

Larsen. Image.

Voilà un gars qui n'a pas de chance. Premièrement il est tout vert avec une nageoire sur le sommet du crâne. Deuxièmement, alors qu'il a un succès fou avec les filles (grâce à sa nageoire), sa nana arrive toujours à l'improviste. Heureusement qu'il peut se défouler légèrement sur ses ennemis. Et comme tout bon super il en a des tonnes. Un très bon Erik Larsen qui dessine royalement ses héroïnes de dos.

CYBERFORCE #15



« **Spear of Vengeance** ». Silvestri/Finch/Haberlin/Silvestri. Image.

Silvestri est un des dessinateurs vedettes d'Image. Devenu une star il a prêté son crayon à David Finch pour Cyberforce. La série n'en est pas moins pleine de bruits et de fureur, même si elle n'a plus la fraîcheur d'antan.



THE ART OF HEAVY METAL COMIC IMAGES.

Métal Hurlant est un mythe. La bible BD des 70's avait connu dans son heure de gloire une version américaine. Prosternez-vous donc devant cette superbe série de cards. L'essentiel des dessinateurs maison sont présents. Entre autres Denis Sire (la jeune fille de gauche), plus grand illustrateur de l'univers.





Vends jeu SNIN. MK2, DKC : 200 F ou échange contre Secret of Mana. Tél. : (16) 88 28 45 61.

Vends SNIN + 2 manettes + 3 jeux : 600 F. Tél. : (16) 44 88 10 24.

Échange 10 jeux Nintendo contre jeux MD. Liste pour intéressé. Tél. : (16) 84 23 95 76.

Échange ou vends F-Zero. Prix : 200 F. Tél. : (16) 44 60 09 93.

Échange ou vends Bubsy sur Super NES. Tél. après 19 heures. Tél. : (16) 20 22 92 65.

Échange jeux SNIN : Street Fighter II + Super Mario World contre DBZ2 ou 3. Tél. : (16) 83 73 27 11.

Vends SNES + 4 jeux + 2 manettes : 800 F à débattre. Tél. : (16) 79 06 34 32.

Vends NES + 2 manettes + 5 jeux : 900 F. Tél. : (16) 83 21 43 54.

Vends SNIN + 6 jeux avec 3 paddles : 1 500 F. Tél. : (1) 30 57 29 98.

Échange jeux sur SNIN : Wildcard, SPFighter. Paris et Val de Marne. Tél. : (1) 43 99 48 91.

Vends SNIN + 2 Manettes + Mario Kart + SF2 Turbo : 650 F. Tél. : (16) 20 78 61 52.

Échange jeux SNIN DKC... contre tous autres jeux. Tél. : (16) 21 35 19 73.

Vends SNIN + 10 jeux + MD + 2 jeux : 2 800 F ou échange contre Saturn ou PlayStation + 5 jeux. Tél. : (1) 48 57 99 73.

Vends SNIN + 2 manettes + SFII + Super Probotector : 800 F. Tél. : (16) 53 04 69 71.

Vends SNIN + 2 manettes + 9 jeux : 1 500 F. Urgent. Tél. : (16) 76 25 76 97.

Vends sur SNIN jeux : Krusty's Super Fun House, Another World, Bart's Nightmare. Tél. : (16) 56 45 06 16.

Vends Game Boy + 8 jeux + loupe éclairante : 890 F. Tél. : (16) 90 07 53 89.

Vends SNIN + 6 jeux : 200 F. TBE. Tél. : (19) 98 53 15 63.

Vends Mario All Stars sur SNIN : 100 F. Tél. heures de bureau. Tél. : (16) 29 58 59 14.

Vends SNIN + Illusion of Time, Secret of Mana, Punchout, etc. Tél. : (1) 60 83 07 11.

Vends 10 jeux GB : 100 F chaque, 8 jeux SNIN : 250 F chaque. Tél. : (16) 78 42 40 00.

Vends SNIN + 13 jeux + 4 paddles : 2 400 F à Débattre. Tél. : (16) 58 06 47 30.

Vends SNIN + 20 jeux : 3000 F. Tél. au heures de bureau. Tél. : (1) 43 43 09 75.

Vends SNIN + Turbo Kit + 3 paddles + AR2 + 5 jeux + Scope : 1 290 F à Débattre. Tél. : (16) 70 98 31 28.

Vends SNIN + 2 pads + 7 jeux + 2 AD29 + SuperScope : 3 000 F. Tél. : (19) 083 63 41 46.

Vends NES excellent état + 2 manettes : 250 F. Nombreux jeux. Tél. : (16) 21 98 10 29.

Vends SNES + 2 jeux + adaptateur + 2 manettes + pistolet : 650 F. Tél. : (16) 67 55 09 61.

Vends NES + 2 manettes + pistolet + 7 jeux : 700 F ou échange contre MD2 ou SNES. Tél. : (16) 47 27 02 28.

Achète Power Rangers SNIN à 250 F environ. Tél. : (16) 90 53 01 72.

Vends GB + 8 jeux en TBE : 499 F. Tél. : (16) 62 05 15 58.

Vends NES + 2 manettes + 2 jeux (Zelda et Mario Bros 1). Prix à débattre. Contacter Nicolas. Tél. : (16) 62 26 14 28.

Vends SNIN + 8 jeux + 2 manettes, Gamemage, Mags : 2 000 F. Tél. : (16) 20 36 97 16.

Vends SNIN : 2 000 F ou échange SNIN + 8

jeux contre PlayStation. Contacter Karim. Tél. : (16) 20 36 97 16.

Échange SNIN + DBZ et autres... contre SFC + DBZ jeu de rôle. Tél. : (16) 67 39 86 12.

Vends SNIN + 2 manettes + Donkey Kong Country : 550 F. Tél. : (16) 86 91 47 73.

Vends jeux SNIN et GB (DKC, EWJ, Zelda, MK2). Tél. : (16) 20 35 05 47.

Échange SNIN F-Zero et Dragon's Lair contre Earthworm Jim. Tél. : (16) 82 88 45 82.

Vends sur GB : Mr Nutz : 300 F. Jurassic Park avec plans complets : 150 F. Castlevania avec codes : 250 F. Contacter Pierre aux heures de bureau. Tél. : (16) 77 31 34 09.

Vends NES + 5 jeux + 3 manettes dont 1 Turbo : 500 F ou échange contre 1 jeu SNIN (Sim City). Contacter Olivier. Tél. : (1) 60 61 64 34.

Vends SNIN + accessoires + 11 jeux : 2 000 F. Contacter Thomas. Tél. : (1) 39 91 93 43.

Échange GB + 3 jeux + Booster Boy + adaptateur (neufs) contre SNES + 1 manette et 1 jeu ou vends : 400 F. Contacter Thomas. Tél. : (16) 42 49 25 37.

Vends, achète, échange jeux sur SNIN et MD. Contacter Josserand. Tél. : (16) 25 73 71 73.

Vends jeux MD, SNIN, GB : MK2, SFII Turbo, Zelda... Tél. : (16) 21 38 45 73.

Vends jeu SNIN : First Samourai : 150 F. Vends jeux GB de 50 F à 150 F. Tél. : (16) 43 24 24 28

Vends NES + pistolet + 5 jeux. Vends aussi Donkey Kong Country à 250 F. Tél. : (16) 99 46 25 29.

Vends SN + 2 manettes + 6 jeux : 1 450 F. Contacter Romain après 17 heures. Tél. : (1) 60 59 09 40.

Vends SN + 2 manettes + 6 jeux (Mario Kart, DBZ2, Mario Pant, etc.) : 900 F. Contacter Gurvann. Tél. : (16) 96 73 72 37.

Vends SNIN + 2 manettes + 4 jeux (Mario World, Pilot Wing, Livre de la Jungle, Donkey Kong Country). Vends jeux GG et GB. Tél. : (16) 75 34 85 13.

Vends SFC + 19 jeux + 2 manettes + Nintendoscope + adaptateur : 3 000 F le tout. En cadeau Amiga 500. Tél. : (1) 48 77 15 28.

Vends SNIN + 30 jeux + 2 manettes : 2 300 F le tout. Tél. : (16) 77 33 77 01.

Vends SNIN + 4 jeux : Mortal Kombat, Street Fighter 2, EDF, NBA Jam (US) + adaptateur : 1 000 F. Tél. : (1) 42 41 11 94.

Vends nombreux jeux SNIN (Starwing, Mario Collection, Aladdin...) uniquement sur Paris. Contacter Benjamin. Tél. : (1) 48 07 03 51.

Vends SNIN + 4 jeux : Mario Kart, etc. : 800 F. Vends jeux PlayStation : Tken : 300 F et Starblade : 300 F ou les 2 pour 500 F + autres jeux. Tél. : (1) 46 68 57 11.

COUPON RÉPONSE - PETITES ANNONCES GRATUITES

Renvoyer ce coupon à l'adresse suivante :

PA Top Consoles, 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Numéro de téléphone :

J'ai une SUPER NINTENDO MEGA DRIVE AUTRES

AUTRE :

Rubrique : VENTE ACHAT ÉCHANGE

Texte de votre annonce (n'oubliez pas votre numéro de téléphone).

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

The Financial Games

Aujourd'hui, *The financial Games* passe à la loupe le marché des consoles d'occasion. Comme d'hab, nos intrépides reporters se sont rendus sur le terrain pour comprendre les rouages du système et faire le point sur les dernières tendances du marché. M'sieur Steve Bénichou, notre consultant financier

célèbre pour sa gouaille et ses connaissances du milieu, est également là pour nous aider. Si vous achetez ou vendez une console d'occasion, ces lignes vous intéresseront certainement. Pour ce qui est des jeux, retrouvez nos valeurs cotés du mois.

LE MARCHÉ DES CONSOLES D'OCCASION

Top Consoles : bonjour M'sieur Steve.

Steve Bénichou : salut...

TC : alors, l'occaze, au niveau des consoles, ça se passe comment ?

SB : comme pour les jeux. Les magasins reprennent la console dont on veut se débarrasser. Ensuite, ils la place en vitrine et la revendent moins chère que si elle était neuve. Enfin c'est ce qu'ils vous racontent...

TC : ah bon ?

SB : nan, j'plaisante...

TC : (pffffff) pouvez-vous nous donner un ordre d'idée concernant les prix qui se pratiquent sur les machines d'occasion ?

SB : à vrai dire, c'est plutôt délicat. C'est comme pour les softs... Les prix varient

selon les boutiques. On a fait un p'tit tableau avec des prix chopé çà et là, chez quelques revendeurs. Mais ce sera juste à titre indicatif. Du genre, « en cherchant bien du côté des magasins parisiens, on peut se trouver une console (sans jeu) à c'prix là ».

TC : et pourquoi n'y a-t-il pas de cote des machines d'occasion, comme des jeux, par exemple ?

SB : le marché de l'occasion obéit à la loi de l'offre et de la demande. Il n'y a pas la même offre et la même demande dans chaque magasin c'est pourquoi les prix varient selon les revendeurs. L'acheteur doit donc bien les comparer pour bénéficier d'une affaire.

LES VALEURS DU JOUR (En francs)

L'occase du mois sur Mega Drive. À ne pas rater !	MEGA DRIVE		
	reprise	occasion	neuf
Flink	80	200	149
Ristar	100	300	199
Spirou	100	250	349
Story of Thor	50	250	399
Landstalker	100	250	449
Mortal kombat 2	100	250	249
Pitfall	50	250	199
Mickeymania	100	249	249
Street Racer	100	250	419

L'affaire du moment sur SNIN. N'hésitez plus : achetez !	SUPER NINTENDO		
	reprise	occasion	neuf
Addams Family Values	100	250	419
Stargate	100	300	279
Pocky et Rocky 2	100	299	389
Warlock	80	250	199
Hagane	150	399	449
Judge Dredd	150	300	499
Demon's Crest	100	300	399
Illusion of Time	150	349	459
Pac in Time	80	300	399

Voici nos désormais habituels tableaux qui vous donneront une idée des prix qui se pratiquent dans les boutiques parisiennes. Ceci dit, ces prix sont indicatifs. « Reprise » vous indiquera combien on vous rachètera votre cartouche. « Occasion », le prix de vente en occase. Et « neuf », le prix auquel vous trouverez le jeu neuf dans certains magasins spécialisés.

X-Men (Snin)
On vous le reprendra environ 250 F

Super BC Kid (Snin)
Dur à revendre, les magasins en regorgent

LE CONSEIL DU MOIS DE STEVE BÉNICHOU

La bonne période pour se procurer une 16 bits d'occasion n'est pas encore commencée. Et ce, malgré l'arrivée officielle des 32 bits en France. Mais nos vieilles consoles restent plus abordables en occaze. Par contre, pour revendre votre 16 bits, c'est le moment parce que d'ici quelques mois, ça sera coton d'en tirer un bon prix. Côté jeux, ne vous bornez pas à n'aller que dans une boutique. Pour les prix, jetez donc un œil aux tableaux.



Super Nintendo

reprise	occasion	neuf
290 F	390 F	699 F



Mega Drive

reprise	occasion	neuf
200 F	390 F	799 F



Game Boy

reprise	occasion	neuf
100 F	199 F	299 F



Game Gear

reprise	occasion	neuf
150 F	350 F	650 F

Petites annonces

Vends SNIN + 31 jeux (Mr Nutz, Jungle Book, Secret of Mana, etc.) + 2 manettes + paddle : 1 600 F à débattre. Tél. : (16) 77 33 77 01.

Achète The Seventh Saga sur SNES ou échange contre Brainlord. Contacter Julien. Tél. : (16) 90 51 81 31.

Echange nombreux jeux SFC, SNES. Contacter Jean-Marc. Tél. : (16) 88 78 63 81

Vends jeux SFC (15) à prix sympa ! Tél. : (16) 42 22 12 83.

Vends SNIN + jeux + scope, MD + jeux, MCD + jeux, Action Replay 2 SNIN/MD, Nec GT Turbo, jeux Game Boy... Tél. : (16) 70 97 00 30.

Vends SNIN + 2 manettes + NBA Live 95 et Mario World : 900 F. Tél. : (16) 47 91 50 61.

Vends sur SNES SF2 : 200 F. Tél. après 18 heures. Tél. : (16) 57 64 54 70.

Vends Nintendo NES + 11 jeux état neuf : 1 500 F. Tél. : (16) 61 29 52 80 (bureau).

Vends jeux NES : Turtles 1, Turtles 2, Galaga, Rush'n Attack et Mario Bros/Duck Hunt. Le tout : 300 F ou 70 F l'un. Tél. : (1) 69 46 99 37.

Vends ou échange Double Dragon, Cyborg, Hunter, Summer Games. Tél. : (16) 22 09 84 64.

Vends jeux SNIN : Megaman, Soccerless, Schtroumpfs, Hockey 93... Tél. : (16) 67 47 01 50.

Vends SNIN + 2 manettes + NBA Live 95 + Super Mario 4. Tél. : (16) 47 91 50 61.

Recherche jeux de rôle SNIN. Contacter Félix. Tél. : (16) 89 82 06 85.

Vends GB + 8 jeux coque de protection + adaptateur : 650 F. Tél. : (16) 61 84 50 02.



Échange 007 sur MD contre Eternal Champion. Tél. : (16) 85 93 48 85.

Vends 700 F : 4 jeux MD d'une valeur de 1 750 F. TBE. Tél. : (1) 43 08 95 70.

Vends GG + 2 jeux + adaptateur : 500 F. Contacter Guillaume. Tél. : (1) 42 01 84 36.

Vends SNIN avec 10 jeux. MS + 6 jeux. Le tout : 2 500 F. Tél. : (16) 77 56 57 76.

Vends GG + Fifa Soccer 95 + 3 autres jeux. Tél. : (16) 31 79 96 49.

Vends MD + 2 manettes + 16 jeux : 2 000 F. TBE. Tél. : (16) 82 85 95 56.

Vends jeux GG : Sonic 2 : 150 F et Spiderman : 100 F. Tél. : (1) 60 03 25 67.

Vends MD + 32X + MCD + 15 jeux (11 jeux MD, 2 jeux CD, 2 jeux 32X) : 2 500 F. Tél. : (16) 27 49 47 87.

Vends ou échange jeux MD. Tél. à partir de 20 heures. Tél. : (1) 45 31 48 43.

Vends MD 9 jeux + manettes : 1 600 F. Tél. : (16) 76 41 31 35.

Vends MS2 + 6 jeux + 2 manettes pour 400 F. Tél. : (16) 99 33 24 87.

Vends MD + 3 manettes + 9 jeux : 2 000 F. Tél. : (1) 85 36 52 06.

Attention ! Vends MD + 32X + MCD + 18 jeux + 4 manettes (valeur 7 300 F) Cédé : 3 500 F. Tél. : (16) 54 06 06 46.

Vends sur MD : Toa Jam et Erald : 300 F. Tél. : (1) 42 06 26 22.

Vends MD + 9 jeux + manette arcade : 1 200 F. Contacter Romain. Tél. : (16) 44 60 53 97.

Vends MD + 2 manettes + 4 jeux : 900 F. Tél. : (16) 27 96 87 60.

Vends MD + 5 jeux + 2 manettes ainsi qu'une manette Turbo : 2 000 F. Tél. : (16) 75 68 67 97.

Vends cartouches MD de 65 F à 100 F.

Vends cartouches Master de 30 F. à 100 F. Tél. : (16) 94 40 39 64.

Vends sur MD lot de 3 jeux : Sonic 2, Batman 2, Aladdin. Entre 350 F et 400 F. Tél. : (16) 46 56 70 85.

Vends jeux MD : NBA Jam 2 : 200 F.

Probotector : 200 F. Turrigan : 150 F. Tél. : (16) 87 90 09 54.



Vends ou échange King of Fighter sur Neo Geo CD : 300 F. Tél. : (16) 70 59 89 87.

Vends mémoires PC IBM Compatible... Tél. : (16) 40 58 57 90.

Vends Amiga CD 32 + 2 Manettes + plus de 10 jeux : 2200 F. Tél. : (1) 43 01 86 75.

Échange Syndicate, Cannon Fodder contre Theme Park. Tél. : (16) 50 37 09 70.

Vends Jaguar + 2 pads + 4 jeux + boîtes, notices... 1 800 F. Tél. : (1) 30 93 71 26.

Vends 21 jeux Multiplayer 3M : 2 500 F ou échange contre PlayStation avec deux manettes et deux jeux. Tél. : (16) 42 01 15 97.

Vends PlayStation japonaise + 12 jeux : 2 000 F. Contacter Daniel. Tél. : (1) 43 32 31 38.

Vends GX4000 + 10 jeux : 1 000 F. Tél. : (16) 21 96 48 10.

Vends Amstrad CPC 6128 + avec 100 jeux : 2 500 F. Tél. : (16) 87 61 91 21.

Échange Zool + Maximum Carnage contre Desert Strike ou R. Zone. Tél. : (16) 65 37 06 28.

Échange Neo Geo + 9 jeux contre PlayStation + 1 ou 2 jeux ou contre Saturn + 2 jeux. Tél. : (16) 40 63 29 83.

Vends PlayStation sans jeux + 1 manette : 2 500 F. Tél. : (19) 49 68 04 12 14.

Vends NEC GT Portable + 8 jeux : 1 500 F. Demander Kris. Tél. : (16) 44 24 15 29.

TOP CONSOLES

5-7, rue Raspail,
93108 Montreuil Cedex, France.
Tél. : 33 (1) 49 88 63 63.
Fax : 33 (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION

Rédacteur en chef : Frank Ladoire.

Rédacteur en chef adjoint : Gilles Sauer.

Secrétaires de rédaction : Julio Ballester, Juliette Doucet.

Rédacteurs : David Taborda, David Msika, Sylvie Sotgiu, Marco Vérocaï, Lionel Vilner.

Ont participé à la rédaction : Rudy Burnay, Céline Coutant.

RÉDACTEURS GRAPHISTES

Maquette : Carole Toulotte (direction artistique), Anne Parisot, Latifa Akkari, Christophe Monfort, Fred Peyrichou.

PAO : Frédéric Levesque (chef de service).

RÉGIE PUBLICITAIRE

Cap 1 — 67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex, France. Tél. : 33 (1) 48 59 13 14 — Fax : 33 (1) 48 59 01 60.

Responsable de publicité : Antoine Harmel.

Chef de publicité : Stéphane Bismuth.

Assistante de publicité : Katia Kamiski.

FABRICATION

Directeur de fabrication : Jacques Gouffé.

Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc.

Assistante de fabrication : Nadine Debard.

DIFFUSION, VENTES

Responsable : Olivier Le Potvin — TE 73.

Tél. : 33 (1) 49 88 63 75.

Maquette : Alexandre Lenoir.

Marketing : Christine de Gandt.

Communication : Nathalie Sergent.

ABONNEMENT

Nous consulter pour les tarifs par avion.

Service abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 43 42 00 60.

TÉLÉMATIQUE

Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure,

Éric Lebette. Graphiste télématique : Xavier

Chambon, Cécile Garret. Frédéric Gras, J. P. Remy.

ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ

Chef comptable : Leïla Aithabib assistée de Nadia Sahel.

Gestion commerciale : Stéphane Bouchard.

Juridique : Françoise Linossier.

DIRECTION ÉDITORIALE

Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.

Directeur délégué : Patrick André.

Assistante de direction : Virginie Guyard.

IMPRESSION : Imprimé en Union Européenne.

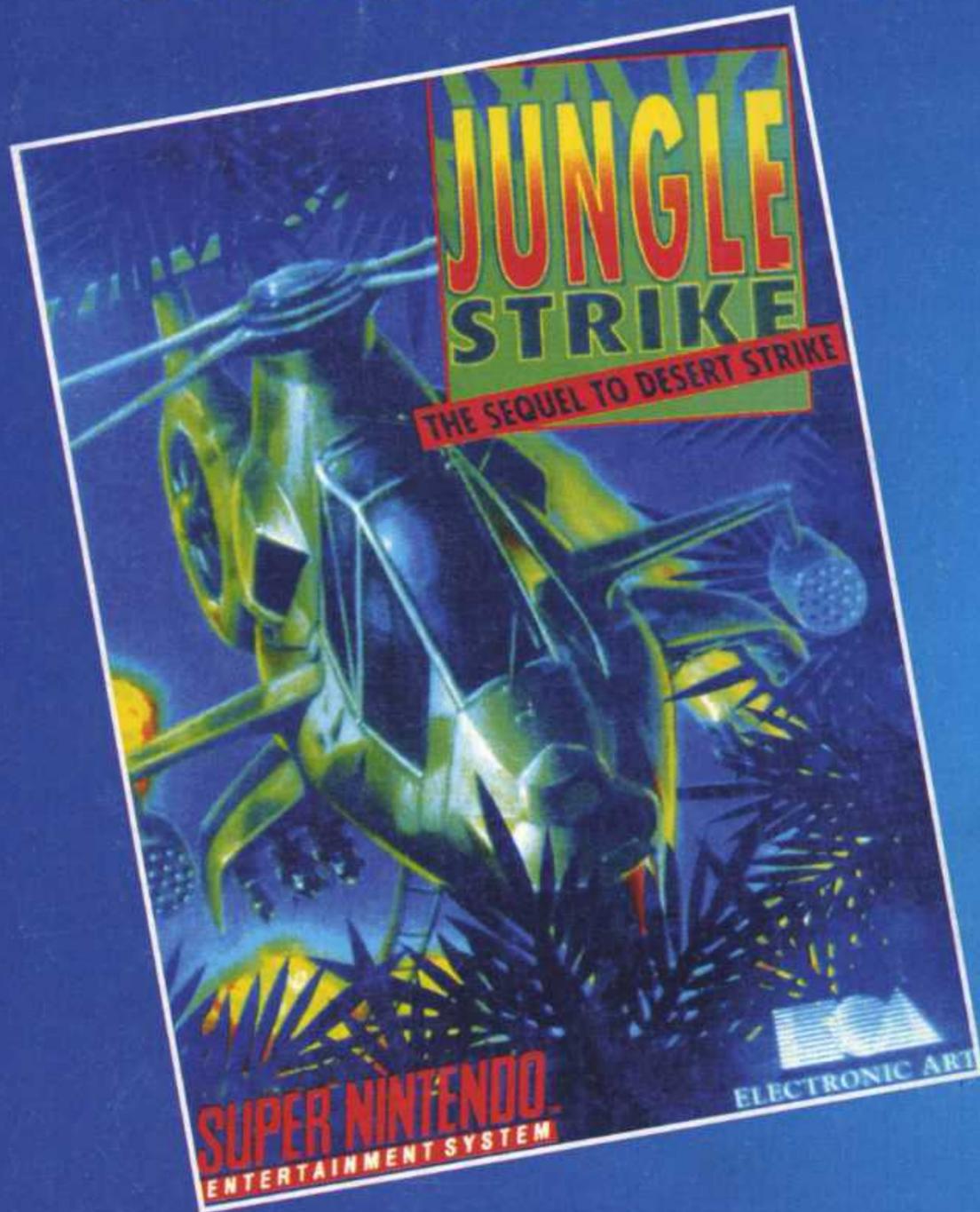
TOP CONSOLES est une publication de PRESSIMAGE, Sarl au capital de 1000 000 F. Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Numéro de commission paritaire : 76075. Dépôt légal 3^e trimestre 1995.

N° ISSN : en cours.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayants-cause, est illicite » (alinéa 1^{er} de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.

Crédits photos (photo couverture incluse) et copyright : tous droits réservés.

Salut les Vidéokids, les "Tops" sont chez Carrefour !



© 1995, Electronic Arts. Desert Strike et Jungle Strike sont des marques d'Electronic Arts. Electronic Arts est une marque déposée d'Electronic Arts. Super Nintendo Entertainment System est une marque de Nintendo CO., Ltd. Nintendo est une marque déposée de Nintendo CO., Ltd.

Chaque mois, Carrefour crée l'événement !

Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

*avec Carrefour
je positive!* 