Le 1er magazine des consoles 32 et 64 bits

CD CONSOLES

LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

11 NOVEMBRE 95 • 32 F

Mortal Kombat 3

Le meilleur de la série

- Disponible sur 16 et 32 bits
- Sortie du film le 25 octobre

CD Consoles a 1 an !

Gagnez 1 PlayStation

Concours à l'intérieur

ECTS de Londres

Le salon des 32 bits

PlayStation

DESTRUCTION DERBY

La PlayStation épate tout le monde

BUG

Le jeu du mois sur Saturn

numéro 11

Une publication PRESSIMAGE ®

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

M 1465 - 11 - 32,00 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

➜ SUPER GAME BOY 299 F

ACTRAISER 2	299,00	LOBO	TEL
ADDAMS FAMILY VALUE	399,00	MANCHESTER UNITED FOOTABALL	399,00
BATMAN FOR EVER	399,00	MEGAMAN X2	489,00
BLACK HAWK	249,00	MICROMACHINE 2	399,00
DEMOLITION MAN	349,00	**MORTAL KOMBAT 3**	**479,00**
DIRT RACER	299,00	**NBA LIVE 96**	**399,00**
DOOM	**499,00**	NFL QUATERBACK 95	299,00
DRAGON BALL Z 3 : L'ULTIME MENACE	489,00	NFL QUATERBACK 96	449,00
DONKEY KONG COUNTRY	449,00	NHL 96	399,00
EARTH WORM JIM	399,00	NIGEL MANSEL INDY	249,00
FEREMAN FOR REAL	349,00	OBELIX	449,00
FIFA SOCCER 96	**399,00**	PRIMAL RAGE	449,00
FIREMEN	349,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	SUPER TURRICAN 2	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	SPIDERMAN TV	299,00
JOHN MADDEN 96	449,00	STAR GATE	299,00
JUNGLE STRIKE	369,00	SUPER BOMBERMAN 3	399,00
JUDGE DREDD	349,00	THEME PARK	399,00
JUSTICE LEAGUE	299,00	TIME COP	399,00
KILLER INTINCT	**499,00**	TOTAL FOOTBALL	399,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	249,00
LE RETOUR DU JEDI	**299,00**	WEAPONLORD	449,00

Genial !!! ● NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F ➥ AVEC UN JEU ACHETE : 49 F ➥ AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT

Promos

MICKEYMANIA	**169,00**	MICRO MACHINES	199,00
		NBA JAM TE	249,00
CANNON FODER	199,00	PSG SOCCER	199,00
CLAYMATE	99,00	**RISE OF THE ROBOT**	**99,00**
DAFFY DUCK	99,00	ROBOCOP US TERMINATOR	199,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00	**SAILOR MOON R**	**99,00**
DOUBLE DRAGON	149,00	SHAQ FU	149,00
DRAGON	149,00	STARWING	99,00
EQUINOX	199,00	STUNT RACE FX	199,00
F1 POLE POSITION	199,00	SUPER INDIANA JONES	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	SUPER KICK OFF	129,00
HYPER V BALL	199,00	**SUPERMAN**	**99,00**
JIMMY CONNORS	149,00	SUPER METROID	199,00
JOHN MADDEN 95	199,00	**SUPER PUNCH OUT**	**199,00**
JURASSIC PARK 2	199,00	SUPER R TYPE	99,00
LEGEND	149,00	SUPER TENNIS	99,00
LEMMINGS 2	199,00	SYNDICATE	199,00
LORD OF THE RING	**199,00**	TINY TOON	129,00
MARIO WORLD	169,00	TRUE LIES	249,00
MARIO KART	**199,00**	**VORTEX**	**99,00**
MARIO ALL STAR	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	149,00	WORLD CUP USA 94	199,00
MEGAMAN X	**199,00**	WWF RAW	299,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00	**ZOMBIES**	**99,00**

Megadrive

ALIEN SOLDIER (EUR)	399,00	**NBA JAM T.E** (EUR)	**249,00**
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	399,00	NBA LIVE 95 (EUR)	249,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	**349,00**	**NBA LIVE 96** (EUR)	**369,00**
BATMAN ET ROBIN (EUR)	349,00	NFL QUATER BACK 96 (EUR)	399,00
COSMIC ZONE (EUR)	399,00	NHL 96 (EUR)	369,00
DEMOLITION MAN (EUR)	299,00	NHLPA 95 (EUR)	249,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
ECCO THE DOLPHIN 2	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
FEVER PITCH SOCCER (EUR)	399,00	PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**249,00**	RUGBY WORLD CUP (EUR)	249,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**349,00**	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	299,00	SPIROU (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 95	349,00	STREET RACER (EUR)	349,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	SYNDICATE (EUR)	249,00
JUDGE DREDD (EUR)	**349,00**	TOTAL FOOTBALL	349,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	349,00	**TRUE LIES** (EUR)	**199,00**
LIGHT CRUSADER (EUR)	429,00	**URBAN STRIKE** (EUR)	**249,00**
LOBO (EUR)	**449,00**	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**429,00**	WEAPON LORD (EUR)	429,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00		

● ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
➥ AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
➥ AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
➥ AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

Super NES USA

➜ SUPER NES USA
+ Prise péritel
+ 1 manette 690 F

BONKERS (MICKEY)	199,00
CHRONO TIGGER	**549,00**
EARTH BOND + GUIDE	**495,00**
FINAL FANTASY 3	**499,00**
FIRE STRIKER	199,00
KING ARTHUR THE KNIGHTS	499,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
SAMOURAI SHOWDOWN	449,00
SECRET OF EVERMORE	**499,00**
SECRET OF THE STAR	449,00
SOUL BLAZER II : ILLUSION OF GAIA	299,00
TETRIS 2	249,00

Promos

PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	**99,00**
WARIO WOODS	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**

Megadrive

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00
BLOOD SHOT (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	129,00
BUBSY 2 (EUR)	169,00
DRAGON (EUR)	149,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
LEMINGS 2 (EUR)	169,00
LETAL ENFORCER + PISTOLET (EUR)	199,00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00
MICKEYMANIA (EUR)	169,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	199,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**149,00**
PITFALL (EUR)	199,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	99,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
STAR GATE (EUR)	199,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00

Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,00
NOSFERATU	299,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00

Promos

DRAGON BALL Z4 : ACTION GAME 3	**299,00**
DRAGON BALL Z5 (aventure)	**399,00**
FATAL FURY SPECIAL	**299,00**
RAMNA 1/2 4	**149,00**
SPACE ACE	99,00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU	1290,00
GALACTIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
RED ALARM	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEROBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TETRIS	299,00

Accessoires

➜ 2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
➜ SUPER ADVANTAGE ASCII	149 F
➜ MANETTE ASCII	99 F
➜ ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE	395 F
➜ ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO	129 F
➜ ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE	199 F

SUPER GAME MAGE ➜ 379 F

Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	79 F
10 à 16	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
T SHIRT	79 F
HERO COLLECTION 4	30 F / sachet
CASQUETTE	59 F
SHORT	99 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F
TRADING CARTE (SACHET DE 12)	50 F

CASSETTES VIDEO FRANCAISE
N° 4 à 11 ➜ 129 F
DRAGON BALL LE FILM ➜ 129 F

Sega 32 X

➜ SEGA 32X 890 F

COSMIC CARNAGE	399,00
DOOM	399,00
NBA JAM TE	349,00
SPACE HARRIER	399,00
STAR WARS	399,00
SUPER MOTOCROSS	399,00
VIRTUA FIGHTER	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	399,00
WWF RAW	349,00

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

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

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

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

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

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

ESPACE 3 games

3DO

→ 3DO PAL FZ10- (Plein écran fonctionne avec tous les jeux) + ALONE IN THE DARK (français) + TOTAL ECLIPSE 2.590 F
→ 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK 2.590 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE)	299,00	JOYPAD 6 BOUTONS	299,00	ROAD RASH	349,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	369,00	JOYPAD PANASONIC	299,00	SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
BLADE FORCE	349,00	KILLING TIME	349,00	SAMOURAI SHODOWN	349,00
BURNING SOLDIER	299,00	KING DOM : THE FAR REACHES	349,00	SAMPLER 3	79,00
CANON FODDER	375,00	LOST EDEN	299,00	SEAL OF PHARAO	375,00
CORPSE KILLER	299,00	MEGA RACE	299,00	SHERLOCK HOLMES	249,00
CREATURE SHOCK	375,00	MAGAZINE + DEMO	50,00	SHOCK WAVE	349,00
DAEDALUS ENCOUNTER	375,00	MICROCOSME	299,00	SHOCK WAVE : OP JUMPGATE	279,00
DEMOLITION MAN	299,00	MINTEASER (ADULT)	279,00	**SLAM AND JAM 95**	**369,00**
DRAGON LORE	375,00	MYST	375,00	SPACE HULK	369,00
FIFA SOCCER	349,00	NEED FOR SPEED	349,00	SPACE PIRATE	299,00
FLIGHT STICK (POUR SIMULATION)	590,00	NOVASTORM	349,00	STAR BLADE	349,00
FLYING NIGHTMARE	369,00	OFFWORLD INTERCEPTOR	349,00	**SUPER STREET FIGHTER 2**	**349,00**
GEX	299,00	OUT OF THIS WORLD	199,00	SUPREME WARRIOR	375,00
GRIDDERS	299,00	PATANK	199,00	SYNDICATE	375,00
GUARDIAN WAR	249,00	PANZER GENERAL	349,00	THEME PARK	375,00
HELL	349,00	PEEBLE BEACH GOLF	199,00	**TOTAL ECLIPSE**	**299,00**
IMMERCENARY	249,00	PISTOLET	349,00	TWISTED	99,00
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	299,00	QUARANTINE	299,00	WAY OF THE WARRIOR	199,00
		REBELL ASSAULT	**349,00**	WING COMMANDER 3	369,00
		RETURN FIRE	349,00		
		RISE OF THE ROBOT	199,00		

Jaguar

→ JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 990 F
→ CD JAGUAR + JEUX 1290 F

BRUTAL SPORT FOOTBALL	299,00	FLASH BACK	399,00	SENSIBLE SOCCER	399,00
BURN OUT	399,00	FLIP OUT	349,00	SYNDICATE	399,00
CANNON FODDER	399,00	HOVER STRIKE	349,00	THEME PARK	449,00
CHECKERED FLAG II	299,00	KASUMI NINJA	399,00	ULTRA VORTEX	399,00
CLUB DRIVE	149,00	PINBALL FANTASIES	349,00	VAL D'ISERE	349,00
DOUBLE DRAGON 5	349,00	POWER DRIVE	449,00	ZOOL 2	349,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	299,00	RAYMAN	449,00	MANETTE	299,00

Playstation

→ PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 2099 F
→ PLAYSTATION (JAP) + 1 JEU AU CHOIX PAL RVB PLEIN ECRAN 2990 F
→ ADAPTATEUR TEL

• MEMORY CARD	169,00
• MANETTE	199,00
• JOYSTICK	399,00
• MANETTE ASCII	249,00
• ACTION REPLAY	199,00

3X3 EYES	590,00	RAIDEN PROJECT	499,00	HYPER FORMATION SOCCER	349,00
ACE COMBAT	499,00	RAYMAN	499,00	JUMPING FLASH	349,00
ARC THE LAD	499,00	RIDGE RACER	499,00	KILEAK THE BLOOD	349,00
BOXER ROAD	499,00	SPACE GRIFFON VF9	499,00	MORTAL KOMBAT 3	399,00
COSMIC RACE	499,00	STAR BLADE	499,00	NBA JAM TE	349,00
CRIME CRACKER	499,00	STREET FIGHTER REAL BATTLE	449,00	NOVASTORM	349,00
DOOM (USA)	449,00	TEKKEN	499,00	OFF WORLD INTERCEPTOR	349,00
DRAGON BALL Z	449,00	TOSHINDEN	499,00	PGA TOUR GOLF	369,00
EXECTOR	499,00	TWIN BEE	499,00	POWER SERVE	349,00
FORMATION SOCCER	590,00	TWIN GODESS	499,00	RAIDEN PROJECT	349,00
GOKU DENTSETSU	499,00	VAMPIRE	549,00	RAPID RELOAD	349,00
GROUND STROKE	499,00	V TENNIS	499,00	RAYMAN	369,00
GUNDAM	549,00	WINNER ELEVEN	499,00	REVOLUTION X	349,00
GUNNER HEAVEN	499,00	ZERO DIVIDE	499,00	RIDGE RACER	369,00
J LEAGUE PRIME GOAL	499,00	**JEUX EUROPEENS**		TEKKEN	399,00
JUMPING FLASH	499,00	3D LEMMINGS	349,00	TOSHINDEN	349,00
KILEAK THE BLOOD	499,00	AIR COMBAT	349,00	TOTAL ECLIPSE TURBO	349,00
KING FIEL II	549,00	CYBERSLED	349,00	SHOCK WAVE ASSAULT	369,00
MAGIC BEAT WARRIOR	499,00	DESTRUCTION DERBY	369,00	STREET FIGHTER, THE MOVIE	349,00
NIGHT STRIKER	449,00	DISWORLD	349,00	THEME PARK	369,00
PARODIUS	499,00	FIFA SOCCER 96	369,00	WIPEOUT	369,00
PHILOSOMA	499,00			WWT COIN GP	349,00

Nec

→ MEMORY CARD 199 F
→ PC FX 3 990 F

CD — LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

CDI

CDI 450 + 3 JEUX + CARTE VIDEO + 7TH GUEST + 1 FILM **2990 F**

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Mega CD

BATMAN RETURN	99,00
KID ON SITE	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**149,00**
NBA JAM (EUR)	199,00
NHL 94	99,00
STARBLADE (EUR)	149,00
SUPREME WARRIOR (EUR)	149,00
TERMINATOR (EUR)	99,00

Saturn version PAL

→ SATURN VF + VIRTUA FIGHTER 2390 F
→ VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F
Liste des films disponible sur demande

GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	399 F
ADAPTATEURS POUR JEUX JAPONNAIS	249 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU	199 F

ARCADE RACER (EUR)	449,00
ASTAL (USA)	399,00
BUG (EUR)	449,00
CLOCK WORK KNIGHT (EUR)	349,00
CLOCK WORK 2 (JAP)	449,00
DAYTONA USA (EUR)	449,00
DIGITAL PINBALL (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	369,00
GOLDEN AXE THE DUEL (JAP)	449,00
GRAN CHASER (JAP)	399,00
MYST (EUR)	389,00
MYST (USA)	299,00
NBA JAM TE (EUR)	369,00
NHL HOCKEY (EUR)	369,00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369,00
PANZER DRAGON (EUR)	449,00
PEABLE BEACH GOLF (EUR)	399,00
ROBOTIKA (EUR)	349,00
SHINOBI X (EUR)	349,00
SLAM DUNK (JAP)	399,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP)	399,00
STREET FIGHTER (EUR)	349,00
SUPER HANG ON (JAP)	449,00
THEME PARK (EUR)	369,00
VIEWPOINT (USA)	499,00
VIRTUA FIGHTER REMIX (EUR)	249,00
VIRTUA RACING (EUR)	349,00
VIRTUAL HYDLIDE (EUR)	399,00
WING ARM (JAP)	449,00
X MEN (EUR)	369,00

Neo Geo

→ TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOUAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 ..... 99 F/U

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	690,00
ART OF FIGHTING	299,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	**690,00**
FATAL FURY II	399,00
FATAL FURY III	1390,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	690,00
KING OF FIGHTER 95	**1690,00**
SAMOURAI SHODOWN II	**590,00**
SPINMASTER	399,00
STREET HOOP	790,00
SUPER SIDE KICK 2	**690,00**
SUPER SIDE KICK 3	1290,00
TOP HUNTER	490,00
WIND JAMMERS	690,00
WORLD HEROES II	399,00
WORLD HEROES II JET	690,00

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD + KING OF FIGHTER 95 2990 F

3 COUNT BOUT	349,00
AERO FIGHTER 2	299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	349,00
ALFA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	349,00
BASEBALL 2020	349,00
BASEBALL STAR 2	349,00
BURNING FIGHT	299,00
DOUBLE DRAGON	449,00
FATAL FURY SPECIAL	349,00
FATAL FURY 3	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	349,00
GALAXY FIGHT	349,00
GHOST PILOT	349,00
KARNOV'S REVENGE	349,00
KING OF FIGHTER 94	349,00
KING OF FIGHTER 95	**449,00**
KING OF MONSTER 2	349,00
LAST RESSORT	349,00
MAGICIAN LORD	349,00
MUTATION NATION	349,00
POWER SPIKES 2	349,00
PULSTAR	**449,00**
PUZZLE BOBBLE	349,00
ROBO ARMY	349,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SAMOURAI SHODOWN 2	399,00
SENGOKU 2	349,00
SONIC WING 3	TEL
STREET HOOP	349,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
SUPER SIDEKICK 3	**449,00**
TOP HUNTER	349,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	349,00
VIEW POINT	349,00
WINDJAMMER	349,00
WORLD HEROES PERFECT	449,00
WORLD HEROES II JET	349,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires :	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC
❒ SUPER FAMICOM ❒ GAME BOY ❒ JAGUAR
❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO. CDC11/95

Les nouveautés de l'ECTS

L'épreuve de force se précise ! Avec le lancement officiel de la PlayStation en Europe le 29 septembre dernier, Sony lutte maintenant à « armes géographiques » égales avec Sega. Le succès semble au rendez-vous avec près de 20 000 consoles vendues dans la première semaine de commercialisation. La PlayStation sera-t-elle pour autant le remède à ce marché du jeu vidéo, que l'on juge difficile, comme l'espère tous les professionnels du milieu ? On l'espère tous ! En tout cas, depuis sa sortie, les choses bougent voire se bousculent. La Saturn de Sega accuse une baisse de 100$ aux U.S. pour se retrouver au même prix que la PlayStation et, en France, elle s'affiche désormais à 2 990 francs avec Virtua Fighter. Vivement que Nintendo entre dans la danse avec sa console 64 bits, les prix pourraient enfin devenir abordables... Business is war, isn't it ? ! En attendant ces jours bénis, que les plus privilégiés d'entre-vous ne se privent pas de s'éclater avec les jeux sélectionnés par CD Consoles, ils ne seront pas déçus !

Frank Ladoire

Zero Divide sur la PlayStation.

KILLER INSTINCT

SOMMAIRE

Critiques 97

Avant-Premières 88

La PlayStation de Sony est officellement distribuée dans notre beau pays depuis le 29 septembre. Sans avoir besoin de lire dans le marc de café, la bête est vouée à jouer un rôle de premier ordre dans le marché des jeux vidéo.

PlayStation

Totale arcade 68

Comme toujours l'actualité de l'arcade est plus que fournie.
Au programme, Tekken 2 qui se révèle aussi puissant que le premier numéro.
Et puis comme d'hab', les brèves viennent enrichir cette rubrique Ô combien intéressante... Merci qui ???

Bug 98

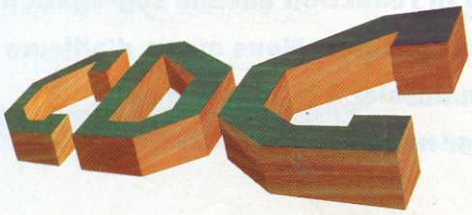
Bug est certainement le meilleur jeu de plate-forme en 3D de la Saturn. Son univers délirant réinvente un genre vieux comme le monde. Alors, sautez tout de suite à la page 98 pour tout connaître de ce puceron sympathique.

Repères 76

C'est la PlayStation qui passe à la moulinette de notre bricoleur de génie, l'inénarable Elysée champion, toutes catégories de calembours ! Mais il sait aussi être sérieux, la preuve cette rubrique tient la route depuis toujours.

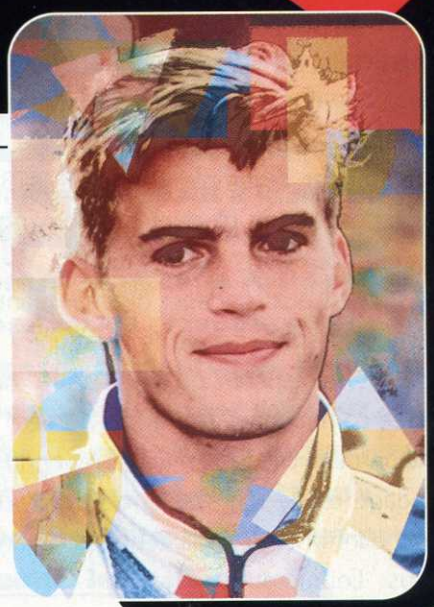
TV consoles 80

Encore un petit coup de Canal J et de son présentateur Bertrand Amar, qui nous dévoile les dessous de son émission : Des souris et des Roms !



Les gens 78

Jean Galfione, champion de France de saut à la perche, nous fait part de son faible pour l'informatique. À mon avis, il assure autant avec un paddle qu'avec une perche !



Courrier

Salut à tous.

Je vous écris afin de vous faire part d'un constat que j'ai fait en inspectant une Saturn française : où sont les sorties « fiches bananes » rouges et blanches servant à brancher une Saturn sur un ampli Hi-fi afin de pouvoir écouter les CD audio ? Il est dit un peu partout que l'on peut écouter ses CD audio sur cette machine. Alors par quelle moyen s'il vous plaît ? Par la péritel et ainsi par les HP du téléviseur ? Pour ceux, et il y en a sûrement beaucoup, qui ont un poste de télé « mono » tout simple, moi je ne voit pas l'intérêt. Alors les CD audio sur Saturn officielle en qualité Hi-fi, info ou intox ? J'attends de lire votre réponse en espérant être publié car je crois que cela peut intéresser d'autres personnes. Alors merci d'avance et bonne continuation à tous.

Jocelyn Bailly, St. Marcel.

La seule et unique façon d'écouter les CD audio sur votre Saturn est effectivement par le biais de la prise péritel. Ce qui implique de posséder une télévision stéréo si vous désirez jouir pleinement de la qualité CD. Il n'est malheureusement pas prévu de câble spécifique qui permettrait une connexion de la console sur un ampli Hi-fi et c'est bien dommage ! Si vous êtes têtu et bricoleur, vous pouvez tenter de bidouiller la dite prise péritel pour en extraire les trois fils audios (sortie son à droite, à gauche et masse audio) et les souder sur des fiches bananes. Sinon, allez fureter chez les spécialistes de l'électronique, il existe peut-être un câble péritel doté de sorties sons en prises « cinch »...

Cher CD Consoles,

Même si je pense que votre magazine est devenu la référence des jeux vidéo, il n'est pas exempt de tout défaut. Je vous le dis, je suis abonné à deux magazines et je n'en garderai qu'un seul : le meilleur sur la Jaguar. Avant c'était vous mais maintenant je commence à douter. Je m'explique. Au premier numéro : sept bonnes previews avec parfois trois images dans l'actu et un jeu testé. Et dans votre numéro neuf : deux articles et une toute petite image sans compter que cela fait trois mois que vous ne tester plus un jeu Jaguar. Pour vous donner l'exemple contraire, la 3DO n'arrête pas de gagner en place. Tant mieux pour elle. Tout ça pour nous poser ces questions :

1) Est-ce dû aux sondages qui marquent le peu d'enthousiasme vis-à-vis de la Jaguar ?

2) Peut-on espérer qu'elle sera à nouveau traitée comme dans le premier numéro ?

Une dernière chose, je n'ai pas répondu à votre sondage car je n'ai pas envie de perdre une page d'information. Merci de me répondre.

Artus Loudière.

Le fait que la Jaguar se soit fait plus discrète ces derniers temps dans nos colonnes est totalement étranger à une quelconque politique éditoriale ! Nous ne pouvons être tenus responsables du manque de softs de qualité sur cette console ! Il n'existe à la rédaction aucune ségrégation vis-à-vis des consoles. Nous avons d'ailleurs consacré un dossier à la Jaguar dans notre dernier numéro.

Bonjour CD Consoles,

Je suis indigné de la façon dont la Saturn (console que j'ai achetée le 25 juillet) est traitée dans la plupart des magazines de jeux vidéo (hormis le vôtre) et par vos lecteurs. En effet, « vous » êtes en train de faire la même erreur qu'avec la Mega Drive et la Super Nintendo : il est maintenant établi que la firme d'Haneda ayant inlassablement grignoté des parts de marché (56 % en Europe, 51 % aux USA et 20 % au Japon) a combattu à armes égales son concurrent. La dernière manche se disputera l'année prochaine avec l'Ultra 64 ou le secret d'un flop annoncé… Mais laissez-moi vous convaincre que la Saturn sera la dernière en lice. Malgré tout ce que vous pouvez dire, la 32 bits de Sega est la mieux placée car elle joue sur deux fronts le CD et le multimédia. Grâce aux divisions AM, Sega est fortement impliqué dans le marché de l'arcade (avec SNK et Namco) et pourra assouvir avec des jeux comme Virtua Fighter 2 et Sega Rally les pulsions de ses fidèles. Les seules incursions de Nintendo dans l'arcade (Cruisin'USA et Killer Instinct) sont des flops total. Alors comment espèrent-ils faire de bons jeux 64 bits après ces expériences malheureuses ? Sans support CD, fini les superbes intros et le multimédia. En plus sa console sort bien trop tard. Sérieusement, je crois que Nintendo est hors course. Sony a mieux manœuvré car avec l'appui de Namco, cette société propose d'excellents softs d'arcade mais Namco finira sûrement par développer sur Saturn. Sony est aussi d'accord en ce qui concerne le CD-Rom mais ne pense pas multimédia et c'est ce qui pourrait faire la différence. De plus, le côté usine à gaz de la Saturn pourrait se révéler à long terme un avantage. […].

Passons maintenant à mes questions :

1) Si la pile de sauvegarde de la Saturn est vide, est-ce que la memory card marche quand même ?

2) Quand sortiront le clavier et le modem ? Une imprimante est-elle prévue ainsi que des programmes tel Basic et traitement de texte ?

3) Est-ce qu'une encyclopédie type Hachette est prévue, pour quand et à quel prix ?

4) Pensez-vous plus tard faire comme les magazines anglais et joindre des CD à votre magazine […] ?

5) Est-ce que les Vidéo-CD du CD-i fonctionneront sur la Saturn avec la carte du même nom ?

6) Le canal Sega est-il prévu sur le câble français ? Quand ? Est-il prévu de télécharger des jeux Saturn ?

Voilà, j'espère que mon point de vue éclairera la lanterne de ceux qui ne se seraient pas encore décidé sur leur nouvelle console.

Pascal Kammerer, Mulhouse.

1) Oui ! La memory card qui se branche sur le port cartouche de la Saturn fonctionne quelque soit l'état de la mémoire interne à la console.

2) Actuellement, nous savons seulement que Sega a présenté au Japon une imprimante couleur pour la Saturn.

3) Des contacts ont été pris par Sega pour tâter le terrain (en France) en, ce qui concerne les multimédias (donc hors-jeu). Tout dépendra, encore une fois, du parc installé et de la demande potentielle.

4) Un CD-Rom multi-sessions (compatible pour plusieurs machines à la fois) est source de gros problèmes techniques, sans parler des droits respectifs. Nous regardons ce que nous pouvons faire dans ce domaine.

5) Les vidéo-CD sont susceptibles d'être lus par n'importe quelle machine équipée d'une carte répondant à la norme internationale MPEG (Moving Picture Experts Group) : PC et Macs, consoles 3DO, Saturn, CD-i et enfin Amiga CD32.

6) Pour l'instant rien n'est encore décidé. Tout dépend du parc de machines installé en France. Bien entendu, l'intérêt d'une chaîne câblée sera de pouvoir télécharger des jeux, mais vu la capacité d'un CD-Rom, les contraintes techniques sont plus importantes que pour les cartouches. À l'heure actuelle, le nombre d'abonnés sur notre territoire n'est pas assez important pour justifier un tel investissement.

Bonjour à toute l'équipe qui travaille dur pour réaliser un magazine très pro et bien ficelé. Je profite de mon envoie pour un an d'abonnement à votre mag pour vous posez quelques questions qui m'angoisse.

1) Tout d'abord laquelle des trois Saturn dois-je acheter : la version officielle, japonaise ou américaine ? Qu'est-ce qui les différencie et pourquoi ?

2) Est-ce qu'avec une version japonaise équipée d'un adaptateur, les jeux européens sont ralentis ?

3) Pouvez-vous me dire s'il existe des risques en faisant l'acquisition d'une console Saturn d'occase ?

Merci beaucoup. Vive *CD Consoles*.

Laurent Balemboy, Viesly.

1) Les Saturn importées par les boutiques spécialisées fonctionnent par le biais d'un transformateur qui délivre du courant en 60 Hz. Le courant français étant en 50 Hz, la différence de 10 Hz qui en résulte est à l'origine de déboires bien connus des joueurs : bandes noires horizontales qui donnent un look « cinémascope » aux jeux, et une animation plus lente de 20 % par rapport aux consoles étrangères. Vous pouvez donc vous tourner vers les consoles japonaises ou américaines tout en sachant qu'il faudra acquérir un adaptateur en plus et que la garantie constructeur n'est pas assurée .

2) Absolument pas ! Ce n'est pas le jeu qui intervient mais le courant qui alimente la console. Donc pas de problème pour les Saturn japonaises.

3) Non. Tout matériel électronique, micro ou console, ne vieillit pas comme une auto.

Salut à toute l'équipe,

Je vous écris car je suis indigné de voir l'enthousiasme suscité par la PlayStation de Sony aux dépends de la Saturn de Sega. Pour moi, cette effusion de joie n'est pas justifiée ! En effet, si l'on considère les caractéristiques techniques des deux machines, la Saturn bat légèrement la PlayStation. [...] En outre l'architecture de la PS-X est véritablement ridicule comparée à celle de la Saturn : la première ne possède qu'une sortie périphérique « dérisoire » à l'arrière de la console alors que la seconde possède un port cartouche (accordant l'immense avantage de booster la machine ultérieurement), une sortie à l'arrière pour le Vidéo CD. De plus, la Saturn possède contrairement à l'autre, une pile au lithium et elle a bien entendu vocation multimédia [...]. Beaucoup critiquent la Saturn en disant que son prix est trop élevé par rapport à la PlayStation. Mais c'est faux ! Ce prix est justifié ! La Saturn coûte actuellement 3 390 fr. et la PlayStation coûte à sa sortie 2 090 fr. Mais celle-ci ne contiendra pas de jeu, ce qui implique l'achat d'un soft : 2 090 fr. + 400 fr. = 2 490 fr. Ensuite, comme la PS-X ne possède pas de pile au lithium, il faut acheter une ou plutôt deux memory cards pour la sauvegarde [...] : 2 490 fr. + 400 fr. = 2 890 fr. Ce qui donne une différence de 500 fr., largement justifiée par les avantages techniques de la Saturn. [...]. Je me suis exprimé pour que les gens arrêtent de regarder la PS-X avec des yeux écarquillés. Comme je l'ai démontré, cet enthousiasme n'est pas justifié. Amicalement.

Ludovic Kovacs, Avignon.

Encore un lecteur pro-Sega ! Lorsque vous regardez de plus près la situation, il est clair que le fossé séparant les deux machines se réduit. L'acheteur choisira donc plus sur un coup de cœur, un jeu qui le fasse flasher. L'avantage de Sega sur Sony est son expérience de l'arcade. Pouvoir retrouver sur sa console les hits d'arcade constitue un avantage indéniable. Il ne reste plus qu'aux ardents défenseurs de la PlayStation à prendre la plume et à argumenter leur choix ...

LOADED

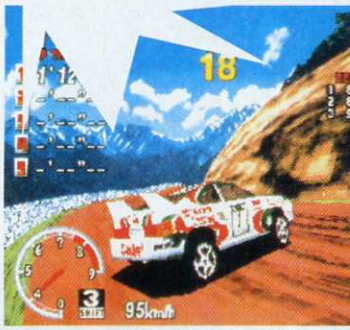
EMBRASSE TES PARENTS, DIS ADIEU A TES AMIS
ET BIENVENUE EN ENFER

- 6 Personnages armés jusqu'aux dents, dessinés par l'illustrateur de JUDGE DREDD
- Des images calculées en 3D
- D'immenses niveaux à explorer
- Salles secrètes, armes ENORMES, explosions...
- Mode "coopération" spécial pour 2 joueurs avec 2 consoles

Lobo, le beat'em up d'Ocean censé concurencer Killer Instinct de Nintendo, ne sort pas tout de suite. Bourré d'images de synthèse et d'animations fabuleuses, cette baston tirée d'un comics américain n'a pas encore trouvé de date de sortie, Ocean nous l'a dit.

Sega Rally • *Saturn*
Championship

Sega France nous a récemment convoqué pour une œuvre que ses sbires qualifient de grandiose... C'est du grand art ! Une première version jouable de Sega Rally Championship tournait sur Saturn, là, devant nos yeux ébahis. En cours d'adaptation dans les labos de Sega Japon, il semble identique à l'arcade. L'époque du Daytona USA servi par une 3D mappée d'occase et un clipping désastreux est bien finie. Grâce au nouveau système d'exploitation OS II, l'illusion est presque parfaite. Les décors et les voitures paraissent somptueux. C'est presque de l'arcade ! Seuls les deux premiers circuits sont pour l'instant accessibles, mais cela suffit amplement pour se forger une opinion ! La maniabilité est excellente et contrairement à Daytona USA, on ne file pas droit dans le mur avec un simple coup de pad. L'impression de réalisme est très grande. Bien sûr, l'option boîte automatique ou manuelle est présente... Au final, impossible de le nier, on s'explose ! Si le veut l'éternel, les joueurs du monde entier s'éclateront en décembre.



Garfield • *Super Nintendo*

Encore un jeu de plate-forme Mega Drive de chez Sega. Cette fois-ci, le chat le plus paresseux de l'univers prend la place du petit personnage à diriger. Garfield, anti-héros par excellence, se retrouve dans diverses époques et périodes de l'histoire de notre Terre. Il vient de se faire avaler par sa télé. Rien de bien original dans ce jeu d'action ultra-classique à part les graphismes colorés et détaillés. Chaque tableau reprend un type de film comme par exemple la préhistoire, le futur, la prohibition, l'Égypte antique... Garfield est servi par une animation hyper-fluide et possède son lot de mimiques marrantes. Nous en voyons tous les jours des softs de ce type avec un héros de dessin animé. Rarement nous sommes déçus...

Sortie : novembre ■

Toh Shin Den • *Saturn*

Les jeux de frappe profitent des premiers rayons de soleil de l'automne pour sortir de leur cocon ! Ça pousse, ça pousse. Très durement certes, mais ça pousse un tantinet. La dernière moisson satisfait d'ailleurs les Street Fighters de l'apocalypse. Mais qui sont ces types là ? Les rédacteurs de CD Consoles, ni plus ni moins ! Ils s'essaient actuellement sur Toh Shin Den Saturn de Takara. C'est aussi cool que sur PlayStation, les personnages ont gardé la forme ! Un gaillard bizarre sur lequel nous savons peu de chose entre en scène. Paraît qu'il se bat avec le bâton de berger de Justin Bridou, m'enfin... Un petit mot sur l'histoire qui se résume en quelques mots : des géants vêtus façon lunaire s'écorchent avec leur épée afin de devenir the best warrior in the world. Découper l'adversaire en rondelles comme du saucisson, ils adorent ça ! Toh Shin Den Saturn apporte d'autres innovations. Lesquelles ? On voit ça début 96, ok ? Sortie : janvier 96. ■

Fort Boyard • *CD-i*

Les possesseurs de CD-i goûteront bientôt aux joies des tigres et des nains qui courent grâce à Fort Boyard. Deux produits développés par Microïds et inspirés de l'émission de France 2 sont prévus. Le premier, Fort Boyard le Défi, sort en novembre. Il reprend le concept de l'émission et vous demande de trimer dans les couloirs lugubres du fort sous les conseils du père Fouras. Après trois mois de patience, en février 1996, vous aurez droit à Fort Boyard la Légende. Il s'agit maintenant d'un vrai jeu d'aventure. L'action prend place dans l'enceinte du fort. Le but est de trouver le trésor de la mort, enfoui par Napoléon avant son départ à Sainte-Hélène. De l'action et des énigmes en perspective ! La carte Mpeg est utilisée pour un rendu visuel tip top nickel. Un renouveau dans le film interactif ?

Mortal Kombat, le film !

L'adaptation de jeu vidéo en film est un marché florissant. Souvenez-vous des deux premières tentatives, Mario Bros et Street Fighter. Sans discuter de leur qualité propre, avouons qu'ils s'éloignaient beaucoup des softs dont ils s'inspirent. Au contraire, Mortal Kombat, dans toutes les salles de France et de Navarre le 25 octobre, est très proche du jeu. En effet, Paul Anderson, le réalisateur, est un fan de jeu d'arcade. Ça aide ! Nous avons été agréablement surpris, les américains aussi. Christophe Lambert apparaît rarement au cours du film et pourtant, il fait son apparition dans le Top Ten des acteurs les plus appréciés aux États-Unis après la sortie du film. Un conseil : précipitez-vous dans les salles. ■

Pour la première fois en France, deux films Dragon Ball Z sont diffusés sur grand écran. Alors que quatorze de ces petites choses sont déjà passées au Japon, novembre 95 accueille les deux derniers rejetons de la saga. AB Films s'occupe de la distribution de ces deux merveilles baptisées Fusions et L'attaque du dragon.

Attention, un Warp Zone !

Tous les jours, de nouveaux revendeurs ouvrent leurs portes dans l'espoir de contenter encore plus les aficionados de jeux vidéo. Une sympathique boutique, Warp Zone, propose une sélection stricte des meilleurs softs en ce qui concerne les nouveautés (toutes machines confondues) ainsi que des prix de vente et de reprise intéressants. Pas d'hésitation, dirigez-vous au 31, rue Brossolette 92300 Levallois Perret (tél. 47 30 14 18), de nombreux férus de plate-forme, baston, action, simulation et autres domaines trouvent déjà leur bonheur ! ■

Daytona USA, le tournoi !

Depuis le mois de septembre, tous les passionnés de nascar et drogués de Daytona USA se réunissent dans les deux centres Sega hexagonaux pour participer au grand championnat Daytona USA ! Un rapide tour de qualification, des huitièmes de finale ; on passe ensuite aux quarts et demis pour parvenir enfin à la grande messe. Tous les pros de la conduite batailleront quarante tours durant avec rage et hargne dans l'espoir de remporter les nombreux cadeaux dont le voyage à Daytona Beach. Les dernières courses se déroulent au moment où vous lisez ces lignes. Elles opposent les superstars françaises de la conduite. Avant de nous quitter, souhaitons leur bonne chance en fredonnant en cœur leur refrain favori : Dayyytonaaaaa, let's go away, let's go away ! Dayyytonaaaaa... ■

Cut Throat Island *Super Nintendo*

Cut Throat Island, enfin ! Annoncé depuis des lustres sur Super Nintendo, ce soft Acclaim de cape et d'épée aux allures moyen-âgeuses promet de nombreuses heures de coupes et d'éclate. Le héros semble tiré de la super production du même nom produite par Carolco, en salle l'hiver prochain si tout va bien. Moult méchants à limer et plusieurs pièges à franchir, rien de fantastique jusque là, j'en conviens. Mais si je vous dis qu'en ce qui concerne l'animation et les graphismes, c'est du très bon boulot, vous me faites un bon gros sourire. La cerise sur le gâteau correspond au mode deux joueurs, il permet aux fans d'escrime d'unir leurs efforts pour une bataille encore plus saignante. Autre surprise : les quelques courses à cheval ou batailles en radeau

Microids recrute.
Cette société en pleine expansion sur le marché des logiciels de jeux recherche des créatifs passionnés pour rejoindre l'équipe en place et participer à différents projets : des analystes programmeurs connaissant les langages C, C++, assembleurs sous environnement Dos, Windows et Mac pour développer sur ordinateurs et consoles, des chefs de projets ainsi que des graphistes expérimentés en création 2D et 3D sous environnement PC. Adressez votre candidature sous référence GPG09 à Microïds, 58, chemin de la justice 92292 Chatenay Malabry.

Sega baisse ses prix.
Sega contre-attaque ! Une Saturn avec Virtua Fighter et Victory Goal est vendue un peu partout au prix de 3 390 francs. Un autre packaging, une Saturn avec Virtua Fighter à 2 990 francs est annoncée. Depuis les débuts tonitruants de Sony et de sa PlayStation fin septembre, la marque au hérisson ne semble plus avoir tellement la tête dans les nuages. Une guerre des prix qui profite pour une fois au consommateurs...

Concours.
Enfin les réponses. Chose promise, chose due ! Voici le nom des gagnants de nos trois derniers concours ! Pour la PlayStation de CD Consoles 8, Stéphan Bénard propose les bonnes réponses (B, B, C, C). Dominique Canteau, remporte la Saturn du numéro 9 : 1) Ubi Soft ; 2) Laura ; 3) Rayman ; 4) US Gold. Enfin, pour la PlayStation de CDC 10, Robert Dessi répond parfaitement à toutes les questions (3, 2, 3, 1). Bravo à tous !


PlayStation
3D
Lemmings
SORTEZ DU LOT. REJOIGNEZ LE TROUPEAU.
SONY INTERACTIVE EUROPE. HOT LINE: 1 - 44 40 64 55
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Psygnosis™ and 3D Lemmings™ are trademarks of Psygnosis Ltd.

Comme chaque année, le Super Games Show se déroule au Parc des expositions de Paris, du 22 au 26 novembre. Cette nouvelle édition propose de nouveaux espaces tels « le café de la plage », cent mètres carrés dédiés au surf sur le net... Les principaux acteurs du monde du jeu vidéo seront présents !

Internet '95

Vous avez déjà certainement entendu parler d'Internet sans oser demander ce dont il s'agissait exactement. Eh bien votre soif de connaissance devrait s'étancher avec le premier salon français entièrement dédié à ce réseau mondial qui compte déjà trente millions d'utilisateurs à travers le monde. Intitulé Internet 95, ce salon se tient au Cnit de la Défense. Les journées du 16 et 17 novembre sont réservées aux professionnels mais le 18 sera ouvert au public. Alors n'hésitez pas et rencontrez tous les acteurs de ce marché venus présenter aux visiteurs leurs produits et services. Pour tous renseignements contactez Nathalie Sergent au 49. 88. 63. 63. ■

NBA Give'n Go *Super Nintendo*

Ceux qui vénèrent le basket à cinq contre cinq et ne jurent que par Konami seront surpris avec Give'n Go. Conversion de l'arcade, ce titre est un soft doté d'une représentation graphique unique pour une console 16 bits. Des joueurs énormes et superbement animés sont annoncés. Une jouabilité hors du commun est prévue. Konami annonce fièrement que Give'n Go deviendra le meilleur du genre sur Super Nintendo. Dans le même style que Slam'n Jam sur 3DO, il réjouira les basketteurs en herbe. Sortie : fin d'année. ■

Spawn • *Super Nintendo*

Spawn d'Acclaim est un pur jeu de baston où le héros tiré de la bande dessiné de Todd Mac Farlane parcourt la ville à la recherche de gros méchants. Ça ressemble à Batman Forever, ça a le même gout que Batman mais ce n'est pas Batman Forever. Graphiquement, c'est bien meilleur que les précédentes productions du même style, Maximum Carnage par exemple (toujours de chez Acclaim). L'animation n'est pas en reste et les effets spéciaux aussi. Des bombes explosent un peu partout et des méchants articulés comme des pantins sautent dans tous les sens. Ça frappe et pas qu'un peu ! Quant à Spawn, ses talents de super héros font beaucoup d'envieux. Vive les sauveurs de la veuve et l'orphelin !

Sortie : fin d'année.

Black Thorne • *Super Nintendo*

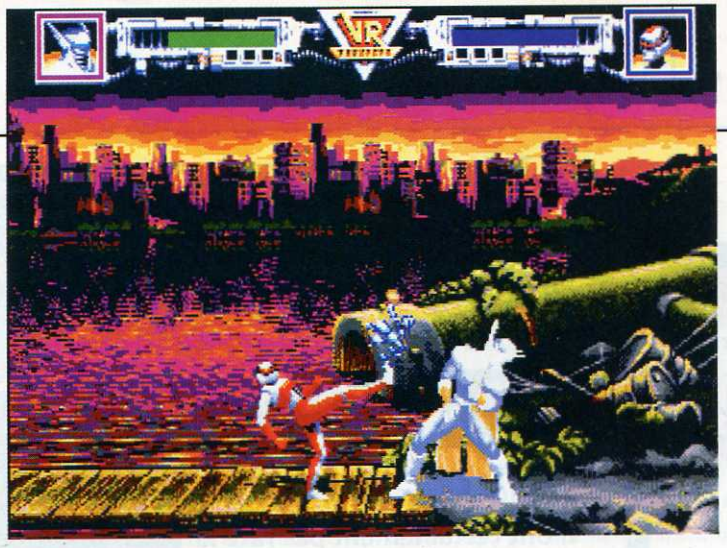
Sorti il y a vingt années lumière sur Super Nintendo, Black Thorne d'Interplay daigne enfin pointer le bout de ses ram et de ses rom sur 32 X. Façon Flashback, vous déambulez dans une jungle hostile à la recherche d'un semblant de réalité. Façon Flashback également, le héros utilise un pistolet pour accueillir ses adversaires. Façon Flashback toujours et encore (!), beaucoup d'énigmes à résoudre et de pièges tordus à éviter. Bref, une bonne repompe de Flashback comme on les aime avec des graphismes améliorés et une animation proche de la perfection. Black Thorne, une digne suite de Flashback. Sortie : fin d'année. ■

NFL Quaterback 96 *Super Nintendo*

Rien de réellement nouveau dans cette 45ème version NFL d'Acclaim. Hormis les options censées lui donner le peps nécessaire pour tenir toute l'année et l'animation améliorée, tout est pareil. Vous choisissez l'une des meilleures équipes

de football américain et chatiez avec autorité tous vos adversaires. Le terrain est vu de haut et le scrolling est tout ce qu'il y a de plus vertical. Une sorte de mode 7 accompagne le déplacement des joueurs pour un rendu graphique plus impressionnant.

Sortie : fin d'année.



VR Trooper *Mega Drive*

Les jeux de bagarre se suivent et se ressemblent malheureusement un peu trop. VR Trooper est la première adaptation console de la série télévisée actuellement diffusée sur TF1. C'était couru d'avance, les combattants se comportent de façon aussi marrante que les acteurs du petit écran. Ils sautent dans tous les sens pour la plus grande joie des connaisseurs ! Ce style choisi par Sega rappelle furieusement celui proposé par Bandai pour Power Rangers, c'est-à-dire des coups spéciaux fantasques et une animation à toute épreuve. Soit dit en passant, savez-vous que VR Trooper à la téloche est produit par la même compagnie de production, Saban International ? Enfin bref, tout cela pour que vous compreniez que VR Trooper est un jeu de baston simplet que les profanes apprécieront à sa juste valeur. Sortie : fin d'année.

NHL Hockey 96 *Super Nintendo*

Et rebelote ! Chaque année, un nouveau jeu de hockey signé E. A Sports sur glace débarque sur console. Comme d'habitude, le terrain est vu de haut sur toute sa longueur. Un scrolling très rapide suit les déplacements de petits bonshommes cherchant désespérément à mettre un palet dans les filets. Si cet énième simulation apportait réellement quelque chose au genre, nous vous en parlerions de long en large. Malheureusement, aucune amélioration notable ne rehausse son intérêt. Ceux qui possèdent les quarante premières versions ne regretteront pas de passer à côté de NHL 96. Par contre, ceux qui n'ont pas encore de jeu de hockey dans leur ludothèque ne doivent pas hésiter. NHL 96 est l'avatar le plus abouti de la série !

Sortie : octobre.

Collectionner les numéros de CD Consoles. Voir page 96

Testée dans notre dernier numéro, la version « remélangée » de Virtua Fighter sort en ce moment même en France. Sega France la propose à 250 francs. Le packaging comprend un CD photo contenant de superbes images des personnages de Virtua Fighter 2 (ahhh... Sarah en maillot de bain...) et un bouquin dévoilant des coups mystérieux !

The D • *Saturn*

Les aficionados de CD Consoles n'ont certainement pas raté la critique de The D, un excellent jeu d'aventure 3DO (cf. numéro 10). Ils se rappellent tous de ce soft bien étrange autour duquel raisonne un étrange hymne à la mort... Mordus de Saturn, faites-vous plaisir, repartez au combat dico d'anglais en main ! The D en V. O. d'Acclaim débarque sur votre machine de prédilection avec, bien sûr, tout un cortège de surprises terriiiblement angoissantes ! Tout commence lorsqu'un médecin de Los Angeles assassine les patients ainsi qu'un groupe de médecin d'un hôpital de Los Angeles. Le carnage est horrible et la police ne trouve pas la clé de l'énigme. Sa fille, Laura, est la seule apte à découvrir la vérité suprême, la raison qui a poussé son cher pôpa à la folie furieuse ! L'action débute, tout se trouble, arrrgh, double arrrgh... Verdict cauchemardesque : c'est de l'aventure à hauts risques ! Sortie : fin d'année.

Tournoi en vue !

Crazy Games organise de nouveaux tournois. Le prochain a lieu le 4 novembre, l'affrontement se fait sur PlayStation et des jeux tirés au hasard le jour fatidique. Un bon d'achat de 500 francs suisses est offert au gagnant, les autres joueurs remportent divers cadeaux. Le tournoi commence à 10 heures du matin mais les inscriptions sont prises en compte dès 9 heures. Attention, le nombre de participants est limité à une centaine. ■

Voir pages 96

Hang On Grand Prix 95 *Saturn*

Dans les salles d'arcade, il y a bientôt dix ans, nous jouions toutes et tous à Super Hang On. Ç'était drôle, cool ; nous nous sommes marrés, nous avons même pleuré ! Les mœurs évoluent, les technologies surannées troquent leur place volontiers contre une Saturn, histoire de changer un peu, de muer dans le sens de la marche. Hang On Grand Prix '95 est selon Sega le descendant annoncé par la prophétie, un indispensâââble ! La 3D mappée est passée dans le coin, hourrah pour les décors de qualité. Les circuits et tonnerres mécaniques disponibles sont nombreux, impossible donc de lâcher les commandes avant quelques dizaines, que dis-je, plusieurs centaines de parties ! La prise en main de l'engin n'est pas aisée durant les premiers tours de pistes, c'est pourquoi je vous conseille de mettre à profit votre peps ou de connecter un volant pour améliorer vos trajectoires et votre conduite défaillante. Un bon point pour les différents modes de vues, ils permettent aux débutants d'y voir un peu plus clair. Sortie : inconnue. ■

Wrestlemania
16 et 32 bits

Après les nombreux WWF et autres Royal Rumble, Acclaim adapte sur Super Nintendo, Mega Drive, Saturn et PlayStation le nouveau catch arcade de Midway, Wrestlemania. Comme d'habitude, la firme américaine utilise des graphismes entièrement digitalisés. Ainsi, le ring ressemble à un vrai ring et les combattants sont les mêmes que vous voyez sur Canal le samedi ! Les prises sont nombreuses, bien plus que dans les antiques moutures pondues ces dernières années. Vous avez même le droit à des coups spéciaux à la Street ! Les participants, chose peu commune, proviennent des leagues majeures américaines : Yokozuna, et Undertaker Les grosses brutes, quoi ! Sortie : fin d'année. ■

Micro Machines 2
Super Nintendo

Code Masters copie Capcom en multipliant les versions d'un même titre, simplement parce que le premier a eu du succès. On ne s'en plaindra pas, surtout s'il est de qualité. Micro Machines, un jeu de course automobile vu de haut à la manière de l'ancêtre Super Sprint. Les nombreux circuits sont gigantesques et tiennent sur plusieurs écrans. On se balade dans ces endroits via un scrolling multidirectionnel très rapide. Quatre joueurs peuvent prendre part à la course et ce, sans adaptateur quelconque puisque deux ports paddles sont intégrés à la cartouche. Cette ultime version propose un mode Construction Kit qui alloue la possibilité de créer ses propres circuits. Une option qui procurera des heures de plaisir, c'est sûr. Sortie : fin d'année. ■

Toujours à la pointe de l'actualité, *CD Consoles* se voit obligé de coller de plus en plus à l'actualité française. En effet, Sega et Sony ont enfin sorti leurs consoles de rêve et Nintendo annonce une sortie française ultra-rapide pour... l'Ultra 64. Dans ces quelques pages, nous passons en revue les sorties officielles du moment. Nous souhaitons en effet rappeler les bons jeux aux nouveaux possesseurs de consoles 32 bits, ainsi qu'informer les nouveaux lecteurs de *CD Consoles*. Nous reprenons les critiques déjà parues dans *CDC* avec le pavé de notes et le verdict du jeu. Pour avoir des tests plus complets, reportez-vous aux anciens numéros de *CD Consoles* indiqués à côté de chaque titre. C'est bon, vous pouvez y aller.

CD Consoles n°5

Raiden Project

Bonne nouvelle ! Ocean prend en charge la distribution de Raiden Project sur PlayStation. Cette compilation des deux premiers épisodes de la saga risque à n'en pas douter de cartonner sur le sol français. Are you Raiden ?

Lorsqu'il apparaît dans les salles, il y a de cela trois ans, Raiden remporte un véritable succès grâce à sa réalisation exceptionnelle. La suite, Raiden II, débarque en 1993. Il apporte quelques innovations notamment sur le plan de la jouabilité : plus de bonus, d'armes, etc. Cependant, il connaît moins de réussite...

Raiden DX, le dernier né des usines Seibu, est sorti en 94. En dépit de ses nombreuses originalités, il passe complètement inaperçu aux yeux du grand public. On peut le dire, le règne de Raiden touche à sa fin !

Un proverbe prétend que les légendes renaîssent de leurs cendres tel un phénix déchaîné. Raiden I et Raiden II les bannis confirment cet adage, il ressuscitent sur PlayStation en ce mois d'octobre. Ocean distribue la compil' de Seibu pour célébrer sa sortie officielle !

Raiden présente un effet 16/9 latéral, les parties gauche et droite du téléviseur sont donc légèrement tassées. Sur console, il conserve cette particularité bien étrange. Pour faire plaisir aux amoureux des jeux plein écran, Seibu a intégré à Raiden Project une option très utile, le Screen Mode.

Elle permet de jouer avec deux autres vues, Raiden plein écran à scrolling vertical et Raiden plein écran à scrolling horizontal. Les commandes changent en

À force de larguer des bombes sur la région, des cratères apparaissent. Un peu comme les champignons à côté des arbres au mois d'octobre...

Editeur	Seibu
Développeur	Seibu
Distributeur	Ocean
Support	PlayStation
Genre	jeu de tir
Nombre de joueur	Deux joueurs
Prix et date de sortie	Environ 500 fr.

fonction de votre choix et bien malin celui qui parvient à les maîtriser facilement ! Comme au bon vieux temps, vous pilotez un avion de chasse et anéantissez l'ennemi qui envahit notre planète. Vous disposez toujours de trois armes différentes. Bref, ça mitraille dur dans tous les coins ! Huit niveaux à parcourir avec bien entendu les mêmes décors qu'en arcade : prairie verdoyante, mer déchaînée, espace

Ce qui fait la force et le charme de Raiden, ce sont les milliers d'adversaires en tous genres.

rempli de destroyers galactiques, etc. Les boss, sont toujours aussi impressionnants, grands et difficiles à vaincre. Impossible de lâcher le pad avant d'en avoir définitivement terminé !
Ce qui fait la force et le charme de Raiden, ce sont les milliers d'adversaires en tous genres. Ils vous tirent dessus sans arrêt et vous obligent à réaliser de véritables prouesses. Vous ne pourrez jamais prendre le moindre instant de

Vous faites honneur à votre réputation en détruisant tous ces avions. Avec un peu de chance, vous recevrez une jolie médaille quelconque.

repos et éviter des milliers de missiles... Pour ma part, Raiden Project est un bon jeu de tir. Il est servi par une bonne réalisation et propose des missions dans lesquelles l'action ne cesse jamais.

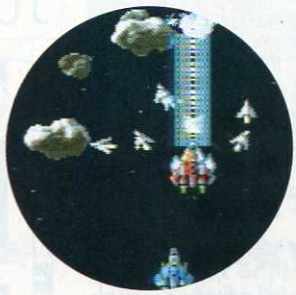
Canardage en ut majeur

Les précédentes adaptations consoles (Super Famicom, NEC, etc.) sont surclassées, écrasées en tous points. Malgré des musiques plus qu'horribles, on ne peut qu'adorer, surtout en mode deux joueurs ! Toutes ces options, bonus et qualités techniques pour-

Céquouiçaa : un moustique géant ou un robot ultra perfectionné ? J'm'en moque. Du moment qu'ils ne salissent pas mon beau vaisseau !

raient être dignes d'un véritable hit s'il n'y avait pas un gros bémol, un vilain canard en ut majeur, un andante catastrophissimo, enfin bref un énorme couac allegrato en ce qui concerne la difficulté.
En effet, Rayden Project se termine en moins de trente minutes, parce qu'il propose des continues illimités... Vraiment dommage...

LES ARMES !



Rayden vous propose trois armes différentes. Le tir à grande ampleur (qui couvre tout l'écran), la « purée bleue », et le rayon laser violet (qui se dirige automatiquement sur tout ce qui bouge). En passant, voici une technique de combat intéressante : à deux, prenez l'un des deux vaisseaux, visez votre compère et observez. Votre tir se divise en plusieurs petites parties. Ces dernières explosent sur les vaisseaux ennemis.

VERDICT

Raiden Project
PlayStation

CRÉATIVITÉ	★★
JOUABILITÉ	★★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★
POTENTIEL	★★★

Raiden Project sur PlayStation est un excellent jeu de tir. Il réunit tous les ingrédients nécessaires à un hit : jouabilité excellente, graphismes détaillés et options par milliers. Vraiment dommage qu'il propose des continues illimités...

éditeur : Sony

Battle Arena Tohshinden

CD Consoles n°4

(PlayStation)

CRÉATIVITÉ	★★
JOUABILITÉ	★★★★
GRAPHISMES	★★★★
SON	★★★★
POTENTIEL	★★★★

Le son de la version officielle de Tohshinden a été « occidentalisé ». Voix et musiques sont sensiblement différentes.

Réponse de la PlayStation au Virtua Fighter de Sega, Tohshinden est un jeu de combat complètement hallucinant. Les combattants et aires de jeux sont entièrement gérés en 3D mappée temps réel. Huit personnages sont disponibles ainsi que deux boss cachés. Les coups spéciaux et super-coups secrets pleuvent de toute part et c'est un réel plaisir que de voir évoluer ces athlètes du combat. Pour la première fois, on peut voir des coups spéciaux prendre toute leur ampleur dans les trois dimensions de l'espace. Trente configurations du paddle sont disponibles. Chaque joueur trouvera ainsi son bonheur. Même les débutants peuvent prendre part à la danse grâce à des configs très spéciales. En un mot comme en cent, Tohshinden est une merveille vivante qui a enchanté toute la rédaction lors de sa sortie japonaise. C'est un plaisir de le voir dans le petit panier des premiers jeux de la PlayStation.

prix : 370 fr. environ.

éditeur : Namco

Ridge Racer

CD Consoles n°3

(PlayStation)

CRÉATIVITÉ	★★
JOUABILITÉ	★★★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★★★★
POTENTIEL	★★★

Si vous parvenez à boucler le Galaga en ouverture de jeu, vous aurez droit à quelques bolides supplémentaires.

Allons droit au but, au niveau du concept même, Ridge Racer ne se différencie guère des nombreux jeux disponibles sur d'autres consoles. Seulement la PlayStation nous rassure sur les qualités que l'on attendait d'elle. À savoir une 3D mappée du tonnerre et un son qui pète grave. Premier jeu sorti au Japon pour la PS, Ridge Racer demeure encore une valeur plus que sûre : un hit en puissance.

prix : 350 fr.

éditeur : Sony

Jumping Flash

CD Consoles n°8

La mignardise japonaise est à l'honneur avec Jumping Flash. Des traits enfantins, des couleurs vives et une ambiance bon enfant, tels sont les éléments qui composent la dernière merveille de chez Sony. Diriger un lapin d'acier dans un monde en 3D à la recherche de carottes, on ne pouvait faire plus ridicule. Pourtant, le jeu se révèle très riche et très amusant. Original et bien réalisé, Jumping Flash est fantastique.

(PlayStation)

CRÉATIVITÉ	★★★★
JOUABILITÉ	★★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★★★★
POTENTIEL	★★★

Le Jumping Flash européen est plus difficile que la version japonaise. Cette dernière est, en effet, très facile.

prix : 370 fr.

éditeur : Konami

Goal Storm

CD Consoles n° 10

On pouvait s'y attendre, on ne joue pas avec les équipes de la ligue japonaise dans Goal Storm.

CRÉATIVITÉ ★★
JOUABILITÉ ★★★
GRAPHISMES ★★★
SON ★
POTENTIEL ★★★

Une fois de plus, la PlayStation étonne. Avec Goal Storm, elle démontre à ceux qui l'ont adoptée qu'elle n'a rien à craindre de sa grande rivale, la Saturn. C'est beau, intéressant et dingue à la fois. En deux mots, vraiment dément. Grâce au mélange 3D mappée et Gouraud, chaque action se transforme en guérilla. Grâce à de tels jeux qui repoussent sans cesse les limites de l'incommensurable, on devient heureux.

prix : 400 fr.

éditeur : Namco

Ace Combat

CD Consoles n° 10

Vous avez souvent rêvé devant Top Gun... en vous disant qu'un jour ça serait vous le mec en kaki dans le cockpit. Namco vous propose de réaliser ce doux rêve avec Ace Combat. 3D mappée et ambiance ciné sont à votre service pour un p'tit baptême de l'air. La gestion de l'argent et le déplacement sur la carte apportent un côté stratégique à ce jeu résolument tourné vers l'arcade.

Les sous-titres qui apparaissent à droite ne sont plus en japonais. Mais ça, on s'en serait doutés.

CRÉATIVITÉ ★★★
JOUABILITÉ ★★★
GRAPHISMES ★★★
SON ★★★★
POTENTIEL ★★

prix : 400 fr.

éditeur : Ubi Soft

RayMan

(Saturn)

CD Consoles n°9

Environ dix millions de francs ont été dépensés pour le développement de Ray Man. C'est l'un des plus gros budgets mondiaux.

CRÉATIVITÉ ★★★★
JOUABILITÉ ★★★★★
GRAPHISMES ★★★★
SON ★★★★★
POTENTIEL ★★★★

prix : 370 fr.

Commençons sobrement en disant que Rayman est l'un des meilleurs jeux de plates-formes à ce jour. Plus de cinquante personnes ont été nécessaires à la programmation du jeu, soit l'équivalent des meilleurs développements japonais. Bourré d'humour, Rayman se veut avant tout un jeu agréable et d'une très haute qualité. Les graphismes toonesques contribuent à restituer une ambiance fantaisiste, comme le scénario du jeu. Pendant les premiers instants du jeu, Rayman ne possède aucun pouvoir. Il les acquière au fur et à mesure de sa progression sur une carte du style Mario. Les six régions qui composent le monde de Rayman brillent par leur diversité.

Les graphismes sont somptueux, sur tous les plans du jeu. La qualité sonore du CD donne droit à des musiques fabuleuses ainsi qu'à 250 bruitages différents. Actuellement, c'est le sommet en matière de jeu de plates-formes.

D'après le journal *Nikkei New Media*, Sega adopterait pour sa prochaine machine 64 bits une architecture compatible avec la technologie M2 de 3DO. D'après les dernières rumeurs, la Saturn 64 bits sera rétro compatible avec la 32 bits actuel. Sega devrait confirmer cette information aux développeurs fin octobre.

Ridge Racer Revolution
PlayStation

Fort de son succès sur la console de Sony, Namco prépare pour cette fin d'année une suite qualifiée de révolutionnaire. Du côté des changements il y aura de nouveaux véhicules, de nouvelles courses, de nouveaux points de vue et un mode deux joueurs grâce au câble de liaison. Bref un Ridge Racer flambant neuf qui va occuper nos longues soirées d'hiver... Sortie : 30 décembre.

Project Overkill
PlayStation/Saturn

Ce titre de Konami est un jeu d'action violente et intense. Vue de 3/4 avec des personnages modélisés en 3D; pour tout détruire, une vingtaine de méthodes sont à votre disposition. Vous avez le choix entre quatre bourrins pour terminer les cinquante misions du jeu. Objecteurs de conscience s'abstenir... Sortie : hiver 95 ■

La Nomade de *Sega*

Commercialisation de la nouvelle portable de Sega en octobre-novembre aux USA : la Genesis Nomade n'est autre qu'une Mega Drive portable. Elle pourra se connecter à une télé mais ne permettra pas le jeu en link pour le moment. Le 32X est incompatible ainsi que le Mega-CD avec la Nomade. Prix : 200$, soit environ 1 100 francs. Son introduction au Japon n'est pas prévue. L'Europe devrait la voir débarquer soit à Noël, soit en début d'année prochaine. La Nomade (tout comme le Super 32X) est le fruit de Sega of America : un produit d'exportation en fait ! ■

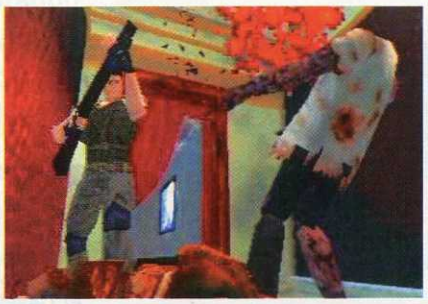
Vers un monde meilleur.
Les frères jumeaux Sony-Philips ont finalement abouti à un accord avec le triumvirat Toshiba-Thomson-MCA pour définir le futur standard mondial de disque optique. Les futurs disques ne changeront pas de taille, mais contiendront 135 minutes de vidéo haute résolution (MPEG2) sur chaque face (disque double face) soit 4,7 Gigabytes de données, toujours par face.
Les prochains lecteurs seront rétro compatibles avec le format actuel de CD-Rom et de DVD. Ce standard sera également rétro-compatible avec la norme vidéo-CD actuelle. Sega a fait savoir que les prochaines générations de Saturn adopteront ce format.
On peut parier que Sony fera de même...

Teleshopping sur console.
Nintendo, Square Soft et Just System Corp. se sont réunis dans un « joint venture » afin de mettre au point un karaoke, des services bancaires, du teleshopping et du téléchargement de jeux par l'intermédiaire de la Nintendo 64. Bien sûr, l'utilisateur devra posséder un modem, périphérique dont le prix n'a pas encore été annoncé...

Sale temps pour Nintendo.
Un mois après la sortie du Virtual Boy au Japon, le bilan des ventes n'est pas fameux. Sur environ 150 000 unités disponibles sur le marché, seules 50 % ont trouvé acquéreurs. Du coup, les revendeurs ont baissé le prix de la console de moitié (7 000 Yens au lieu de 15 000, les premiers acheteurs sont ravis !) et celui des jeux de 20 %. Malgré cela, le VB continue à ne pas se vendre. Et aux vues des premiers chiffres disponibles, Nintendo ne fait pas mieux sur le continent américain... La sortie récente de Mario Crash pourra-t-elle renverser la tendance ? Réponse bientôt !

Bio Hazard
PlayStation

Également appelé « Resident Evil » aux USA, ce titre de Capcom est un savant mélange d'aventure à la « Alone in the Dark » et d'action à la « Doom ». L'histoire se déroule dans un manoir isolé en pleine campagne. Cette bâtisse est en fait un laboratoire bio-technologique du gouvernement dans lequel ont lieu des expérimentations qui dépassent le rationalisme scientifique. Depuis quel-ques temps, toutes les communications ont été coupées et l'on est sans nouvelle des équipes de recherche. Vous devrez donc tirer toute cette affaire au clair armé de votre seul pistolet. L'environnement hyper réaliste en 3D et les bruitages de Bio Hazard créent un univers macabre qui promet des heures d'angoisse.



Sortie : hiver 95.

Final Fantasy VII • *Nintendo 64*

Square Soft reste toujours très discret au sujet du projet de FFVII sur N64. Cependant, des images ont réussi à filtrer. Reste à savoir si ces captures sous Silicon Graphic sont réellement celles que l'on aura sur la 64 bits de Nintendo !

Sortie : fin 95.

Selon le Asahi Evening News, le directeur de Nintendo, Hiroshi Imanishi, aurait infirmé l'information selon laquelle la sortie japonaise de la Nintendo 64 pourrait être repoussée en 96. N'en déplaise aux grincheux, la console sera bien là en temps et en heure ! Alors « wait and see » comme diraient les British...

Toshinden 2 PlayStation

Après la version arcade, Takara & Tamsoft concoctent la suite du fameux jeu de combat en 3D sur PlayStation. Ce second volet comprend dix personnages, soit deux nouveaux. Il s'agit d'une femme détective (Tracy) et un assassin membre d'un mystérieux syndicat du crime (Chaos). N'oublions pas non plus deux boss cachés...

Sortie : janvier 96.

Ranger et protéger vos numéros de CD CONSOLES

Voir page 96

Ça cogite chez Sony. Ken Kutaragi, le boss du département Recherche et Développement de Sony Japon a évoqué la possibilité d'une option de télécommunication pour la PlayStation. Cet « add-on » viendrait se brancher sur le même port que le câble de liaison pour jouer à deux.

Du rififi chez Nintendo. Inquiétudes au sujet des éditeurs N64 : beaucoup n'ont pas encore de kits, Nintendo les ayant monopolisés. Les éditeurs refusent l'interdiction faite par Nintendo de ne pas développer sur d'autres supports pendant 2 ans. Ça chauffe !

Le couple de l'année. Coup de tonnerre dans le monde des 32/64 Bits puisque SNK et Sega s'allient et font cause commune ! Dès la fin de l'année, au plus tard au début de l'année prochaine, deux titres SNK et pas des moindres vont débarquer sur Saturn : King of Fighters'95 et Fatal Fury 3 ! Par la suite, les grands hits passés et prochains de la Neo Geo vont être adaptés sur la 32 Bits de Sega. Parallèlement, Sega adaptera ses grands hits sur Neo Geo cartouche et CD ! La rumeur veut que Sonic débarque sur Neo !

Virtua Fighter • TV

Virtua Fighter est sorti à la télé en dessin animé, au Japon. On attend une réponse de SNK. Capcom s'apprête a sortir des épisodes de sa série SF2V(télé) en VHS et en LD. ■

Gagnez une PlayStation

Earthworm Jim est :
- 1- un rédacteur en chef
- 2- un ver de terre
- 3- un cowboy

Dans Gundam, le boss final s'appelle :
- 1- Char Aznable
- 2- Chak Mazrak
- 3- Chuck Berry

Lequel de ces jeux, prévus pour la PlayStation, n'était pas présenté lors de l'ECTS ?
- 1- Fade To Black
- 2- G-Police
- 3- Toh Shin Den 2

À quelle date la PlayStation française est-elle sortie ?
- 1- 18 juin 1940
- 2- 24 septembre 1995
- 3- 29 septembre 1995

Combien de jeux étaient disponibles pour la PlayStation française à ce moment-là ?
- 1- Aucun
- 2- 5
- 3- 8

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....
Tél : .....

Envoyez toutes vos réponses à CD consoles, Concours PlayStation, 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil avant le 30 novembre.

Primal Rage
PlayStation

Quand les dinosaures font la loi, ça devient Primal Rage. Attendu depuis des mois, ce jeu est aujourd'hui présent sur tous les supports. La PlayStation dispose de la version la plus achevée à ce jour : des graphismes plus jolis, des sons plus chouettes... Espérons que le système de jeu soit moins compliqué et moins restrictif.

Sortie : novembre.

Sega Adventure • *Saturn*

CDC vous a déjà parlé de ce RPG en 3D de Game Studio. Il s'agit du premier jeu de rôle sur Saturn à tirer parti du nouveau système d'exploitation développé par l'équipe d'AM2. Ne connaissant pas encore le scénario du jeu, je vous laisse donc admirer la nouvelle image qui nous est parvenue !

Sortie : mars 96.

Super Kart • *Jaguar*

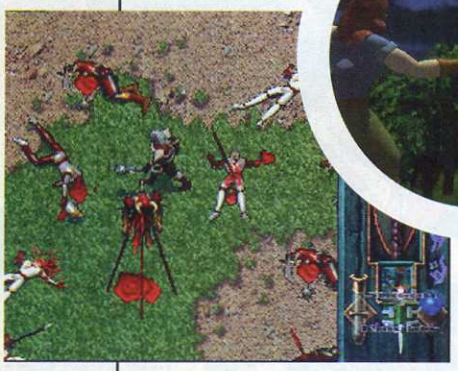
En fin d'année devrait sortir Super Kart, un jeu de caisse où gagner est synonyme de défonce. Il est annoncé comme le rival de Mario Kart, le JEU de caisse fun par excellence. Voilà les premières images de ce titre.

Combien ça coûte. **Lors d'une discussion entre un journaliste du New York Times et Trip Hawkins, ce dernier aurait affirmé que le prix probable de la 64 bits M2 serait fixé à 299$ (1 500 francs environ). Reste à savoir s'il s'agit de la console elle-même ou du périphérique !**

Blood Omen
PlayStation

Vous êtes Kain, un vampire vivant dans un monde médiéval : celui de Nosgoth. Pour survivre, vous devez trouver du sang (jusqu'ici tout est normal pour un vampire !) et pour y arriver, vous pouvez vous transformer en loup, en chauve-souris et en brume (!). Vous disposez également de 30 sorts dévastateurs. C'est un jeu d'action de très haute qualité en 3D, rythmé par des scènes cinématiques en FMV.

Sortie : fin 95.

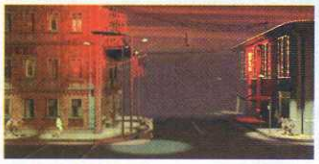


Virtua Racing • *Saturn*

De l'arcade à la Mega Drive. De la Mega Drive à la 32X. Et enfin, de la 32X à la Saturn. Virtua Racing est passé par toutes les phases du développement de Sega, gagnant à chaque étape en qualité et en confort. La dernière mouture est une copie presque parfaite de l'arcade. Toujours trois circuits (trois difficultés) et un maximum de fun.

Sortie : fin 95 ■

Parasite
PlayStation



Voilà un jeu d'aventure particulier, puisque vous êtes manipulé par une entité extra-terrestre. À travers vous, elle mène son enquête et vous fait faire exactement ce qu'elle veut. Ce qui signifie, parfois, des choses peu plaisantes. Vous parlez avec elle, vous marchez avec elle, vous commencez même à lui ressembler, mais votre priorité reste l'évacuation de cette intruse.

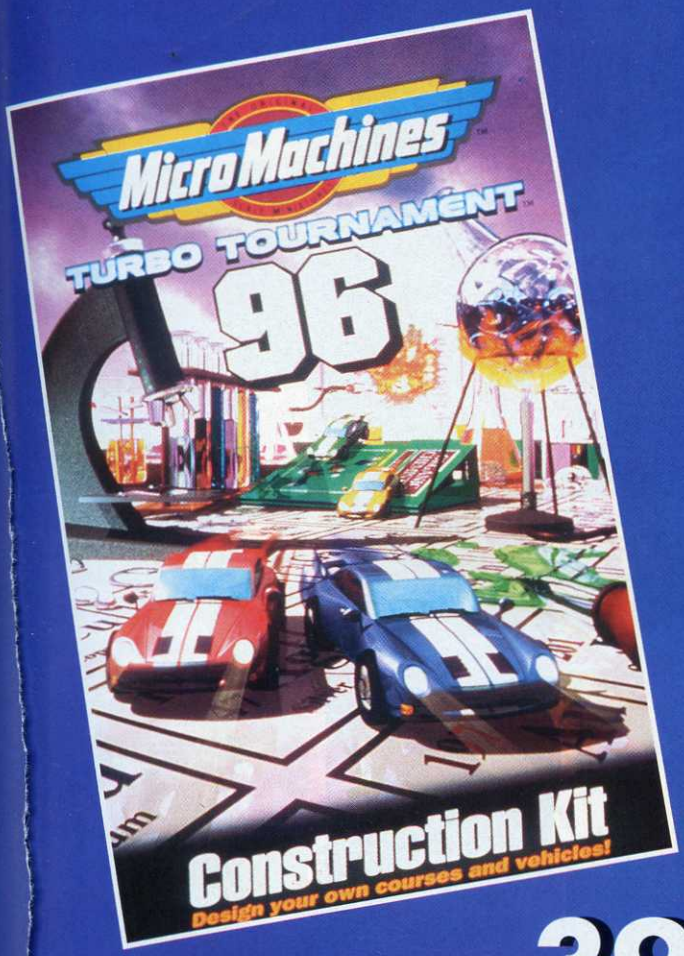
Sortie : début 96. ■

Tel est prix qui croyait prendre.
La guerre des prix fait rage aux USA. Avec la politique commerciale agressive pratiquée par Sony, Sega passe à l'offensive en diminuant ses tarifs : la Saturn seule avec un paddle et un CD contenant des démos jouables de Bug et de Panzer Dragoon passe à 299$ (moins de 1 500 francs, le même prix que la PlayStation !) et le bundle avec Virtua Fighter Remix se retrouve à 349$ (environ 1 745 francs).

Star Wars sur N64.
Le premier jeu de Lucas Arts Entertainment sur Nintendo 64 s'appellera « Shadows of the Empire ». La trame reprendra l'univers de la trilogie mais avec de nouveaux scénarii et des nouveaux personnages. Vous jouerez le rôle d'un jeune rebel qui détient l'avenir des chevaliers Jedi entre ses mains... On n'en sait pas plus pour l'instant, mais Georges Lucas serait emballé de travailler sur une plate-forme permettant d'aussi bon jeu 3D.

Rumeur !
Les plus attentifs des consommateurs américains auront remarqué que l'emballage du Off World Interceptor Extreme, un titre PlayStation, est complètement différent des emballages conçus pour les premiers titres de la machine. En fait, Sony rattraperait une énorme gaffe : selon une source sérieuse, un individu de Sony Computer Entertainment aurait eu une relation amoureuse avec quelqu'un dont la compagnie s'occupe de la fabrication d'emballage pour disque compact. Du coup, Sony aurait été directement influencé pour acheter une machine-à-faire-les-emballages qui ne correspond pas vraiment aux exigences des dirigeants.
En fin de compte, les responsables de la bévue auraient été renvoyés et les emballages complètement modifiés, gaspillant ainsi du temps et de l'argent...

Salut les Vidéokids, les "Tops" sont chez Carrefour !



399 F

Offre Carrefour exceptionnelle

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.

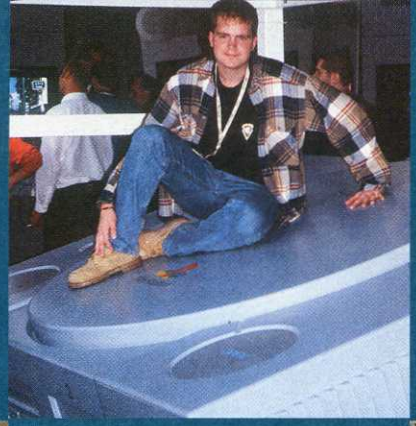
avec Carrefour je positive!

ECTS de Londres

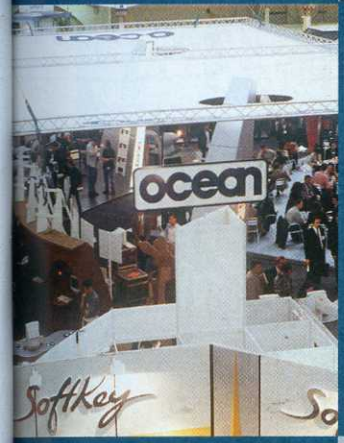
Par Tommy François et la rédaction

L'ECTS de Londres sonne définitivement le glas des consoles 16 bits et annoncent, par la même occasion, les sorties officielles des consoles 32 bits de Sega et Sony. Fort d'une expérience hors du commun dans le monde du jeu vidéo pour Sega et avantagé par une puissance de frappe marketing colossale du côté de chez Sony, les deux grands ont entamé les hostilités. Et la bataille se livre à coups de contrats exclusifs signés avec les éditeurs tiers du marché.

L'événement du moment, c'est l'arrivée de la PlayStation. Une console dotée de bases solides !



Quand le taxi nous a déposé devant l'ECTS, on a cru qu'il s'était trompé d'adresse. Enfin bon...



Chez Ocean, l'alcool coulait à flot. C'est normal, vu la qualité des jeux, on a sabré le champagne.

La Jaguar, à l'affût, est toujours prête à sortir ses griffes. C'est quand elle veut !

Faute de hits, les anglais de chez Gametek, nous proposent un stand à la hauteur des 32 bits.

Domark se lance dans la simu sportive avec Championship Manager 2. Ça tombe bien, les autres éditeurs aussi.

Acclaim II, le retour, continue sur la lancée des Mortal Kombat et compagnie avec notamment MK III et NBA JAM T.E. Un souffle d'air frais...

Virgin, longtemps fidèle aux 16 bits, se lance à l'assaut des nouvelles machines. Et l'éditeur ne lésine pas sur les gâteries en tout genre.

Après les jeux d'Intervilles de Guy Lux, nous vous présentons les jeux d'Interplay à la sauce CD Consoles.

Fort de son expérience dans l'univers de la Hi-Fi, Sony ne lésine pas sur les moyens. Un étage pour eux tout seuls !

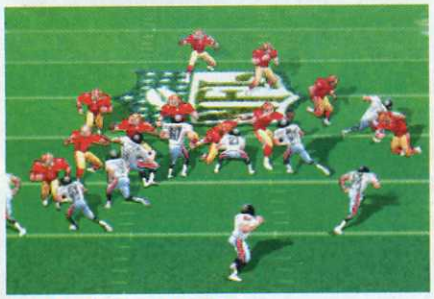
Electronic Arts

L'art de L'ÉLECTRONIQUE

Avec Delphine, Origin et Bullfrog entre leurs mains, Electronic Arts nous ont largement habitué à de très bons spectacles sur les salons. Encore une fois, ils se sont montrés à la hauteur de nos espérances : excellents.

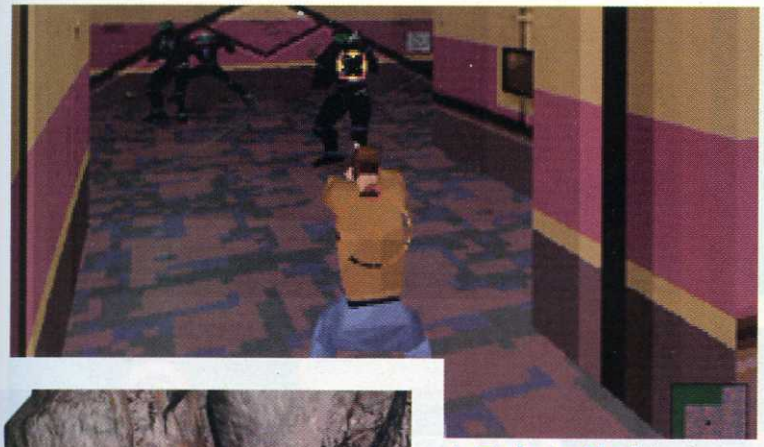
Electronic Arts étant l'un des plus gros éditeurs au monde, il n'est pas toujours évident de comprendre la distribution de leurs titres et qui les développent. Afin de vous faciliter la tâche nous allons commencer par le commencement, c'est-à-dire le QG d'Electronic Arts à San Mateo, Californie. Sont développés dans les locaux de la Silicon Valley : Schock Wave II, Viewpoint, Shredfest et Madden 96. En ce qui concerne **Schock Wave II**, il est annoncé sur 3DO uniquement. Trente ans ce sont écoulés depuis la fin du dernier conflit intergalactique. Ce jeu dispose d'un moteur terrain amélioré qui autorise le joueur a évoluer sans contraintes dans l'aire de jeu. De plus, le mapping des surfaces s'avère plus fin. Afin d'augmenter l'intérêt du jeu, les programmeurs d'Electronic Arts ont prévu un choix de véhicules multiples. Ces derniers peuvent être configurés et paramétrés à souhait. Toujours dans le registre shoot spatial, on ne peut pas passer à côté du célébrissime **Viewpoint**. Originalement sorti sur Neo Geo, Viewpoint débarque sur Saturn et PlayStation. Cette fois-ci, vous évoluez dans un décor en 3D isométrique où l'influence 32 bits se fait largement sentir. Cette nouvelle version propose des graphismes en 32 000 couleurs lui donnant une allure étonnante. Un classique à ne rater sous aucun prétexte ! Si Sony présente **Extreme Sport** pour sa pouliche,

▲ *Fifa Soccer'96.*

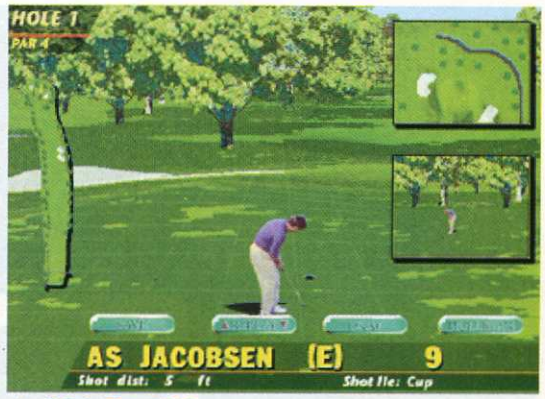


▲ *Madden NFL'96.*

▲ *Shock Wave II.*



▲ Fade to Black.



▲ PGA Tour'96.

▲ Time Commando.

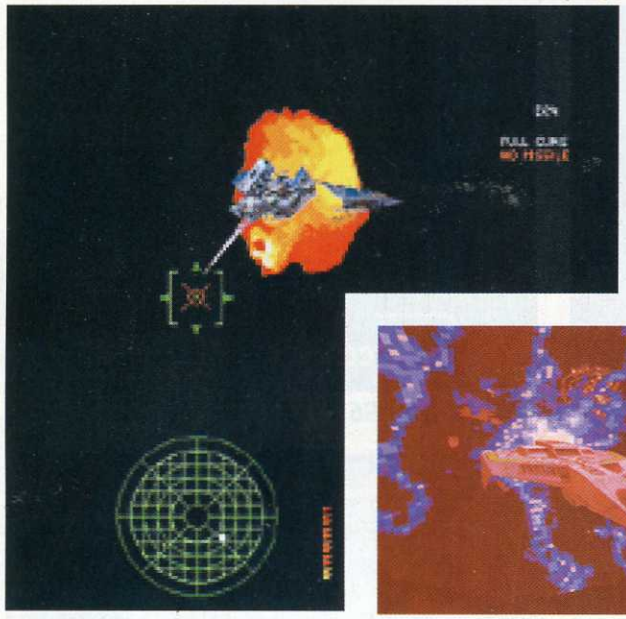
▲ NHL'96.

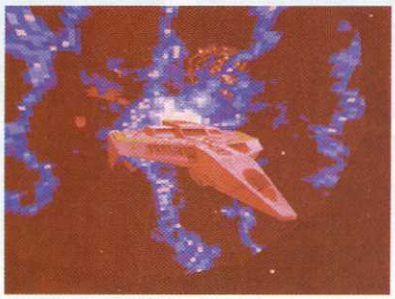
Electronic Arts ne chôme pas pour 3DO. Au contraire, ils travaillent actuellement sur **Shredfest**, une simulation de snowboard bien léchée. Ce jeu vous permet de dévaler les pistes de huit véritables stations de sport d'hiver sur des rythmes super cools inspirés du punk rock. Un jeu à réserver aux joueurs rock'n roll puisqu'il montre aussi des clips géniaux. Le dernier titre fait à San Mateo est **Madden NFL'96** pour la PlayStation, la Mega Drive et la Super Nintendo. Il reprend le moteur de FIFA International Soccer sorti sur 3DO, il y a un an de cela. Vous pouvez donc jouer dans un stade complètement géré en 3D. Ce système s'appelle le « Virtual Stadium ». Avec une technologie infrarouge et des commentaires de Madden en personne, NFL'96 est le must en matière de simulation de football américain.

C'est aussi le seul titre d'EA Sports fait à San Mateo car les autres sont tous réalisés par la branche canadienne : EA Canada. Pour ne citer que les plus connus : FIFA'96, NHL'96, NBA Live'96 et PGA Tour'96. Les trois premiers titres sont aussi des jeux qui utilisent le procédé Virtual Stadium. **FIFA'96** se différencie de ses prédécesseurs par son nouvel angle de vue, 3 500 joueurs répartis en 12 ligues internationales et des mouvements novateurs conçus grâce au Motion Design. Tous les supports actuels, y compris la 32X, auront le droit à cette suite sauf la 3DO. Pour **NHL'96** seule ➤

▲ Hi-Octane.

Electronic Arts





▲ *Wing Commander IV.*

la 32X n'aura pas son jeu. Elle ratera en conséquence un jeu plus rapide, mieux animé et le loisir de jouer avec les stars de la NHLPA. Quant à **NBA Live'96**, il présente aussi de nouvelles options et la technologie Virtual Stadium mais ne sera décliné que sur PlayStation, Mega Drive et Super Nintendo. En final, **PGA Tour'96** est le seul jeu EA Sports a ne pas se servir du Virtual Stadium. Ça va, vous avez tout suivi ? Cependant, les parcours vallonnés montrent une influence 32 bits de taille ainsi que de nouvelles sensations pour les possesseurs de PlayStation et 3DO. Même les versions 16 bits sont en relief. Incroyable, mais vrai !

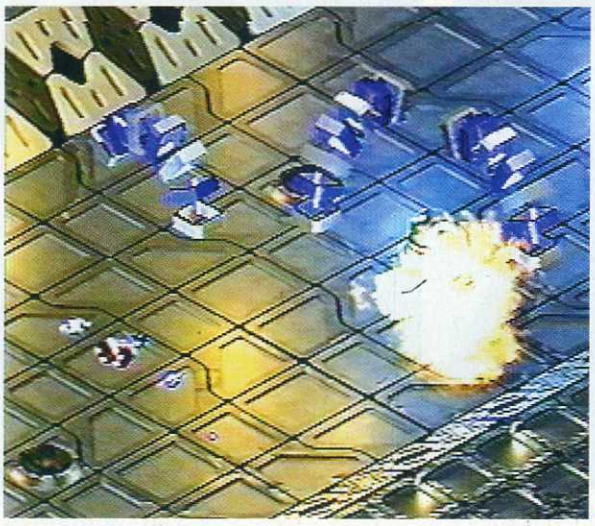
Même les versions 16 bits sont en relief. Incroyable, mais vrai !

Voilà, c'est tout pour les jeux signés Electronic Arts, mais il reste tout de même Origin, Bullfrog et Delphine. Chez Origin, **Wing Commander IV** : The Price of Freedom est en développement sur Saturn, PlayStation et 3DO. Nous n'avons pas vu le jeu mais les scènes cinématiques sont encore mieux qu'auparavant. Mark Hammil est, encore une fois, la star du titre le plus attendu de cette fin d'année.

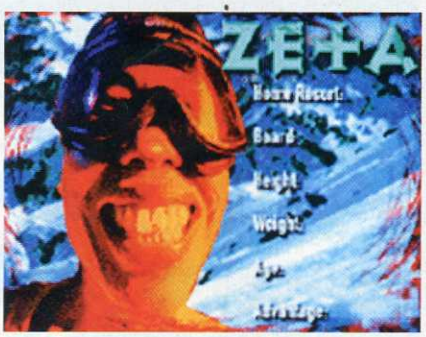
Du côté français, Delphine nous a dévoilé la version PlayStation de **Fade to Black**. Il est malheureusement trop tôt pour s'avancer sur le jeu. Pour l'instant, le jeu est beau, jouable et très intéressant. De quoi faire un hit ! La filiale Adeline de Delphine montrait **Time Commando**. Pour un jeu qui est loin de sa version finale, il nous a tout simplement épaté. Graphiquement sublime, il regorge de bonnes idées. Le dernier jeu Electronic Arts dépend du label Bullfrog.

▲ *NBA Live'96.*

J'ai nommé **Hi-Octane**, déjà sorti sur PC. C'est une course futuriste un peu similaire à Wipe Out & Co mais dans laquelle on peut utiliser une multitude de trajets. Avec une gamme aussi étoffée, il y en a pour tous les goûts et les couleurs. Faites vos choix ! ■



◄ *Viewpoint.*



Shredfest. ►

PHILIPS invente LE JEU

Si on en juge par la qualité de la présentation sur le stand Philips, Argonaut et Haiku Studios, les développeurs des deux titres CD-i exposés ont trouvé des ressources inespérées dans cette plate-forme. CD-i, machine du futur ?

Argonaut a surpris tout son monde aux côtés de Nintendo en réalisant Star Fox sur Super Nintendo il y a bientôt trois ans. Cette société tente un nouveau pari sur CD-i avec **Alien Odyssey**. Vous explorez un monde en 3D composé de gigantesques territoires. Lors d'une phase du jeu, votre machine, une sorte de moto futuriste, surfe à toute allure sur les pistes malgré le danger environnant. Le mystérieux Dak et ses sbires vous attendent, là, tout près... Quelque chose d'incroyable enfin créé sur CD-i, Saturn et PC CD-Rom. Philips l'annonce pour novembre.

En ce qui concerne **Down in the Dumps**, pas grand chose à dire si ce n'est que les gens de Haiku Studios nous pondent un jeu en vue subjective dans lequel l'aventure se révèle prédominante. Aidé d'une souris, d'un système d'icônes et de votre matière grise, vous devez aider la famille des Blubs a quitter la Terre pour retourner sur leur planète natale. L'humour et la beauté sont là, comme dans les meilleurs jeux 32 bits ! Une kyrielle d'options et quelques surprises bien cachées vous attendent sur CD-i et CD-Rom début 96. Les graphismes sont bien au-dessus de tout ce qui existe sur la machine Philips. Alors préparez-vous à voir une nette amélioration dans les prochains jeux CD-i, surtout si Haiku est le maître d'œuvre ! ■

Alien Odyssey. ▲

◀ Down in the Dumps.

Mindscape

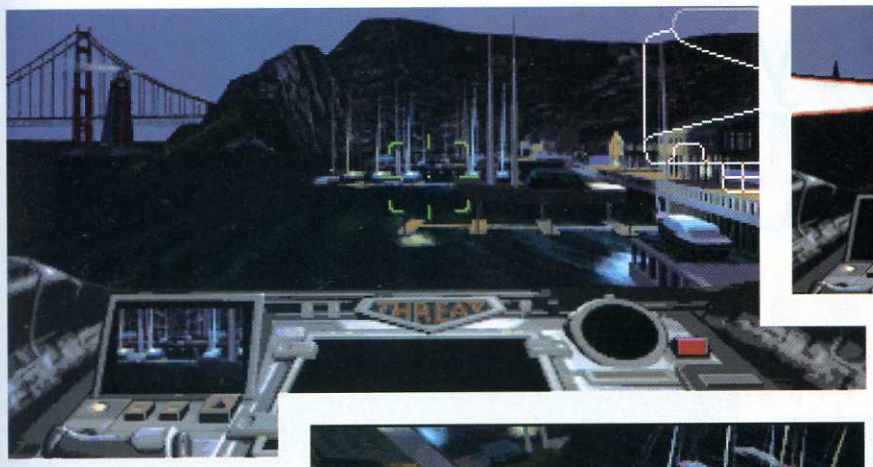
La nouvelle GÉNÉRATION Mindscape

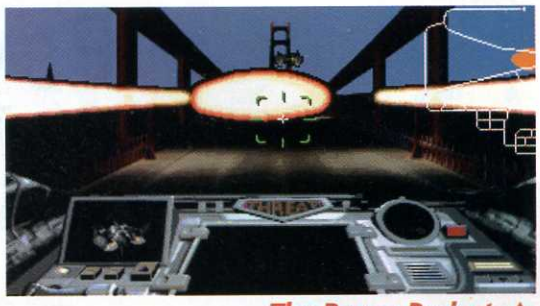
Après le succès de leurs titres PC et la bonne prestation de Pac-in-Time sur SNES, Mindscape se lance sur le marché des machines « nouvelles générations ». Des débuts remarqués…

Mindscape s'annonce comme l'un des éditeurs phares de la génération 32 bits. J'en veux pour preuve le catalogue présenté sur le stand de l'ECTS. À commencer par **The Raven Project**. Aussi prévu sur PC CD-Rom, Raven est développé sur Saturn et PlayStation. Aux dernières nouvelles, sa sortie se fera en simultané sur la totalité des supports, en novembre prochain. Ce titre est destiné aux adeptes de simulateurs spatiaux high-tech dotés de beaux graphismes. Logique oblige, puisque Cryo Interactive Entertainment, la société française à l'origine de Lost Eden et MegaRace, se cache derrière les mécaniques de ce titre. Je vous rassure de suite, le jeu ne rejoint pas la caractéristique de certaines productions Cryo : magnifique mais injouable. Au contraire, devant la menace extraterrestre, vous êtes amené à rejoindre les rangs d'un corps rebelle pour survivre. Avec la panoplie du parfait guerrier futuriste, avion stratosphérique, starfighters, bolides dévastateurs et des combinaisons méchanisés, vous devez sauver le monde… Distribué par Ludi Games en France, **Cyberspeed** PlayStation est encore un gros titre Mindscape. Ce dernier concurrence directement Wipe Out de Psygnosis. En effet, il s'agit d'une course où vous pilotez des engins qui ont la particularité de surfer au-dessus du sol, attachés par un filin un peu comme une

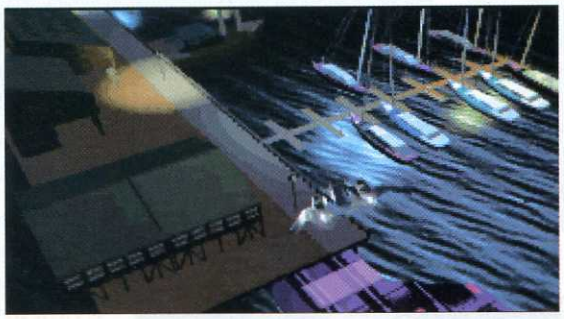
Cyberspeed. ▲

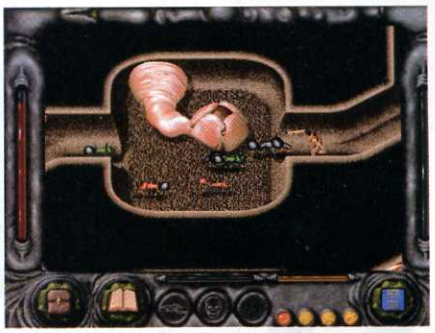
◀ Warhammer 40 000.





The Raven Project. ▲





cabine de téléphérique. Il se différencie cependant des autres simus. Il reprend le principe de Panzer Dragoon sur Saturn en ce qui concerne les vues rotatives. Vous pouvez et devez donc surveiller vos arrières à chaque instant. Toujours sur PlayStation, Mindscape sort en novembre, la série des **Warhammer 40 000** et **Warhammer Shadow of the Horned Bat**. Les deux titres sont inspirés des excellents jeux de plateau Games Workshop. Les deux adaptations sont en 3D mappée temps réel et restent fidèles à l'univers de Warhammer. De quoi ravir les adeptes !

Tous les autres produits Mindscape, trois au total, sont signés SSI (Strategic Simulation Incorporated). **Entomorph - Plague of the Darkfall** est annoncé sur la PlayStation. Dans ce « role-playing » adventure vous êtes l'unique témoin d'une manifestation diabolique : tous les habitants du royaume se transforment en insectes. Votre mission : contrer les effets de cette peste avant que vous même n'ayez six pattes et une paire d'antennes.

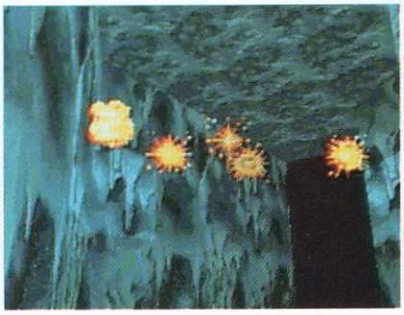
Dès novembre pour la PlayStation et avril 96 pour la Saturn, **Panzer General,** wargame de l'année 95, sera à votre entière disposition. Vous êtes en l'an 1939, chacun de vos actes décidera de l'avenir de la Seconde Guerre mondiale...

DeathKeep, n'est prévu que sur 3DO. C'est en vue subjective que vous allez déambuler à travers une trentaine de donjons en affrontant des monstres inspirés du monde d'ADD (Advanced Dongeons & Dragons). De quoi exercer vos dons de boucher ! ■

▲ Entomorph.

DeathKeep. ▶

Panzer General. ▲



Psygnosis

Psygnosis, LE COCORICO anglais

Depuis le dernier ECTS de Londres, Psygnosis ne cesse de nous étonner lors des grands grands rendez-vous du milieu. Fidèle au poste, il présentait la suite de leur gamme d'enfer.

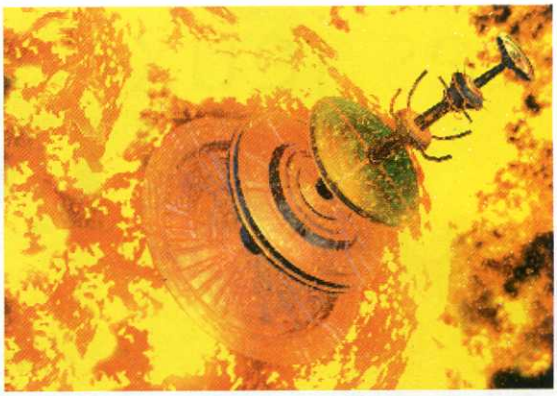
Si Psygnosis s'est évertué à faire d'excellents titres pour la sortie officielle de la PlayStation, ils ont aussi pensé à l'avenir. En effet, ils annoncent une gamme bien léchée pour la fin d'année et début 96.

Tout d'abord, la première simulation sportive de Psygnosis : **PowerSports Soccer**. Comme son titre le sous-entend, il s'agit d'un jeu de football pur et dur. Afin de se distinguer de la masse des jeux déjà annoncés sur les machines 32 bits comme Actua Soccer, Striker 96, FIFA 96, Goal Storm, l'équipe française qui développe ce titre a mis la gomme sur le côté fun du jeu. En effet, tous les coups sont permis : reprise de volée, lob, talonnade, bicyclette, tackle, tête plongeante, aile de pigeon et peut-être même le saut du scorpion. À noter, une option cachée rendant les agressions possibles par les joueurs. Malheureusement, il faudra attendre début 96 pour goûter au plaisir de ce soft multi-joueurs.

Lors du dernier salon, nous vous avions montré quelques photos tirées des cinématiques de **G-Police**. Vous êtes un flic du XXIIIème siècle à la recherche de votre petite sœur kidnappée par la pègre. Armé jusqu'aux dents vous devez anéantir tous les obstacles. Mis à part ces trois jeux, Psygnosis en prépare trois autres dont nous ne savons pas tout : Sentient, La Cité des Enfants Perdus et Parasite. Seuls les cinématiques de **Sentient** sont disponibles. Cependant, il sera dans

◀ *G-Police.*

Sentient. ▶



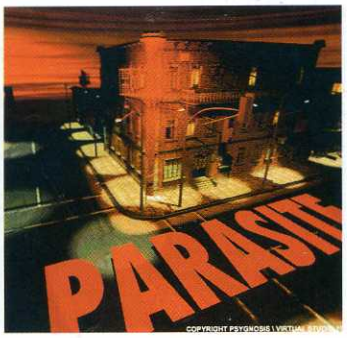
▼ La Cité des Enfants Perdus.

les rayons dès la fin 95. D'après nos sources, 72 heures est le temps qui vous est imparti pour accomplir un grand nombre de missions. **La Cité des Enfants Perdus** est un jeu d'aventure dans lequel vous évoluez dans le monde inspiré du film. Vous incarnez un marin qui pleure son « petit frère » enlevé par le docteur Krank. Votre

PowerSports Soccer. ▲

mission : le retrouver avec l'aide de la petite Miette avant que Krank ne lui vole ses rêves. Issu, là encore, du studio français de Psygnosis, ce produit a bénéficié d'un coup de pouce du réalisateur Marc Caro.

Techniquement, la Cité des Enfants Perdus offre des graphismes en 3D temps réel. Des changements de vue par le biais de caméra fixe accentuent l'aspect cinématographique du titre. Les superbes jeux de lumière restituent à la perfection l'ambiance si particulière du film. Si tout va bien, le développement sera achevé pour mars-avril 96. Dans **Parasite**, le concept est étonnant. Votre corps est infesté par un esprit extraterrestre qui, en plus, est un flic. Vous devez l'aider à accomplir ses missions. Tant que les ennemis sont des humains ça va, mais la tâche devient plus difficile contre les aliens... Psygnosis confirme donc sa capacité à faire de bons jeux. Notez que la totalité de ces titres sont aussi prévus sur PC CD-Rom. Comme quoi, la PlayStation et le PC ont des affinités. ■



Parasite ▶

Interplay

Les jeux D'INTERPLAY

Avec plus de 140 titres tous supports confondus, Interplay se positionne comme l'un des plus gros éditeurs mondiaux. Cette société, distribuée maintenant par CIC, a récemment fait l'acquisition de Shiny. De quoi faire rêver joueurs et consoles…

Aftermath. ▲

Si la majorité de la gamme Interplay est constitué de titres micro, un grand nombre de produits consoles étaient aussi présentés sur le stand de l'ECTS. **Aftermath** est la nouveauté. Prévu sur PlayStation et Saturn, c'est un bon petit jeu d'action à la Probotector bénéficiant d'une technologie 32 bits. Douze niveaux de folie avec au moins trente heures de jeux pour en voir le bout (d'après Interplay). Les graphismes superbes dosent habilement 3D et images de synthèse pour un rendu très réaliste et métallique.

Casper, le film produit par Steven Spielberg, est adapté sur Saturn, PlayStation et 3DO. Entièrement vu de haut (une fausse 3D isométrique), le jeu vous met dans la peau de Casper le petit fantôme qui « hante » son manoir sépulcral. Les graphismes particuliers de la version console rappellent, de loin, les effets spéciaux du film. Humour et énigmes sont les points forts de ce titre sympathique et mignon tout plein. La seconde adaptation cinématographique d'Interplay est **WaterWorld** avec le beau et ravissant Kewiiin. Ce dernier ne joue d'ailleurs que sur la PlayStation et la 3DO pour Interplay. En effet, le reste des droits appartient à Ocean. Entièrement réalisé

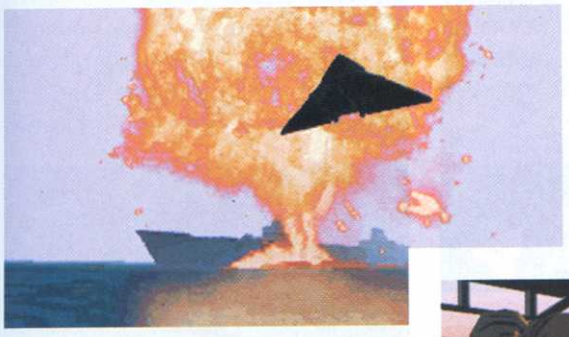
Casper. ▲

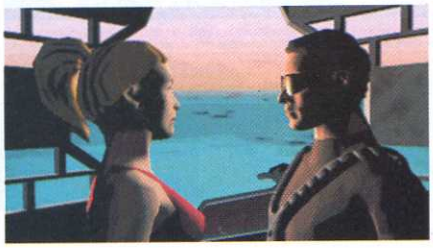
▲ *WaterWorld.*

en image de synthèse précalculée, WaterWorld est un shoot proposant onze niveaux. Étant donné le succès de Rebel Assaut, on attend avec impatience ce titre. Après Super Street Fighter 2 X, la 3DO accueille un deuxième jeu de ce type : **ClayFighter 2**. Seize personnages dont huit cachés sont disponibles dans cette tuerie en pâte à modeler. Les coups spéciaux délirants pleuvent et l'ambiance sonore tient la route. M'enfin, est-ce vraiment nécessaire d'ajouter un énième jeu de combat à un marché relativement saturé dans ce domaine ? On se le demande !

Déjà célèbre sur PC CD-Rom, **Cyberia** arrive sur 3DO, PlayStation et Saturn. Le jeu vous projette dans un futur menacé par de vilains terroristes. On ne va pas vous faire de dessin, une fois de plus, vous devez sauver le monde. Des graphismes en 3D démentiels et des personnages en image de synthèse agrémentent votre parcours dans ce shoot'em up précalculé. Argh ! Un Cyberia 2 est déjà en préparation (cf. Virgin). **Descent** aussi débarque sur toutes les consoles 32 bits ; à savoir la Saturn, la PlayStation et la 3DO. Ce jeu est calqué sur le concept de Doom mais autorise votre vaisseau à se déplacer librement dans des couloirs en 3D texture mappée. Cette version se différencie de celle sur PC par le grand nombre de sources d'éclairages. En effet, de chaque objet émane de la lumière. Un véritable plaisir pour les yeux. **Rock'n Roll Racing 2** sur PlayStation n'est pour l'instant qu'au stade de développement. La seule chose que nous ayons pu en voir est une démo non jouable extrêmement belle. Mais bon ! On note aussi **VR Baseball** sur Saturn et PlayStation. À réserver aux amateurs. ■

▲ *Descent.*





◀ *Cyberia.*

▲ *Rock'n Roll Racing 2.*

Virgin

Son cœur bat à 32 BITS !

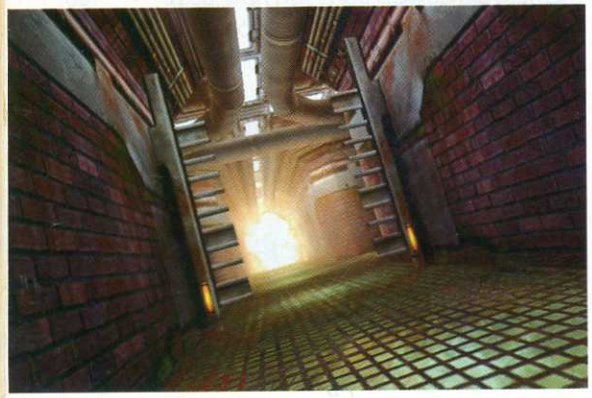
Fidèle aux 16 bits, Virgin était l'un des seuls éditeurs à proposer une sélection Mega Drive et Super Nintendo. Mis à part Super Bomberman 3 et Cool Spot, Virgin a pris le tournant des nouvelles machines avec éclat.

Si Virgin innove énormément, ils sont aussi les premiers à exploiter une licence lucrative. J'en veux pour preuve **The 11th Hour**, la suite de 7th Guest, prévu sur les machines nouvelle génération. Il suffit ici de se balader dans des couloirs en 3D précalculée et de résoudre tout un tas d'énigmes. L'ambiance lourde et lugubre accentué par des cinématiques terrifiantes est là pour vous rappeler que vous n'êtes pas venu en touriste.

Après l'aventure, place au simulateur de combat. **Agile Warrior F-IIIX** sur PlayStation arrive pour faire de l'ombre au tenant du titre, Ace Combat de Namco. Entièrement géré en 3D texturée temps réel, Agile Warrior est une simulation de combat aérien dans laquelle vous pilotez un chasseur de l'armée. Virgin nous promet un résultat si saisissant qu'on en aurait les mains moites ! Deux joueurs

▲ *The 11th Hour.*

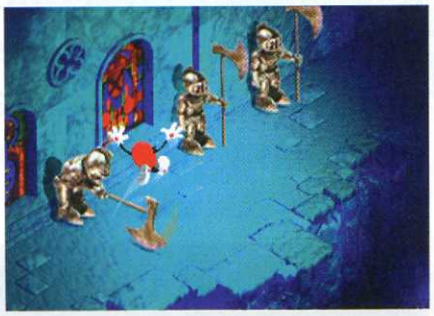
▲ *Heart of Darkness.*



◄ *Resurrection - Cyberia 2.*

▲ *Spot Goes to Hollywood.*

▼ *Tilt !*

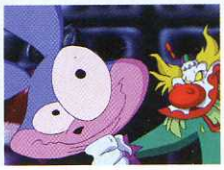


peuvent même prendre part au trip.
Si Interplay annonce Cyberia sur 32 bits, Virgin cherche à avoir le déclic d'avance avec **Résurrection - Cyberia 2**. Attention ! Virgin ne veut pas que le terme de « film interactif » soit utilisé pour cette suite. Si on croit les communiqués, Cyberia 2 est aussi un shoot mais vous disposez d'une liberté de contrôle plus grande. En plus, l'intérêt serait rehaussé par des énigmes et des ennemis apparaîssant à différents endroits selon les parties.
Avec un titre comme **Tilt !**, ce jeu ne pouvait être qu'une simu de flipper. Prévu sur PlayStation et Saturn, ce soft vous propose une douzaine de flippers tirés de versions réelles et entièrement modelisés sur des stations Silicon Graphics pour un rendu parfait. Il ne manquera plus que l'atmosphère enfumée et la bière pour se croire au café du coin.

Toonstruck sur 32 bits s'appelera en fait **La guerre des Toons** en version française. À l'inverse de Roger Rabbit, ce jeu d'aventure place Christopher Lloyd (*Retour vers le Futur*) dans un monde de toons pour le moins délire. Si vous voulez en savoir plus, reportez-vous au précédent *CD Consoles*. Bref, pressons un peu le pas en annonçant la sortie de **Terra Nova** dont on sait peu de choses. Était aussi présent au salon mais testé dans notre prochain numéro, **EarthWorm Jim 2**. Finalement, la suite de Cool Spot, **Spot Goes to Hollywood**, arrive sur quasiment toutes les consoles comme nous vous l'avons déjà dit maintes fois. La grosse différence avec son prédécesseur réside dans la vue en 3D isométrique au détriment du scrolling horizontal classique. On n'oublie pas **Heart of Darkness** qui fait son petit bout de chemin sur PC et CD-i pour le moment. ■

▲ *Agile Warrior F-IIIX.*

▲ *La Guerre des Toons*



▲ *EarthWorm Jim 2*

Acclaim

Acclaim FOREVER

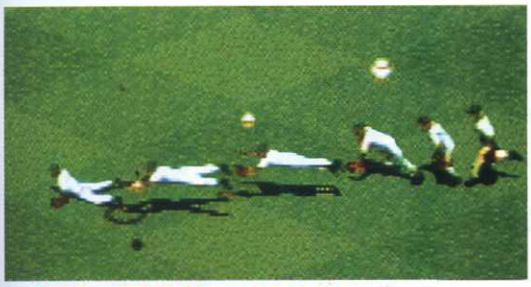
Comme d'habitude, Acclaim a sorti le grand spectacle pendant cet ECTS de Londres. Avec une gamme truffée de grosses licences, il s'assure une fin d'année pour le moins lucrative : Mortal Kombat…

On commence par un retour vers le passé avec **Mortal Kombat II** sur Saturn. En effet, la licence du troisième épisode sur 32 bits est en ce moment disputée entre Sega et Acclaim. Le jeu (déjà programmé) sort vers mars ou avril. Par contre c'est bel et bien Acclaim qui distribue **Mortal Kombat III** sur Super Nintendo. Quatorze personnages, des coups spéciaux, du sang et des fatalités attendent les possesseurs de Super Nintendo. Même si ce jeu n'apporte pas grand chose de neuf par rapport à ses prédécesseurs, les nouvelles et nombreuses fatalités risquent de scotcher pas mal de joueurs devant leurs téléviseurs. Dommage, à l'image de la version arcade, les décors sont un peu trop carrés.

On continue dans les jeux de combat adaptés de l'arcade avec **WWF Wrestlemania** sur PlayStation. Voilà qui fait d'une pierre deux coups : les malades de baston vont s'en donner à cœur joie et les fans des stars de la WWF vont se régaler comme ce n'est pas possible. De nombreux catcheurs digitalisés mouillent leurs maillots à l'aide de coups spéciaux et d'enchaînements terroristes. Décidement, l'arcade est à l'honneur chez Acclaim avec **Revolution X** également sur la PlayStation. Rythmée par la musique d'Aerosmith, préhisto-groupe hard rock des années 70, cette tuerie sans nom reprend le concept de l'ancestral Operation Wolf, ou du plus récent Virtua Cop. Les ennemis apparaissent à l'écran,

▲ *Mortal Kombat II ❷ et III ❸.*

▲ *The « D ».*



▲ *Frank Thoma's « Big Hurt » Baseball.*

et il suffit de les shooter ! Un jeu comme certains les aiment : bourrin, bourrin... Dans un autre registre, la PlayStation et la Saturn accueillent **Alien Trilogy**. Reprenant le système du célèbre Doom de ID Software, Alien Trilogy reprend l'histoire des trois films Alien au cours de dix-huit niveaux d'action intense. Dans cet univers en 3D mappée, on retrouve les célèbres bestioles qui nous ont fait trembler dans les salles de cinéma : les Alien pondeurs qui vous sautent à la tête, les sales bêtes qui courent dans les conduits d'aération et la fameuse Reine Alien. On attend avec impatience. Un peu de sport maintenant avec **Frank Thoma's « Big Hurt » Base ball** (ouf) sur 32X, Saturn et PlayStation. Bon et bien, pas grand chose à dire si ce n'est que c'est du Base Ball, sport très prisé aux USA et sport national au Japon. Juste pour vous signaler que ça risque de ne pas intéresser grand monde chez nous.

Amis sportifs, restez avec nous pour **NFL Quaterback Club 96** sur Saturn. C'est du Football Américain en 3D mappée sur votre console chérie. Pour ceux qui ne connaissent pas, ça ressemble au rugby mais en moins laid (sic). En effet les joueurs ne se blessent pas grâce à leurs armures (resic). Il est l'heure de se quitter avec **The D** sur Saturn. Déjà critiqué sur 3DO dans nos pages, The D est un jeu d'aventure à l'ambiance très particulière. Un peu dans le même genre que Seventh Guest, The D vous propose un tas d'énigmes en images de synthèse, de quoi réchauffer vos petits doigts cet hiver. ■

▲ *Alien Trilogy.*

▲ *NFL Quaterback Club 96.*

▲ *Revolution X.*

WWF Wrestlemania. ▶

Core Design

Au Core DE L'ACTION

Très attendu sur 32 bits, Core Design a dévoilé sa nouvelle gamme de titres. Au programme : le superbe Thunderhawk 2, Swagman, Tomb Raider et Blam. Une gamme très hard Core…

Core Design, définitivement tourné vers le 32 bits, présentait quatre produits de qualité destinés à la PlayStation et à la Saturn. L'aventure est à l'honneur, puisque la moitié des produits traitent de ce thème. Le premier, **Tomb Raider**, vous plonge dans un univers tridimensionnel où la stratégie est de mise. Un scénario fouillé, étoffé de beaux graphismes et de scènes cinématiques ponctuelles, renforce l'intérêt du jeu. Puis **Swagman**, une aventure cauchemardesque, camouflé en jeu de plates-formes à la réalisation impeccable. Les énigmes s'accumulent en progressant dans la partie, agrémentant le jeu de maux de tête constructifs. Il faudra attendre avril 96 pour pouvoir jouer à ces deux titres.

Dans **Blam ! Machinehead** vous incarnez un mercenaire largué au milieu d'une terre hostile. Le jeu est entièrement en 3D polygonale et le joueur peut interagir avec l'intégralité de son environnement. Un petit détail : il est ultra-violent et sort début 96 ! Enfin, le très attendu **Firestorm Thunderhawk 2** est prévu pour la fin du mois de novembre. Ce simulateur d'hélicoptère déjà présent sur Mega-CD, prend un coup de neuf : plus rapide, plus beau et en vraie 3D. ■

▲ *Blam ! Machinehead.*

▲ *Swagman.*

▲ *Tomb Raider.*

▲ *Firestorm Thunderhawk 2.*

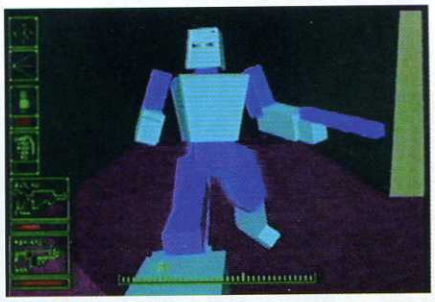
Des jeux TRÉS BRITISH

À l'occasion du salon, SCI (Sales Curve Interactive) s'est distingué par son humour très particulier. Il en est de même pour sa gamme de jeu 32 bits tirée du monde PC CD-Rom. Du rire à l'horizon !

Sales Curve Interactive est une société qui ne développait jusqu'à présent que sur micro. L'ECTS fut l'occasion pour eux de dévoiler leurs premiers produits sur PlayStation et Saturn. La plupart d'entre-eux bénéficient de superbes cinématiques mais l'intérêt n'est pas toujours au rendez-vous... Prévu pour fin 95, **Gender Wars** illustre assez bien cet état de fait : une fois passé la superbe intro on se retrouve face à des graphismes « 16 bits ». La guerre des sexes fait des ravages ! Les hommes sont entrés en guerre contre la gente féminine. À vous donc de faire gagner l'une ou l'autre des deux parties. Gender Wars s'inspire de Syndicate Wars mais la comparaison s'arrête là... Heureusement, **Kingdom O'Magic** va relever le niveau. Ce jeu d'aventure offre 105 décors superbes et trois quêtes différentes. Les personnages de rencontre, se souviennent de vos actes et changent d'emplacement suivant la chronologie des événements. Les graphismes reflètent l'influence de la Silicon Graphics et l'humour reste piquant et insolent durant toute la partie. En bref, Kingdom O'Magic est le titre phare SCI en attendant **XS**. Seuls les cinématiques de ce dernier jeu sont définitives. Le jeu en lui-même sera complètement refait avec moult textures mappées. Cela dit, XS est est un jeu à la Doom, en vue subjective. Vous évoluez dans plus d'une vingtaine d'arènes et serez confrontés à une soixantaine d'ennemis intelligents en quête de bonne chère. D'après nos sources, ce jeu stratégique avant tout, serait aussi jouable à quatre joueurs. Affaire à suivre... ■

▲ *Kingdom O'Magic.*

▲ *Gender Wars.*



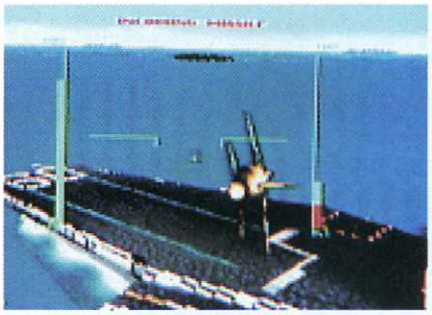
▲ *XS.*

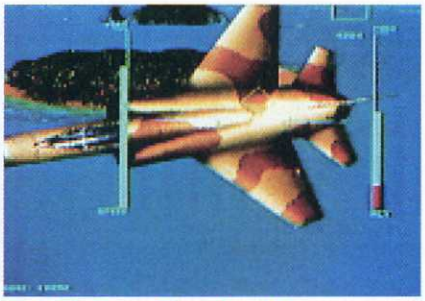
Et les autres

Des jeux EN VRAC

Ne pouvant malheureusement pas faire un hors-série sur l'ECTS de Londres, nous nous voyons contraints de résumer le reste du salon dans un fourre-tout. Prenez ce qui vous plaît, laissez le reste.

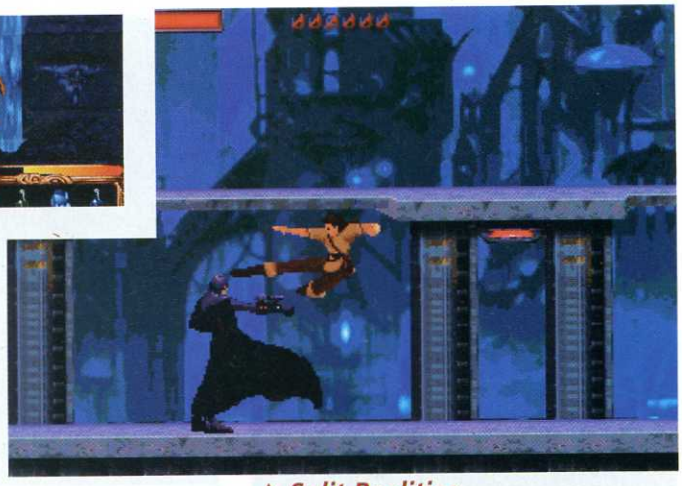
Dans la foule de jeux PlayStation présentés, nous avons surtout remarqué **Lone Soldier** de Telstar Electronic Studios. Sorte de Commando réalisé en 3D texture mappée, Lone Soldier est un shoot'em up sanglant affublé de graphismes époustouflants et d'une excellente jouabilité. Vous évoluez à travers quatre niveaux très différents. Par exemple, la jungle où votre ennemi n'est autre qu'un cartel sud-américain ou encore une mission extraterrestre digne d'Aliens. Conçu exclusivement pour la PlayStation, Lone Soldier va certainement susciter la jalousie des possesseurs de Saturn. Je vous rassure de suite, JVC a de quoi les satisfaire largement avec trois produits. Le premier, **Mission : Deadly Skies**, est le concurrent direct de Ace Combat sur PlayStation. Simulateur de combats aériens, ce jeu vous confronte aux meilleurs pilotes de la planète. Un mode multi-joueurs est d'ailleurs prévu, au cas où l'un de vos





▲ *Mission : Deadly Skies.*

▲ *Lone Soldier.*



▲ *Split Realities.*

camarades aurait des prétentions dans ce domaine. Ce titre annoncé pour l'automne sortira un plus tard sur 3DO. Avec **Victory Boxing** aussi prévu sur Saturn, JVC fait encore une fois de l'ombre à la PlayStation et son Boxer's Road. Pour l'instant le stade de développement du titre présage une bonne simulation de boxe. Seuls les graphismes ne sont pas finaux. Le dernier titre Saturn de JVC, aussi prévu sur PlayStation est **Split Realities**. Dans la peau de Solo Axelrod, vous vous embarquez dans une croisade contre les forces du mal. Grâce à vos dons de sorcier et de guerrier, il vous faudra venir à bout des plans machiavéliques d'une personne mal intentionnée. Bref, Split Realities est le premier titre Action/RPG de la Saturn et il est plein de promesses...

Longtemps resté avec l'unique distribution européenne de Braindead 13 en ce qui concerne les consoles Saturn, PlayStation, 3DO et Mega CD, Empire a créé la surprise avec **Pro Pinball - The Web**.

▲ *Pro Pinball - The Web.*

Avec plus d'une centaine de cinématiques impressionnantes et une animation réalisée en 60 images par seconde, cette simulation de flipper dépasse de loin celles qui existent au niveau fun. Malheureusement, seule la version PC était montrée au salon, mais d'après Empire, les versions consoles (PlayStation et Saturn) seraient encore meilleures. Toujours présent, qu'il pleuve ou qu'il vente, Sunsoft présentait une gamme similaire à celle montrée au dernier salon. En effet, étaient présents : Hebereke's Popoitto sur Super Nintendo, Saturn et PlayStation ; Myst sur Mega CD, Saturn, PlayStation, CD-i et Jaguar CD ; **Galaxy Fight** sur PlayStation et Saturn et enfin, **Jewels of the Oracle**, un Myst en moins bon déjà sorti sur PC et Mac, annoncé sur Saturn et PlayStation.

Du côté des grands classiques, Maxis dévoilait la version Saturn de **Simcity 2000**. Dans cette simulation de construction urbaine, vos talents de gestion de ➤

▲ *Victory Boxing.*

▲ *Braindead 13.*

▲ *Galaxy Fight.*

Jewels of the Oracle. ▲

Et les autres

Simcity 2000. ▲

➤ métropole seront mis à l'épreuve à maintes reprises. La technologie 32 bits de la Saturn a d'ailleurs autorisé une amélioration de la finesse des textures et même d'y ajouter des niveaux de zooms différents.

Question - réponse : quelle compagnie est passée de 20 employés à presque 200, en moins de deux ans ? Activision. Fort de son expérience accumulée à travers les années, la compagnie américaine s'est développée en majorité grâce à ses produits PC, mais aussi grâce à Pitfall. À L'ECTS, Activision a logiquement décidé d'adapter une partie de sa gamme PC sur nos consoles. Le premier à voir le jour serait Return to Zork sur PlayStation et Saturn en janvier 96. Quant aux autres jeux comme **Mechwarrior 2**, Spycraft, Hyperblade et Muppet Treasure Island, on ne possède pas, à l'heure où nous imprimons, de date de sortie.

Chez Warner Interactive Entertainment, on pouvait voir **Moto Cross** tourner sur PlayStation. Comme son nom l'indique, il s'agit d'une simulation de motos. N'ayant pas eu l'occasion d'y jouer, seuls les graphismes inachevés du jeu semblent bons. En bref, nous vous en dirons plus prochainement. Toujours dans la lignée des jeux dont nous ne savons pas grand chose, je signale le jeu d'aventure/action **Defcon V** de Millenium Interactive. Extrêmement bien fait au niveau graphique, la démo tournante a piqué notre intérêt.

◄ Moto Cross.

Du côté des anglais, Ocean a racheté les droits de **Rayden Project** pour la distribution française et a surtout présenté une version quasi finie de **Worms**. Prévu sur la totalité des plates-formes existantes, ce jeu au concept novateur et extraordinaire de Team 17 a d'ores et déjà conquis le cœur de la presse et ne tardera pas à faire de vous des névrosés psychopates du paddle. Je m'explique : lorsque vous possédez quatre vers de terre armés jusqu'aux dents, il est normal d'éprouver de la haine pour les quatre vers de terre qui, comme par hasard, vous cherche des noises. Logique oblige, vos parties se transforment en course effrénée à la destruction totale de vos camarades de jeu. Toujours de Team 17

▲ Myst.

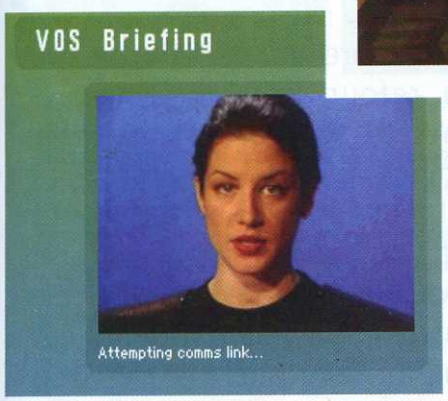
▲ Mechwarrior 2.

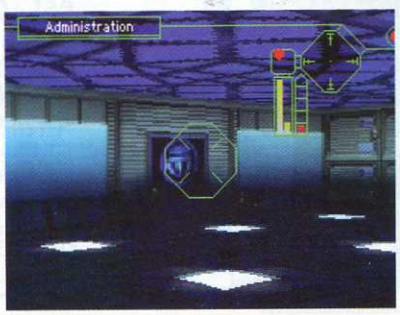
▲ *Worms.*

pour Ocean, nous attendons avec impatience la sortie du jeu le plus sanglant de toute l'humanité : **Allegeance**. Fortement inspiré des productions de John Woo, ce titre devrait marquer l'histoire du jeu vidéo d'une trace rougeâtre.

Puisque nous parlons de concepts rafraîchissants et drôles, je ne saurais vous parler de ce salon en oubliant l'inévitable **Zoop** de Viacom. À l'image de Tetris, ce jeu présente des graphismes très rustres mais possède la petite touche « accroc » des grands jeu. Comme vous pouvez le voir, même si l'ECTS de Londres a été un grand moment pour les PC et même si nous passons par une période de transition, nos consoles ont toujours la langue bien pendue. Alors, PlayStation ou Saturn ? ■

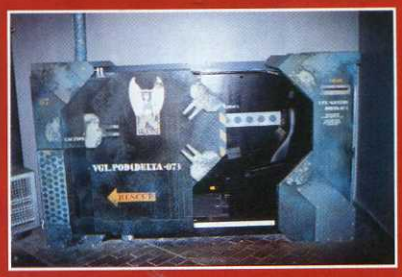
▼ *Defcon V.*





L'invasion des Battletech

Après l'ECTS de Londres, Media Machine a ouvert le premier Battletech Center européen le 15 septembre dernier au Trocadéro de Londres. Grâce à la sortie de Mechwarrior 2 d'Activision, nous avons testé en exclusivité ces mechwarriors pour vous. Que vous aimiez les simulateurs de robots ou non, cette expérience est la référence en matière de jeu vidéo. Seize personnes ou moins peuvent s'affronter sur Red Planet dans des combats fratricides où votre victoire n'aura d'égale que votre capacité à ne pas tirer sur vos coéquipiers et à bien manier les leviers de votre machine. Bref, frissons et rires assurés pour un peu plus de 50 fr.



Jamma Show '95

En direct du Japon

La grande messe annuelle de l'arcade s'est célébrée du 13 au 15 septembre, dans une avalanche de nouveautés. La 33ème *édition* de l'Amusement Machine Show de Tokyo, couramment appelé le Jamma Show, a été le point de rencontre de tous les acteurs et mordus du jeu d'arcade du monde entier.

Reportage réalisé par C. Kagotani.

Cette année, le constat est édifiant : le progrès dans la technologie des polygones est encore gigantesque ! À tel point, qu'on a presque pitié en voyant un Daytona USA ou un Sega Rally ! La version 95 consacre une nouvelle fois la prédominance du polygone mais moins nette que les années antérieures car en effet, le sprite est de retour ! Parallèlement, les systèmes de réalité virtuelle étaient totalement absents ! Le concept ne ferait-il plus recette ou était-il encore trop tôt ? Bref, suivez ce guide qualitatif. Nous vous dévoilerons antérieurement les autres nouveautés dans notre rubrique Totale Arcade.

Konami FORUM

Un moment distancé par ses concurrents dans le domaine des polygones, Konami a mis les bouchées doubles. Fini les Twin Bee bien gentils et les Parodius rigolos ! Résultat, la société a présenté son propre concept des polygones ! Accrochez vos ceintures !

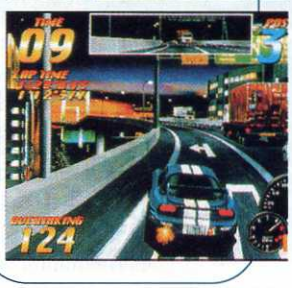
Henry Explorer

Konami a voulu aussi à son tour sortir son Virtua Cop. Trois joueurs peuvent participer en même temps à l'aventure. Le jeu se déroule à la manière d'un Indiana Jones version horreur/épouvante dans des grottes, pyramides... Cependant, c'était certainement le jeu le moins emballant du stand. Comme quoi, on ne peut pas toujours exceller partout.

Speed King

C'est LA vedette chez Konami. Dans une borne du type R360 de Sega, on doit participer à une course digne de Blade Runner dans un déluge de 3D mappée et de musique techno ! C'est peut-être le jeu le plus dingue, techniquement, réalisé par la firme japonaise. La réalisation est fabuleuse avec une 3D polygonale très fine et surtout une vitesse ahurissante. À cela, les mouvements de la borne qui ajoutent encore plus d'adrénaline à un jeu qui en possède déjà beaucoup. Enfin, l'ambiance sonore colle parfaitement au jeu. Le Konami gentillet est enterré ! Le high-tech Konami est arrive !

Midnight Run



C'est la suite du premier jeu de course polygonale qui était sortie en salle il y a près d'un an, axé sur les courses d'endurance style 24h du Mans. Cette fois, la course se fait dans un environnement urbain, sur les autoroutes en plein milieu de la circulation ! Là aussi, le jeu est rapide, les musique techno (la mode ?). Il faut cependant faire attention à la circulation pour ne pas se faire bloquer entre un bus et un semi-remorque ! L'autre grande attraction du stand Konami !

Jamma Show '95

Sega FORUM

C'était sans doute le stand le plus visité ! À voir la tonne de nouveautés, Sega avait décidé de frapper fort ! Et la Saturn a montré que les conversions d'arcade sans système spécial style ST-V ou System 11 était possibles. (VF2, Sega Rally, VCop).

Fighting Vipers (AM2)

La grande nouveauté d'AM2. Destiné à faire attendre les joueurs jusqu'au VF3, FV se révèle un vrai nouveau produit ! Enfermé dans une cage, les combats sont rapides, très violents et incroyablement spectaculaires. On est loin de la finesse de combat d'un VF. Ici, il faut détruire l'autre le plus rapidement possible ! Le public l'a déjà adopté. Du coup, son entrée en salle devrait être très remarquée ! En tout cas, de l'avis de tous, c'est le seul jeu à pouvoir rivaliser avec la saga des Virtua Fighter !

Manx TT Super Bike (AM3)

C'est le produit vedette de AM3. Mizuguchi, responsable de Sega Rally, en est le directeur : « Ce sera le Sega Rally de la moto ! ». Au contraire de Cyber Cycles de Namco, les pieds ne touchent pas terre cette fois-ci. On se sent vraiment sur une moto ! Il faut être TRÈS costaud pour mouvoir la 500cc de la borne ! Mizuguchi a dit que le programme n'est qu'a 20 % de son développement contre 70 % pour la borne. C'est déjà très beau. Sortie prévue vers la fin de l'année .

Virtual On (AM3)

C'est le Cyber Commando de Sega ! Mettant en scène des robots inspirés tout droit de Gundam pour les fanas d'animation japonaise, les duels entre 2 joueurs débouchent rapidement sur la scène de combat et par une orgie de missiles et d'explosions en tous genre. Certains robots volants font des sauts, lancent leurs points à la Goldorak, bref, c'est génial !
Le produit le plus original du stand Sega. Un jeu qui prouve une nouvelle fois, au cours de ce salon, la grande forme d'AM3, et la richesse des équipes de développement de Sega

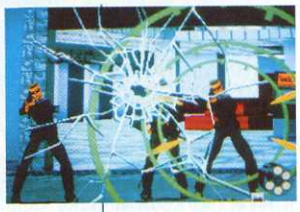
Jamma Show

VF2 Saturn (AM2)

En démonstration sur grand écran, la version Saturn surprend par la qualité de la conversion. Rien à voir avec feu VF sorti en même temps que la machine. AM2 a préféré favoriser le game play au dépend des décors : les décors ne sont plus modélisés mais scrollent a la manière d'un Tekken. Il est néanmoins en 60 images par seconde ! Une première dans le monde des jeux vidéo ! Les personnages sont très bien modélisés... car la machine ne calcule pas les décors.

Jamma Show '95

Virtua Cop 2 (AM2)



La suite est dans la lignée du premier avec peu ou pas de changements dans son principe. Une nouvelle (et oui !) fait son apparition pour contenter le public féminin qui a totalement investi les salles d'arcade ces cinq dernières années ! Trois lieux dont un sous forme de poursuite en voiture. La 3D est encore meilleure, plus réaliste. Super quoi ! Le jeu est déjà sorti en salle dans les game centers au Japon.

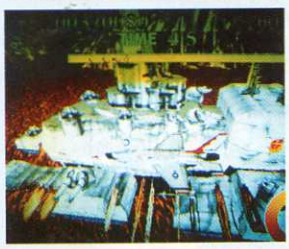
Jamma Show

Funky Head Boxers (AM1)

Rigolo, sans plus. En fait, il est destiné aux personnes qui veulent se défouler, par exemple après une dure journée de labeur.

Jamma Show

Sky Target (AM1)



Le renouveau et le GRAND retour du fabuleux, que dis-je... du merveilleux Afterburner. Comme tous les phénix de ce monde, le mythe de Sega renaît, il revient des enfers ! Cette fois, tout est en vraie 3D avec les meilleures technologies du moment ! Le réalisme est extraordinaire et la fin de chaque niveau ponctuée par des boss extrêmement coriaces. Les pontes de Sega nous informent qu'il leur a fallu beaucoup de temps pour développer cette splendeur. On les croit bien volontiers ! Sortie imminente.

Jamma Show '95

Capcom FORUM

Capcom essaie de retrouver sa position initiale (trio de tête), dans le marché des jeux d'arcade. Attaqué par SNK, Capcom recycle ses routines du jeu Vampire. On a ainsi droit à Marvel Super Heroes, un très bon jeu.

Toh Shin Den 2 arcade

Jamma Show

Takara n'ayant pas de carte d'arcade, Capcom a hérité de l'adaptation. Le jeu utilise une sorte de carte compatible avec la PlayStation. Bien que beau, le jeu a beaucoup vieilli par rapport aux nouveaux concurrents qui ont vu le jour.

On peut jouer un nouveau Gaia, l'un des combattants le plus esthétique. Deux nouveaux personnages (une fille et un homme) font leur apparition et c'est en fait tout pour TSD2. Le premier volet souffrait d'un certain manque d'intérêt dans les combats, le deuxième ne semble pas y échapper, dommage...

MSH

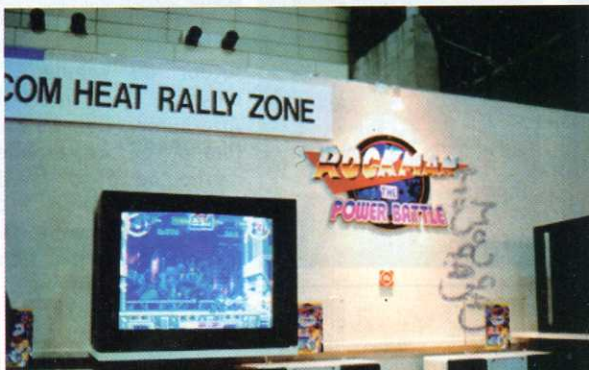
Jamma Show '95

Sorte de suite de X-Men, MSH présente une sélection des plus grands Super Heroes des éditions Marvel : Hulk, Spiderman, X-Men. Huit personnages en tout. Classique mais très efficace. C'était d'ailleurs LE succès du stand Capcom. Sa conversion sur consoles 32bits est d'ores et déjà prévue !

Rockman...

Jamma Show '95

Là, Capcom étonne son monde et pas forcément agréablement. À moins que le jeu soit destiné aux très petits, Capcom a fait un jeu de combat mettant en scène les personnages du monde enchanté de Rockman... Chouettteeee...



Taito FORUM

Taito, autrefois maître incontesté du shoot'em up s'est trouvé une âme d'enfant et ne rêve plus que de bulles. En effet, Puzzle Bubble est de retour dans un second volet dont l'adaptation a été annoncée sur PlayStation.

Puzzle Bubble 2

Jamma Show

Même principe que le premier. Les différences nous échappent encore avec le premier volet mais le jeu n'était pas encore sorti en salle et les bornes inaccessibles. Nous avons donc de bonnes raisons. En résumé : un mode Wide Screen et des nouveaux niveaux à la pelle. Pas une révolution, donc !

Dangerous Curves

Jamma Show

Jeu de course en 3D polygonale. Pas une révolution techniquement non plus, mais son originalité réside dans le duel proposé entre une moto et une voiture ! La borne propose donc un baquet de voiture plus une moto ! Le jeu propose une vue avant et arrière pour surveiller son avance (pas très pratique à 200Km/h !). Une expérience très amusante.

Taito développera bientôt des jeux adaptés à sa borne Super D3 (clone du R360 de Sega). De plus, son alliance avec Sanyo permettra la sortie prochaine des premiers jeux arcade en relief sans lunettes spéciales, pour sa ligne de téléviseurs en relief commercialisée cette année.

Jamma Show '95

Namco FORUM

Si Namco est la seule société à rivaliser réellement avec Sega, cette année, les produits présentés sont inégaux. Ainsi, le Super System 22 nous a laissé sur notre faim. Ce n'est pas le cas du System 11 qui se taillait la part du lion sur le stand.

Time Crisis (SSys 22)

Jamma Show

Ce titre se pose en concurrent de Virtua Cop 2 (Sega). Outre des images et des animations de bonne qualité, la borne offre une réelle innovation qui réside dans une pédale avec laquelle le joueur peut influer sur le déroulement du jeu. En fait, l'action se résume à se cacher derrière des objets durant certains passages délicats, notamment ceux où une armée d'ennemis vous attend afin de vous souhaiter la bienvenue. Neuf niveaux avec tout plein de pièges délicats. But du jeu ? Délivrer la fille du président qui a été kidnappée par une dangereuse organisation terroriste !

Soul Edge (System 11)

Jamma Show '95

C'était sans conteste le produit le plus remarqué et le plus remarquable chez Namco !
Une sorte de Samurai Spirits en polygones comme To Shin Den. Cependant, la réalisation dépasse largement celle de TSD (version arcade, bien sûr !). Décors modélisés de toute beauté, pouvoir spéciaux impressionnants, techniquement, il dépasse largement Tekken. Sortie prévue l'année prochaine et quelques mois après sur PlayStation.

Jamma Shor

Tekken 2 (System 11)

Peu de nouveautés par rapport au premier. Techniquement rien a beaucoup changé. Deux nouveaux personnages font leur apparition. On peut jouer Heihachi dès le début. Le nouveau boss du jeu n'est autre que Devil Kazuya. En fait, la réelle nouveauté du jeu se situe au niveau des enchaînements, qu'on peut désormais réaliser au sol avec les prises de combat rapprochées. On peut ainsi éliminer son adversaire sans qu'il puisse faire un seul coup, rien qu'en enchaînant les prises ! Les décors sont toujours sous forme de scrollings. Pour plus d'informations sur ce jeu, reportez-vous à la rubrique « Totale Arcade »

Jamma

Dirt Dash (SSys 22)

C'est le jeu qui sucite le plus d'étonnement. Certainement destiné à concurrencer la référence qu'est Sega Rally, le jeu nous livre des passages extraordinaires mais certains véhicules ne sont pas dignes de l'ensemble du jeu. Un manque d'homogénéité, donc ! Le jeu comporte près de cinq circuits, en général moins techniques que ceux de Sega Rally. A noter, la borne qui repose sur des vérins hydrauliques, qui la font bouger en fonction du relief de la route : pas toujours très réaliste mais amusant.

AVERTISSEMENT !!!

Vous allez découvrir, à travers deux reportages, un monde étrange : celui des pirates. La première partie a été réalisée à Hong-Kong et dans le sud de la Chine. La seconde (à paraître le mois prochain) nous concerne plus directement, puisqu'elle a été effectuée dans la région parisienne. Deux reportages qui vous vous feront découvrir les rouages d'une industrie particulièrement discrète, efficace et redoutable, un véritable business qui brasse des millions de dollars... Bref, une industrie qui se mondialise et qui tisse sa toile...

HONG-KONG les Pirates des JEUX VIDÉO

Reportage réalisé par Birdy Nam Nam et Little Senseî

1ere Partie

Hong-Kong est un port franc situé à la jonction de nombreux pays de l'Asie. Cette ville s'est développée sur deux constantes : les affaires et l'argent. La copie de produits vidéo n'y est pas normalement autorisée, mais l'île n'a pas signé la convention internationale des droits d'auteurs et l'opportunité créée par la proximité d'une main-d'œuvre bon marché a développé ce marché parallèle. Et c'est tout naturellement que l'explosion du marché des consoles de jeux vidéo et des PC a créé un véritable business parallèle, devenu depuis une institution à Hong-Kong.

Récit d'une industrie en plein essor...

Divisée en deux parties séparées par un bras d'océan, Hong-Kong règne en maître sur une grande partie des opérations commerciales de l'Asie. Le côté occidental de l'île est fréquenté par des hommes d'affaires Américains, Japonais, Chinois et Européens... mais très peu de Français. On y trouve des hôtels de très grand luxe, des restaurants raffinés, des voitures de collection, des bureaux spacieux avec de jolies secrétaires... Mais les petites usines de production, les entrepôts de stockage, l'affrètement de marchandises... bref, le côté « marchand » se trouve lui sur Koloown, plus proche de la Chine. En fait, en ce qui concerne la copie, tout ce passe à Koloown, (les 9 dragons), que ce soit pour les marques de montres suisse, de bijoux vendus place Vendôme, de costumes Italiens... ou de jeux vidéo. Après m'être renseigné et avoir pris le M.T.R (le métro local), nous nous retrouvons près d'un immeuble grisâtre de trois étages, en plein quartier chinois. L'ambiance y est étouffante, c'est jour de marché. Sur une échoppe, des goodies d'animés japonais, et surtout Dragon Ball Z, ici véritable héros national. Je m'approche : il s'agit de copies, de mauvaise qualité de surcroît. Comme on en voit beaucoup chez certains revendeurs français d'ailleurs. Soudain, un bruit terrible ! les vitrines des boutiques tremblent mais personne ne semble inquiet ! Je lève la tête : un énorme boeing survole les immeubles, à quelques dizaines de mètres des passants qui restent absorbés par leurs affaires en cours... L'aéroport n'est pas loin. L'immeuble en question est en fait un des trois principaux petits centres commerciaux, où l'on trouve tout ce qui concerne la micro-informatique et les jeux vidéo. À chaque étage correspond un type de produit. Rez-de-chaussée : rayon compatibles PC les moins chers de la galaxie ! À noter que les prix varient selon la tête du client (chinois ou non, riche ou non, il n'est pas rare de voir une Saturn affublée d'une pancarte 3XXX)! Au premier, les cartouches de jeux vidéo tandis qu'au sous-sol, les CD-Rom et les documentations. Cet immeuble est constitué d'une multitude de stands qui vendent à 80 % des produits copiés. Un ➤

L'ORIGINE

Souvenez-vous, du temps de la Famicom (NES si vous préférez) Nintendo avait sorti le « Disc-System » appareil qui comme son nom l'indique s'utilisait comme un lecteur de disquettes 3,5 pouces pour la Famicom. S'utilisant avec des disquettes 2,88, près de 164 titres sont sortis sur ce support. Ce format de disquette était très peu répandu à l'époque et donc peu copiable sans avoir de matériel pro. Nintendo avait donc déjà cherché à ce moment un support moins cher que les cartouches tout en contenant plus. Mais malheureusement pour eux leur système fut décortiqué par les Chinois qui eurent l'idée de remplacer le lecteur par un autre plus conventionnel ou de l'utiliser pour le Game Doctor I. Le piratage individuel sur console était né !

Le voilà, le voici ! Le fameux « Disc-System » qui n'est pas sorti en occident.

Le deuxième modèle était en fait une version tout en « un » ! C'est le « Twin Famicom ».

LES DIFFERENTS MODÈLES DE (CENSURE !)

Petite présentation - non exhaustive - des différents modèles apparus sur le marché asiatique. Certains appareils sont proposés en modèle européen, asiatique ou américain. Ce qui confirme la volonté d'exportation des sociétés productrices.

MULTI GAME DOCTOR

Version plus évoluée du précèdent, il permettait de charger et d'adresser des programmes sur plusieurs consoles grâce à des interfaces différentes adaptables sur les ports cartouches des consoles Famicom (NES), Master System, et PC Engine. Malheureusement sa Ram n'était pas extensible sans avoir recours au fer à souder !

GAME DOCTOR

L'original, si l'on peut dire ! Créé d'après le Disc-System de la Famicom de Nintendo, il était vraiment basique et ne permettait pratiquement que la copie. Certains rares modèles proposait une connexion avec les micro-ordinateurs pour permettre aux programmeurs de créer leurs propres démos et jeux sans license. Cela facilitait aussi beaucoup la mise au point des cartouches multi-jeux pirates, phénomène beaucoup plus courant à l'époque.

SUPER MAGIC DRIVE

Un appareil qui est apparu quelques temps après la sortie de la Mega Drive, puisque conçu pour elle. Bien que peu fiable, il a remporté un petit succès à cause de son bas prix...

SUPER MAGICOM

Certainement le tout premier back-up unit individuel pour la Super Famicom. Il comportait un lecteur de disquettes externe 3,5 pouce et utilisait un format de jeu modifié non compatible avec celui du Game Doctor. Ce fut le créateur du premier format transformé contrairement à celui du Doctor. Certains modèles avaient plus de 8 megas de mémoire mais ne savaient pas charger les jeux correspondants à cette taille mémoire !

MULTI GAME HUNTER

C'est le premier appareil qui marchait à la fois sur Mega Drive et n'importe quel modèle de Super Famicom. Lui aussi fut atteint par le phénomène des lecteurs de disquettes de mauvaise qualité. Il existe aussi en modèle SFC seul, des cartouches DSP, d'extension mémoire et Realtime Save sont par la suite apparues, et peu de modèles possèdent des RS 232 (com) pour une liaison PC.

➤ exemple : quelques jours avant sa sortie officielle au Japon, Donkey Kong Country était déjà disponible dans ce centre commercial. Ici, les copieurs sont légions. Toutes les marques sont représentées, et cela pour n'importe quel type de console. Notez au passage qu'il est formellement interdit de faire des photos à l'intérieur comme à l'extérieur du centre. Si vous sortez votre appareil, de nombreux commerçants chinois viendront immédiatement vous sommer d'arrêter ! Si vous persistez, c'est la police qui, curieusement, interviendra ! À Hong-Kong comme partout ailleurs, il y a des choses qu'on préfère ne pas trop ébruiter...

Donkey Kong Country était disponible à Hong-Kong avant sa sortie officielle.

De multiples magasins proposent des listes impressionnantes de disquettes et CD-Rom de jeux pirates et cela sur toutes les consoles. Des abonnements à des lettres d'informations ou des catalogues couleurs sont aussi disponibles, des magazines décrivant les dernières techniques pirates ou news japonaises, etc. Le service après-vente des copieurs est aussi affolant, venez avec votre ancien copieur, amenez 850 HK$ et repartez tout content avec votre nouveau et dernier modèle ! En me promenant au gré des allées, je découvre de véritables curiosités : un Street Fighter 2 sur Nes, sur Game Gear ou Game Boy, et même un Street Fighter 3 ! Petit service de la part de certains commerçants : venez avec votre CD vierge, choisissez votre jeu 3DO, PC NEC ou console 32 « next gen », attendez 20 minutes... et repartez avec votre CD et un jeu fraîchement gravé ! Coût de l'opération : moins de 50 F.

Comment cela fonctionne ?

Même si le principe fondamental reste le même pour toute les machines, le fonctionnement et l'utilisation varie entre les différents modèles. Par exemple, le MGD2 (cf. liste des copieurs) ne possède pas de connexion directe avec la console et tout se fait par l'intermédiaire d'un écran LCD (à cristaux liquides). D'autres, plus rares, permettent seulement une connection directe console/micro-ordinateurs par l'intermédiare d'un petit boîtier et d'un câble alors que les plus répandus affichent une interface graphique « maison » sur l'écran, permettant à n'importe quel utilisateur de saisir rapidement les commandes principales. En Asie, les principaux « consommateurs » ont une moyenne d'âge d'une dizaine d'années, l'interface est donc très dépouillée et certains menus sont même accessibles en chinois.

Le fonctionnement est simple. Le copieur possède toute sortes d'options dont le formatage qui correspond à des formats que l'on peut trouver sur PC pour la plupart. Les fichiers « lisibles » par un simple PC (parfois grâce à des utilitaires freewares) sont d'une diffusion plus aisée et par conséquent très répandus. D'ailleurs, les formats choisis permettent une utilisation maximale de la

Les copieurs récents possèdent des menus et autres interfaces graphiques très complètes avec multi-fenêtrages et icones. Le changement de langue est accessible par le simple clic d'un bouton. Tout y est soigné jusqu'au moindre détail.

Le coprocesseur Sega Virtual Processor permet à la cartouche Virtua Racing d'avoir résistée pour l'instant aux copieurs.

place disponible sur les disquettes. Second atout : une fois l'opération de sauvegarde de la cartouche effectuée, vous n'aurez plus besoin de la cartouche originale puisque le copieur contient de la mémoire D-RAM (16, 24, 32 et même 128 mégas !) configurée habilement de telle façon (mémoire à la bonne vitesse et disposition) qu'elle simule une cartouche insérée dans la console...

Tout cela n'est possible que parce la partie « hard » de la cartouche est standardisée. Certains modèles déconnectent la Rom et ne permettent pas d'altérer le programme tandis que d'autres permettent de reprendre la main, comme un débugeur sur micro. Ceux-ci permettent souvent une sauvegarde en cours de partie. Dans tous les cas, une fois le jeu chargé en mémoire, il fonctionne comme si vous aviez la cartouche en face de vous !

Les DSP et FX.

Certains jeux sur Super Famicom ou sur Mega Drive utilisent des processeurs spécialisés (DSP et FX) venant assister ceux de la console dans l'application de certaines tâches (comme les calculs 3D par exemple). Ces coprocesseurs n'avaient pas été prévus par les fabricants de copieurs... et rendaient donc les jeux correspondants incopiables ! De plus, ces processeurs restent encore chers pour les éditeurs et les DSP pirates ont commencé à être commercialisés sous forme de cartouche d'extension ou directement dans la carte mère du copieur, car, succès de certains jeux aidant, le nombre de cartouches DSP commençait à devenir de plus en plus important.

Seul le FX de Nintendo et le DSP (SVP) de Sega restent à ce jour pratiquement inviolés (il est plus rentable d'acheter le jeu d'occasion). Mais pour combien de temps ? ➤

SUPER PRO FIGHTER-Q

Certainement le modèle le plus répandu du fait de son rapport qualité-prix. Son défaut : trop de cartes mères différentes, des extensions Ram souvent fantaisistes et un lecteur de disquettes peu fiable. Possède aussi un programme pour la Game Boy grâce au Super Game Boy !
Ce fut aussi le premier copieur a décliner toute responsabilité (par l'apparition d'un message en boot) si vous sauvergardez un programme sans demander l'autorisation au détenteur du copyright !

HACKER JUNIOR

Voici les machines des Hackers, utilisées au cours de coding-parties. Elles ne passaient pas inaperçues !

Souvenez-vous, du temps où la Famicom (NES) était souveraine au royaume de la console... Époque aussi où une génération d'ados étaient prêts à tout pour comprendre comment « ça marche ». Jusque-là, les copies de jeux console (Atari VCS 2600, CBS, SG 1000...) n'étaient faites que par des compagnies asiatiques équipées électroniquement et industriellement. Il suffisait, alors, de créer un programme valable pour être aussitôt engagé par les plus grandes compagnies. Et beaucoup de programmes faits par des passionnés dépassaient techniquement ceux faits par les (encore rares) écoles d'ingénierie informatique. Des groupes de programmeurs fleurissaient et parmi eux, les Hackers Juniors. Vu le succès de la Famicom au Japon, beaucoup de programmeurs indépendants fabriquèrent eux-mêmes leur propre système de développement pour explorer la machine de Nintendo et commercialisèrent eux-mêmes leur propres programmes sans l'aval de la société ! La grand firme japonaise décida de poursuivre ce groupe un peu trop voyant. Après un procès qui dura de longs mois, Nintendo gagna et réclama 10 millions de yens à titre d'exemple. Finalement certains membres du groupe décidèrent d'aller travailler chez Nintendo, qui content de recevoir ces petits génies de l'informatique, les nommèrent à des postes importants ! Aujourd'hui il existe encore beaucoup de groupes de cette envergure qui éditent sur NEC, PC-98 et débuggent des programmes de grandes entreprises. Pour vous donner un exemple concret, allez regarder Toshinden sur PlayStation (réalisé par Tam Soft) ou encore les membres originels d'équipes comme Treasure soft ou Red pour vous rendre compte de ce que sont devenus ces virtuoses de la programmation !

UFO PRO

Ce copieur n'a jamais eu beaucoup de succès, malgré ses différentes versions. Il possède la particularité d'avoir son propre système de codes appelé Action Replay ! Rassurez-vous, ce ne sont pas les codes que l'on connaît ici en Europe. Il a aussi toujours deux megas de plus pour la sauvegarde de position dans les jeux, une cartouche DSP et FX. Ce fut avec le SPF-Q l'un des premiers à avoir un embout (cartouche) détachable.

SUPERCOM PARTNER

Un modèle de plus ! Possède toutes les fonctions des autres et un design des plus réussis. Ces quelques bugs n'ont pas contribué à son succès.

GAME DOCTOR SF

Le successeur du MGD2 à la mode du Wild Card, c'est le modèle qui possède la plus grande fiabilité et la fabrication la plus intégrée. Ram extensible jusqu'à 128 Mbits, lecteur de CD-Rom, Slow Motion (pour la toute première fois !), interfaces graphique évoluée, plusieurs jeux en mémoire, port com, DSP...

➤ Les codes et autres sauvegardes... Pourquoi ? Les tous premiers copieurs du temps de la NES et de la Master System ne possédaient pas de codes du style Action Replay, ni de sauvegardes. Les machines à copier n'étaient absolument pas connues hors d'Asie. Confinées dans cette partie du monde, les copieurs permirent aux programmeurs, et ce à moindre coûts, de se familiariser avec le fonctionnement des consoles. Ensuite l'ajout de codes du style « godfingers » ou « action replay » permis de vendre ces machines à une plus grande échelle en coutournant l'appellation « back up unit » (unité de sauvegarde). Ensuite ce fut le développement incroyable de la SFC qui permirent aux ventes de copieurs de ne jamais stagner, connaissant un développement croissant. Par exemple, un jeu comme Final Fantasy 6 a provoqué un véritable raz-de-marée chez les distributeurs de Hong-Kong... Avec la très importante progression des ventes au Japon, aux États-Unis et en Europe de la Mega Drive et de la Super Nintendo, les usines de copieurs chinoises et taïwanaises tournèrent à plein régime... jusqu'à l'apparition d'un jeu réputé incopiable ! Les fabricants se faisaient alors un devoir de créer et de diffuser un nouveau copieur baptisé par une nouvelle version...

Toute la collection des jeux Nintendo sur trois CD...

Les jeux modifiés et les programmes pirates. Certaines disquettes Super Famicom vendues en Asie ne font pas partie de la catégorie programmes copiés. Il s'agit soit de démos (nous vous en reparlerons dans la deuxième partie de ce dossier), de slides shows, c'est-à-dire des suites ininterrompues d'images, le plus souvent érotiques, de jeux modifiés par des apprentis sorciers du code (comme les multiples versions de Mortal Kombat, Street Fighter 2 ou plus récemment Donkey Kong Country) ou même de véritables jeux, originaux et dignes d'intérêt, développés par des programmeurs japonais ou chinois. Une goutte de créativité dans un océan de flibustiers. Mais de toutes façons, c'est aussi illégal, puisque aucun de ces développeurs ne possède de licence officielle !

Le Street Fighter coréen a pour combattants les plus grands chefs d'état de la planète !

Top ! La compile mega-game !

Cela pourrait ressembler (le titre !) à une mauvaise pub dont nous abreuve la TV en ce moment. Pourtant, la dernière innovation au niveau des copieurs, c'est le lecteur de CD-Rom. Sorti dans un premier temps sur le copieur Doctor SF (cf. encadré ci-contre), il s'agit en fait d'un vulgaire lecteur PC, mais adapté à l'environnement des consoles. L'argument est simple : il permet de charger directement les jeux à partir du CD-Rom, sans disquette. Pour les pirates et les collectionneurs, il permet donc de posséder une bibliothèque d'environ 500 titres sur un seul CD, c'est-à-dire trois CD pour avoir l'ensemble des titres sorti sur la SFC. Toute la collection des jeux Nintendo sur seulement trois

110 jeux Famicom sur une cartouche, Tetris sur Mega Drive... C'est sûr : impossible n'est pas chinois !

disques... Ces compilations CD se négocient aux alentours des 500 F pièce à Hong-Kong et sont compatibles en lecture sur n'importe quel PC et Macintosh (ce qui permet même d'économiser l'achat du lecteur spécifique !). Encore une fois, en plus d'être des fabricants capables de produire des milliers de produits en un temps record en Chine, en plus d'être des programmeurs éméritres, les copieurs prouvent qu'ils sont capables d'astuce et d'ingéniosité. Même illégale, il est difficile de s'empêcher d'admirer cette activité incroyable ! Mais aujourd'hui, commerce oblige, les lecteurs de CD-Rom ne se vendent plus, il est plus facile de se faire de l'argent avec une disquette de jeu vendue environ 10 F plutôt qu'avec un CD-R de 500 jeux vendu environ 500 F...

Copie de CD... Le marché du siècle !

Aujourd'hui, avec l'apparition des consoles Saturn et PlayStation « Next Gen » et la montée en puissance du CD-Rom pour PC et Macintosh, les compagnies du Sud-est asiatique ont déjà bien compris les profits colossaux qu'elles pouvaient tirer de l'opportunité liée au Compact Disc ! Déjà spécialisées dans la copie de CD musicaux à très grande échelle (plusieurs millions de copies de chansons de variété américaine et japonaise, B.O de films, musiques de jeux...) elles se sont naturellement converties au CD-Rom ! Pas d'amateurisme, mais du vrai travail d'industriel. Elles n'utilisent pas de graveurs de CD (d'ailleurs en vente pour moins de 10 000 F un peu partout) mais de vraies usines de pressage, qui sont aussi utilisées pour presser les disques originaux ! Certains producteurs proposent des copies parfaites (pour l'export ou les puristes) qui se négocient environ 80 F, tandis que d'autres compagnies produisent des copies médiocres (environ 50 F) destinées à des marchés moins exigeants et aux pays ou régions plus libres légalement (Thaïlande et Asie, ex-URSS et Proche-Orient) et émettent même leurs propres logos à la place de celui de l'éditeur sur les CD. Ce n'est pas l'humilité qui les étouffent ! Déjà, les CD-Rom pour ordinateurs PC et Macintosh ainsi que pour les consoles PC Engine, Neo-CD, Mega-CD, 3DO, Saturn, PC-FX sont monnaie courante ! Le plus gros boum étant celui des CD érotiques et X... À noter que ceux qui ont montré le plus de difficulté à copier et à reproduire sont ceux de la PlayStation, puisque son format n'était pas standard. Mais toutes les précautions prises par ➤

Les jeux sans license se suivent et ne se comptent plus. Ici, un jeu qui à pour but l'élimination de créatures étranges, marteau, marteau...

SUPER WILD CARD

Certainement le modèle le plus répandu chez l'élite des pirates européens. Bonne fiabilité, rapide et compact, port de communication (Port Com) pour micro ou modem (!) une interface Game Boy, une sauvegarde sur cartouche Ram et même un jeu intégré en Rom !

MULTIGAME DOCTOR 2

Première unité à posséder un processeur central entièrement programmable ! Utilisable sur toutes les machines : PC Engine, Mega Drive, SFC, Game Gear, Game Boy et même Neo Geo. Il se présente en plusieurs blocs, tous reliés à une unité centrale avec un écran LCD et possède un design et un concept complètement différent de celui des autres machines.
Bien que cher, son principal avantage est sa versatilité et sa portabilité grâce à sa batterie, car il ne nécessite pas de console. Grâce à son processeur à mémoire intégré on peut charger des programmes, formater, coder, sauvegarder, analyser... Le MGD 2 fut le premier modèle à proposer la SFC et le 32M pour charger plusieurs jeux. Mais, l'augmentation rapide de la mémoire des jeux Neo Geo et l'impossibilité de faire marcher les High Rom le fit disparaître au profit d'appareils moins puissants, mais moins chers et plus pratiques d'emploi. Ce fut aussi le dernier modèle multi-consoles...

➤ Sony n'ont pu retenir l'échéance que de quelques mois. Les copieurs ont en effet encore une fois réussit à s'adapter et à contourner l'obstacle... On peut même se demander si cela n'aurait pas coûté moins cher à Sony de produire un CD standard, tout en sachant très bien que les copieurs sont aux aguets. Dernière minute : 3X3 Eyes serait le premier CD PlayStation incopiable, on attend la réponse des pirates...

La technologie est poursuivie !

Comme on vous l'avait dit : le principe même du fonctionnement d'un copieur a été lui-même « copié » sur le Disc-System de Nintendo (cf. encadré : l'origine). Aujourd'hui, les pays asiatiques continuent d'être de bons « suiveurs » technologiques. Beaucoup d'innovations et de « trucs » proviennent du Japon. Tout d'abord, il faut savoir que là bas, on ne pirate pas ou très peu, car il est souvent plus intéressant d'acheter des jeux originaux disposant de la documentation, ceux-ci se situant à un prix très bas juste quelques semaines après leurs sorties (en moyenne 50 % du prix, tout en restant dégressif) et le système d'échange fonctionne très bien, car les acheteurs ne conservent que très rarement les jeux. Mais il existe un marché parallèle : celui des passionnés (otakus !) qui collectionnent et bidouillent tout ce qui leur tombe sous la main. Véritables as du software et du hardware, ce sont des bidouilleurs hors du commun. Optimiser la vitesse de votre console, adapter un écran LCD sur une Neo Geo, connecter un joystick d'arcade sur une Game Gear elle-même branchée sur un vidéo projecteur, rien ne leur est impossible ! D'ailleurs, nombreux sont ceux qui coopèrent avec les éditeurs pour des problèmes pointus. Souvent, ces passionnés éditent de petits fanzines sur des BBS (sorte de Minitel) ou des guides complets qui permettent de comprendre ce qu'ils ont trouvé durant leurs longues nuits blanches. Beaucoup de ces articles pourraient tomber sous le coup de la loi, mais les autorités japonaises les tolèrent tant que cela reste réservé à un public restreint. Cela devient bien plus grave lorsque les entreprises chinoises se procurent ces fameuses bibles qui leurs donnent un savoir-faire et une expérience immédiate. Le fameux copieur MGH, pour ne citer que lui, a été originellement conçu par des programmeurs japonais peu méfiants... ■

Les CD-R (recordable) et les graveurs personnels sont de plus en plus accessible (7000 F à Taiwan) pour le pirate moyen. En Asie, ils préfèrent possèder des usines complètes !

LEXIQUE :

HIGH ROM :
Jeux SFC programmés d'une certaine facon en utilisant un adressage mémoire différent.

GOLDFINGERS CODES :
Les codes pour tricher les plus répandus en Asie.

REALTIME SAVE :
Permet la sauvegarde d'un jeu sur une disquette à n'importe quel moment. Fonctionne dans 80 % des cas.

D-RAM :
Mémoire vive dynamique constamment alimentée.

S-RAM :
Mémoire vive dynamique permettant la sauvegarde grâce à une pile.

PORT COM :
Permet la communication avec différents appareils informatiques.

ROM :
Partie de la mémoire figée d'une machine électronique contenant toutes ses fonctions basiques et la manière de se servir de ses circuits.

SLOW MOTION :
Option permettant le ralenti d'un jeu.

CD-R :
CD-Rom inscriptible une seule fois.

DSP, FX, SVP (Sega virtual Processor) :
Il s'agit de coprocesseurs destinés à suppléer aux faiblesses éventuelles des micro-processeurs centraux dans un domaine particulier. Dans le cas des consoles 16 bits, ils concernent la 3D.

ET LÀ-BAS ?

TAïWAN

De grands professionnels... De véritables industriels de la copies qui possèdent des usines entières réservées à cette activité. Les CD et les copieurs sont lancés en production de masse, chaîne de montage à l'appui, mais de manière discrète. En effet, dernièrement, Nintendo avait avec l'aide conjointe des forces de police locale, essayé de monter des arrestations et saisies en série chez les plus importants revendeurs... Comme par hasard, la majorité des boutiques étaient prévenues d'avance et ne proposaient, ce jour-là, que des jeux originaux...
La copie de produits japonais et surtout d'animation font aussi fureur : fausses rami cards, posters, art-books et cassettes Pal sous-titrées en mandarin.
Par contre, c'est certainement le pays asiatique (hors Japon) qui possède le plus de liens commerciaux avec les USA, le Japon, l'Asie et l'Europe.

LA CHINE

Le pays de l'avenir (sic !), capable de refuser la venue des représentants d'Amnesty International et nation reine du piratage, mais qui paradoxalement n'exporte directement que très peu hors d'Asie. Sans doute par manque de contacts commerciaux et à cause de la barrière de la langue.
Les récents pourparlers avec les États-Unis ont conduit à une réforme de la loi, empêchant théoriquement la copie en violant les droits d'auteurs. Au quotidien pourtant, lors de notre dernier voyage, cela n'avait pas changé grand chose !

CORÉE DU SUD

Ce pays situé entre la Chine et le Japon possède beaucoup de liens avec ces deux pays. On y trouve du piratage mais il y reste plutôt discret, par rapport à Hong-Kong ou à Taïwan. Les autorités locales ne tiennent pas à que cela se sache et des raids policiers ont déjà été menés envers des compagnies un peu trop bruyantes. On y trouve aussi un très grand nombre de consoles pirates vendues à la place des officielles, un moyen comme un autre de combattre l'envahisseur japonais ! Beaucoup de sociétés récentes coréennes proposent des jeux originaux et des adaptations PC de jeux du style consoles. Elles sont souvent admirables d'un point de vue programmation (shoot, combats...).

L'AMERIQUE DU SUD ET LES AUTRES

D'après nos investigations, on trouverait aussi des copieurs dans beaucoup de pays d'Amérique du Sud. Ceux-ci seraient importés ou fabriqués artisanalement sur place, mais restent cependant assez rares, le marché de la console de jeux n'étant pas encore très développé.

JAPON

Bien que des publicités pour des copieurs existent, on ne les trouve que dans certaines revues comme les magazines érotiques ou des fanzines spécialisés. Beaucoup de programmes sans licence circulent (programmés par des fans). Nintendo, Sega et Nec tolèrent les copieurs, car les japonais préfèrent en majorité acheter des programmes originaux. On peut trouver des jeux PlayStation originaux d'occasion à moins de 190 francs. Des compagnies chinoises ont ainsi adapté leurs machines pour ce marché japonais en traduisant les menus en « Nihongo » ! Il existe également une association chargée de la prévention de la copie sur micro seulement. Pourtant, des « déplombeurs » de protection sont en vente libre... Au japon en fait, tout est permis si cela reste discret. Pour vous donner un petit exemple encore, les films dits pornographiques sont censurés par un effet de mosaïque et un décodeur vous permet de les décrypter ! Ceux qui achètent les copieurs le font pour utiliser les programmes circulants (slides shows, jeux, démos) dessus ou encore pour développer un kit de développement !

L'ASIE DU SUD-EST

Les copieurs des copieurs ! Ces petits pays, dotés d'une main d'œuvre nombreuse et bon marché ont, après avoir importé du matériel chinois, décidé de contrefaire eux-mêmes les copieurs et autres produits... Incroyable !

Voilà. Nous avons fait un rapide tour d'horizon de ce qui se passe en Asie. Le mois prochain, nous attaquerons le dossier de la copie en France... Nous essaierons aussi de récolter les impressions des professionnels du milieu par apport à ce fléau.

Rave Racer

Avec Rave Racer, la suite de Ridge Racer, on ne peut s'empêcher de penser au chemin parcouru grâce au Super System 22 de Namco... Il semble bien que la guérilla entre les deux grands de l'arcade, Sega et Namco, n'en soit qu'à ses débuts...

Un missile

Ridge Racer n'a vraiment gagné ses lettres de noblesse que grâce à son adaptation sur la console PlayStation de Sony. En salle d'arcade, malheureusement pour lui, deux mois à peine après sa sortie, Daytona USA déboulait à vitesse grand V sur l'asphalte brûlant et rendait presque obsolète la carte modèle 22 de Ridge Racer. Les gros défauts de Ridge Racer étaient l'absence du mode multijoueurs - la version 2 remédia un peu tard à cet état - et surtout la présence d'un circuit unique. Autre grosse lacune : l'absence quasi-totale, une fois la première surprise passée, de sensations de pilotage. On avait en effet plus souvent l'impression de piloter une savonnette, qu'un bolide de la route... Et Ridge Racer, malgré sa perfection graphique et la supériorité technique de sa réalisation, grâce notamment au travail exceptionnel d'une excellente équipe de développement de Namco, tomba aux oubliettes. Le côté « fun » de Daytona, les carambolages incroyables et le jeu à huit avaient fait pencher les faveurs du public du côté de la firme au hérisson.

Rave Racer est à la hauteur

Avec un minimum de recul et en observant la véritable guerre technologique et commerciale que se livrent Namco et Sega, on parvient à la conclusion suivante : même si les hits de Namco dépassent techniquement ceux de Sega, la jouabilité de ceux-ci et les études menées en coopération avec les constructeurs (Sega Rally avec Toyota par exemple) parviennent à aboutir à des projets qui plaisent à un public plus large et de plus en plus exigeant...

Aujourd'hui cependant, la situation semble avoir un peu changé et la sortie de Rave Racer et surtout de Tekken 2 le démontrent. L'intro de Rave Racer se résume à une suite d'extraits de courses et d'un scrolling horizontal présentant

le corps 3D sculptural d'une charmante jeune fille. Le tout est accompagné d'un air techno ravageur. L'option du jeu en link (relié avec d'autres bornes - quatre pour l'instant) est présente, tout comme le type de transmission et le choix des circuits. On peut choisir parmi deux vues (up et down). La vue de loin permet bien entendu d'anticiper un peu plus les détours de la route et celle de l'intérieur du véhicule permet de faire apparaître le rétroviseur, bien utile dans certains circuits. Quatre routes sont sélectionnables et même si deux d'entres-elles sortent tout droit de Ridge Racer, les circuits restant offrent des challenges originaux. Premier parcours et premier choc : Namco a placé la barre très haut. La sensation de réalisme est très forte.

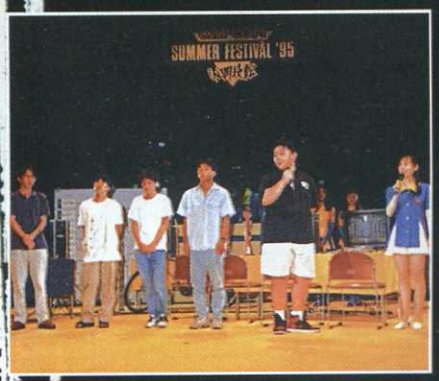
atomique en salle d'arcade

Rave Racer contre Indy 500

Les décors sont bien plus fins que dans Ridge Racer ! Et le mapping des décors au pixel près est fabuleux ! Toutes les sortes de textures sont utilisées sur les véhicules comme sur l'environnement de la route. Les éclairages sont réalistes au possible, la haute résolution graphique est pleinement utilisée et l'effet de flicking (clignotement) est atténué au maximum. Les huit voitures sont magnifiquement modélisées et le résultat est superbe ! La tenue de route est plus réaliste que dans Ridge Racer. On a l'impression de sentir les pneus du bolide adhérer au sol, pendant qu'une charmante voix féminine commente votre progression sous un déluge de décibels techno. Malheureusement, les fameux crashs à la Daytona sont toujours impossibles...Mais essayons donc les autres circuits : celui qui se déroule en ville est notre préféré. Les dérapages contrôlés et les passages dans les tunnels à plus de 250 Km/heure s'enchaînent à une vitesse folle. Les passages des ponts suspendus sont magnifiques. La route est très souvent en biais, et il n'est pas facile de trouver la bonne trajectoire ! Le circuit en montagne est très rapide et technique. Enfin, à certains endroits on peut faire des sauts ou vols planés dignes de Sega Rally... Nous vous reparlerons d'une façon plus détaillée de Rave Racer, qui deviendra rapidement une référence en la matière... jusqu'à la sortie de Indy 500, la suite présumée de V. Racing. Décidément Sega ne laisse que peu de répit à Namco...

Brèves

CAPCOM SUMMER FESTIVAL 95



L'événement de l'été à Tokyo, pour les fans de Capcom en tous cas, fut l'annonce de la conversion de Street Fighter Zero pour les deux consoles 32 bits du moment (pas la peine de les citer !). Mais ce fut aussi l'occasion d'une gigantesque fête à laquelle plus de 5 000 personnes participèrent. Bornes Capcom en libre essai, goodies en tous genre, chanteurs, concours costumés et grand tournoi de X-Men, Vampire Hunter et SF-Zero.

En tout cas c'est sûr : Capcom ne lâchera pas le filon Street Fighter de sitôt !

Et une nouvelle de dernière minute : suite à nos interrogations sur les nouveaux Street Fighter et le mélange Movie/Real Battle on Film, nous venons enfin de savoir que le Movie sur PSX/Saturn/3DO n'a rien à voir avec la version arcade ni avec le pseudo RPG aux combats à la Battle Heat (PC-FX). Il s'agirait d'un jeu de combat classique ponctué de scènes du film d'animation. Quant au style graphique, il se situe entre celui du Zero et celui de l'animé (disponible en France). On vous tient au courant !

NASA SPACE PORT THE NASA HISTORY

La NASA vient d'ouvrir un complexe dans un building au Japon (ne demandez pas pourquoi, il paraît que c'est le fruit d'une étude très poussée !).

Occupant plusieurs étages, le complexe est dédié à la conquête spatiale. Attractions ludiques et historiques sont les principales composantes de ce centre. Le Miracle Tour est un voyage sur verins hydrauliques, identique dans le concept au Star Tour de Disney, et plusieurs autres simulateurs sont présents comme une station spatiale lunaire et le vol d'Apollo 17...

Le prix est progressif de 800 yens (environ 40 francs) à 1 400 yens suivant les attractions.

Marvel Super Héros

La rentrée s'annonce très chaude... Capcom n'est pas à court de ressources. C'est aux États-Unis que la société a puisé l'inspiration de son prochain jeu, qui promet d'être un hit : Marvel Super-Héros. En route pour la présentation !

Comme le phénix qui renaît de ses cendres, Capcom revient. Mais comme on pouvait s'en douter, c'est avec un nouveau jeu de combat. Il s'agit du douzième jeu sur système CPS-2, la carte en deux parties distinctes comportant la partie hard et soft des jeux Capcom. Ce nouveau jeu « head to head » (face à face) s'inscrit dans la lignée des X-Men, fabuleux titre dont nous avions fait l'éloge dans un précédant *CD Consoles*. Ce jeu, inspiré des épisodes Marvel Comics, avait reçu un accueil très favorable de la part du public occidental. Un peu partout dans le monde civilisé - c'est-à-dire partout, sauf à Montreuil - les héros des Marvel comics ont été les idoles de générations d'adolescents boutonneux pendant trente ans. X-Men a tiré parti de cette réussite. Capcom a réussit a innover tout en conservant les bases de son succès. En transformant un jeu de baston plagiant Street Fighter en quasi shoot'em up et en le rendant ainsi beaucoup plus accessible aux néophytes du jeu de combat classique, Capcom a permis aux fans de cette série mythique d'incarner enfin leurs personnages musclés préférés dans un jeu simple et très impressionnant (la version Sega Saturn est d'ailleurs superbe !). Bien que d'inspiration fortement américaine, les X-Men sont aussi sortis au Japon, mais ils n'on remporté sur l'archipel qu'un succès d'estime face à l'ampleur du choix que

proposent les mangas et les animés japonais. Même si le jeu n'a pas eu le succès d'un Street Fighter, il a quand même redoré le blason de Capcom qui se cherche un peu actuellement, surtout dans le secteur arcade. La section qui s'occupe des jeux sur consoles est épargnée et propose même quelques produits originaux. Capcom a bien assimilé un axiome de base : on ne change pas une équipe qui gagne, et Marvel Super-Heros ressemble énormément à X-Men, jeu dont il reprend les mêmes routines et les grands principes. Les personnages viennent d'une galerie hétéroclite d'œuvres de la Marvel, une des plus grosses sociétés d'édition de Comics à travers le monde. Les dix personnages présents à l'écran viennent tous d'horizons différents, tout en gardant un lien commun : ce sont tous des super-héros ou des super-vilains et sont donc mutants pour la plupart...

& Métal Slug

Un pari qui semble réussi

Spiderman, l'homme-araignée, Psylocke et Wolverine (Serval), mutants maniaco-dépressifs de l'équipe du professeur Xavier, Hulk le géant vert, Iron Man, playboy-industriel américain violemment opposé à toutes formes de syndicalisme, et Captain America, le seul super-héros capable de manger un bol de corn-flakes américain au petit déjeuner, sans vomir...

Tous ces personnages body-buildés en collant moulant composent l'équipe du bien. Juggernaut, Magnéto, Blackheart le démon et Shuma-Gorath la monstruosité alien sont du côté de la vermine, Damned ! On retrouve la garde automatique et la barre d'énergie multi-level ainsi que les super sauts. On constate l'arrivée d'une icône « power » ainsi que la possibilité d'avoir des « specials » gradués et d'augmenter certaines caractéristiques des personnages. Par exemple, la vitesse du combattant ou sa protection...

Pour finir, il semble que certains éléments du décor soient utilisables dans un cadre très particulier (type d'enchaînements ou de mouvements ?). La réalisation technique semble parfaite, les sprites sont imposants et les pouvoirs prennent souvent un tiers de l'écran ! On attend de pouvoir tester à fond Marvel avec une impatience non contenue...

Brèves

LES SALLES DE L'ÎLE D'ALBION

Alors que depuis quelques mois les nouveautés arrivent en France aux compte-gouttes, les salles anglaises n'arrêtent pas d'êtres alimentées par le plus grand distributeur de Grande-Bretagne : Electrocoin Ltd. Par exemple, KOF'95 est présent dans toute les salles depuis plus de deux mois et SNK U.K organise même un tournoi inter-salles avec des Neo Geo à gagner comme premier prix, des CD musicaux, des jeux, des posters et des T-shirts...

Quant aux salles proprement dites, elles se scindent en deux parties : les plus grandes, ambiance grand public et famille, avec un tarif qui se situe environ à huit francs pour deux parties, et les plus petites, plus centrées sur les joueurs, qui possèdent néanmoins les plus récentes nouveautés et dont les prix tombent jusqu'à huit francs pour cinq crédits. Détail amusant, beaucoup de salles de taille moyenne consacrent une grande partie de leur superficie aux jeux d'argent, bien souvent au détriment des flippers.

Pour finir voici une petite liste des jeux non disponibles en France qui nous ont accrochés : le « Sonic arcade » sur une borne swing à trois trackball, véritablement génial à trois joueurs, est présent dans la salle Sega du grand magasin Hamley de jouets de Regent Street, Rail Chase 2 (en 3D) est quant à lui génial et mériterait bien d'être monté sur verrins tellement il est réaliste ! Alpine Racer se révèle un excellent concept surtout si vous n'avez pas souvent l'occasion de faire du ski. Getsu Oyoyo est un jeu d'Irem qui mélange Tetris et les Lemmings ! Véritablement génial, il sera adapté sur la Super Nintendo et la PlayStation par Xing. Quant à Virtua Fighter 2.1, il se révèle plus difficile que son aîné, avec en plus certaines améliorations graphiques. Les jeux Cool Riders (Sega) et Red Zone (Taito) sont magnifiques, surtout pour du bitmap.

Si vous allez à Londres, parcourez toutes les grandes rues commerçantes du centre, elles regorgent de salles d'arcade qui valent vraiment le détour !

Wonder Park Des

Une nouvelle génération de salles d'arcade arrivent dans nos contrées, qui existent depuis des années au Japon. Elles sont familiales, accueillantes et proposent un choix varié de bornes. C'est arrivé à Londres, et près de chez vous !

Au centre du ring, des robots. Chaque participant (souvent des cadres d'ailleurs) rentre dans un Mechas et affronte sauvagement son adversaire... Rires garantis !

Namco ! Si ce nom ne vous dit rien, c'est que vous êtes sur une île déserte, sans *CD Consoles*, ou alors que vous n'aimez pas les jeux vidéo ! Les célèbres Galaxian, Pole Position, Pac Man, Mappy, Rolling Thunder et Xevious, ne sont que quelques-unes des références de Namco...

Souvenez-vous de Winning Run ou de Driver's Eyes, les premiers jeux utilisant le « Poly-goniser », fameux processeur 3D de Namco. Si vous comparez ces jeux avec les productions actuelles, vous les trouvez lents, saccadés et dépouillés graphiquement. Mais à l'époque, le public des salles avait pris une sacrée claque après avoir vu la fameuse borne à trois écrans qui affiche des types de graphismes inconnus jusqu'alors...

Aujourd'hui encore, Namco possède un savoir-faire et une qualité de jeux que seul Sega peut contre-carrer. C'est pourquoi Sony s'est attiré la sympathie des développeurs de Namco pour supporter le lancement de leur nouvelle console spécialisée dans la 3D, la PlayStation...

Au Japon, de grandes compagnies comme Taito, Konami, SNK, Jaleco, Data East, Capcom, Sega, et Namco possèdent des chaînes de salles d'arcade à travers tous le pays. Mais Sega et Namco ont implanté des parcs d'attractions à thèmes en Asie, en Océanie et en Australie... En Europe, nous n'en sommes pas là, même si les choses se précisent.

salles familiales

En France, la première salle sous license Sega (*La Tête dans les Nuages*) semble être un succès. Mais pendant ce temps, en Angleterre, une filiale européenne de Namco ouvre un « Wonder Park » en projetant d'implanter un réseau à travers toute l'Europe... et la France fait partie des plans.

Le premier Wonder Park européen vient d'ouvrir en plein cœur de Londres, à Picadilly Circus. Situé à Windmill Street, il doit faire face à la concurrence de toutes les attractions du Trocadero Center comme le Fun Land, une gigantesque salle de deux étages intra-muros, l'Alien War, ou encore le Battletech Center, qui sont bien mieux placées que lui. Sa façade ornée d'un globe terrestre en rotation et la décoration de la salle font penser à l'un de ces décors métalliques décrits dans les œuvres de Jules Verne. Une fois dans la place, une énorme tête de robot pendue au plafond vous accueille, bouche ouverte... Et vous n'êtes que dans la première pièce de la salle (la plus petite, en fait) alors que votre regard est déjà attiré par les bornes les plus proches : Rave Racer en mode versus (deux joueurs), plusieurs Alpine Racers...

Plus loin, vous vous retrouvez dans une pièce remplie de metal games et de bornes de jeux mécaniques. On retrouve des appareils surprenants que l'on a l'habitude de voir au Japon et à Hong-Kong. Au fond de cette salle, une réception vous permet d'échanger les billets gagnés sur les machines, contre des lots. La deuxième salle est réservée aux compétitions automobiles. Elle possède une version deluxe de Ace Driver à huit joueurs, des Daytona USA reliés, ainsi que des bornes Ridge Racer sur trois écrans géants rétro-éclairés où vous conduisez dans un vrai bolide : la Eunos Roadster ! Cette voiture a fait un malheur au Japon.

Une ambiance d'enfer !

Au sous-sol, les bornes de jeux de combat sont prédominantes mais tous les classiques et nouveautés sont là : SF-Zero, VF-2 The Movie, KOF' 95...Ce qui frappe le plus, c'est la qualité des bornes à vidéo projecteur Namco. Les Tekken 2 sont de toute beauté, les joysticks sont de qualité et on dispose même de la documentation du jeu ! La salle est sponsorisée par MTV et des moniteurs diffusent des clips. Seul défaut, le prix des jeux est un peu plus élevé que celui des salles conventionnelles, mais la qualité se paie...

Brèves

VIRTUAL SKI - NEC

C'est au cours de l'exposition Tepia (voir plus loin) que la Nippon Electric Compagny a présenté sa première application de leur nouvelle technologie 3D développée conjointement avec une société anglaise. Cette technologie présenterait l'avantage de proposer un environnement 3D mappée en temps réel de qualité, pour un coût minime par rapport aux autres systèmes actuels. Ceci permettrait à NEC de réaliser des simulateurs et des applications de réalité virtuelle, mais aussi, des jeux d'arcade ! L'application présentée était un simulateur de ski semblable dans le principe à celui de Namco (Alpine Racer) mais avec une qualité de réalisation bien supérieure au niveau du modeling et du mapping.

À la seule différence que NEC a dépassé le stade du jeu pour présenter un outil d'apprentissage plutôt qu'un jeu...

NEC envisagerait de réaliser des versions arcade de sa technologie, ainsi qu'un soft appelé Hyper Olympique... Une autre surprise serait présentée courant décembre pour la présentation officielle. On murmure que Sega serait fortement intéressé par cette technologie. Pour finir, signalons qu'au moment où vous lirez ces lignes, s'est clôturé à Londres un salon ayant pour thème les FEC (Family Entertainment Center) organisé par NEC.

TEPIA IN « THE NEW DIGITAL AGE »

Le mois d'août au Japon est riche en salons, et manifestations variées. Lors de l'exposition sur la technologie des loisirs vidéo, toute une partie était réservée à l'historique des jeux vidéos. On trouvait la première console TV de Nintendo qui n'avait qu'un seul jeu en Rom (un dérivé de Pong) ou les premières bornes de Hang On et le légendaire Space Invaders. Toutes les innovations hard et soft étaient aussi présentes : du premier jeu 3D micro jusqu'à la dernière puce DSP ! Malgré la présentation

du Virtual Boy, de nombreuses compagnies japonaises présentaient leur système de réalité virtuelle dont le fameux Virtual Odyssey et son système 3D « Cue View ».

Tekken 2

On le croyait mort et enterré face à la suprématie de Virtua Fighter 2. Pourtant, en proposant une borne moins chère que celle de Sega et un jeu original, Namco a réussi à imposer Tekken. Et le pari risque bien de se renouveler avec Tekken 2 « Rave War »...

La lutte

Un point tout d'abord : à ce jour (c'est-à-dire fin septembre), Tekken 2 n'est toujours pas disponible en salle française. Depuis quelques temps, le réseau habituel des salles d'arcade semble plus préocupé par l'ouverture de nouveaux « centres de loisirs interactifs » que par les nouveaux jeux. Pourtant, l'un ne va pas sans l'autre... Nous avons donc testé ce jeu chez nos amis anglais, où il est disponible depuis bientôt trois mois.

Encore une fois, Namco dame le pion à la concurrence en sortant en salle, quelques mois avant Sega, un nouveau jeu de baston en 3D. Tekken 2 bénéficie d'une excellente réalisation et de la notoriété du premier épisode sur PlayStation. On peut parier qu'il va attirer des millions de joueurs à travers le monde. L'intrigue de ce second épisode repose sur un scénario très simple. Dans Tekken 2, Heihachi, le père de Kazuya, n'est pas content : il veut récupérer les rennes de l'organisation, même au péril de la vie de son fils. Un combat sans merci s'engage et c'est de violence pure dont il s'agit ! Signalons que ce test a été fait dans des conditions optimum (bornes Namco assises avec écran géant), mais avec seulement une partie des coups spéciaux...

L'écran de sélection des personnages n'a pas changé, mais la tête des personnages est encore mieux modélisée que dans le premier épisode. Le travail de programmation est vraiment superbe ! Il n'y a plus d'animation (à l'instar de la version PlayStation), sans doute pour faciliter la conversion future du jeu ? Il semble que l'un des personnages ait disparu. On voit bien les nouveaux combattants, mais l'un deux ne correspond pas à celui dévoilé dans la preview de Tekken 2. À la place de Jun, la frêle combattante écologique, on trouve un Coréen nommé Baek Doo San, et Lei répond pré-

sent. De nombreux tips seront réalisables durant l'écran de sélection... Patience !

Encore plus vivant !

La partie commence... Et les coups s'enchaînent avec une fureur non contenue. En quelques minutes, vous maîtriserez de nombreux coups, parades, prises au corps à corps. Tout le déroulement du combat est presque instinctif... et vous prend rapidement aux tripes. Les fans de Tekken vont se régaler !

Techniquement, les personnages disposent de plus de coups et d'enchaînements modulables (voir les premiers coups que nous exposons plus loin). Les deux différentes vues sont toujours présentes, mais représentent peu d'intérêt. Un argument de poids en faveur de Tekken 2 vis-à-vis de Virtua Fighter 2 : les nombreuses textures du sol ont été réalisées au pixel près et donne une agréable sensation de réalisme. Les très beaux décors, réalisés en bitmap, sont mieux intégrés à l'environnement général du jeu. La réalisation des zooms est fabuleuse et permet d'apprécier toute la finesse du développement et le travail qui sépare Tekken de ce numéro 2. Le design des personnages a été revu, avec une modélisation qui comporte un peu plus d'angles sur les combattants, mais qui agrémente chacun d'entre-eux d'un meilleur mapping. Lei est très étonnant. Sa méthode de combat ressemble fortement à celle de Shun-Di (V.Fighter 2, encore lui !). Ces mouvements sont magnifiques. Encore un petit plus : une nouvelle méthode de garde permet de vous protéger vers le haut en lâchant le joystick, et de se protéger en garde-basse en le mettant vers la gauche. Lorsque vous êtes au sol, il existe une méthode pour rouler sur les côtés, et éviter une attaque (un peu comme dans Toshinden). Le « quick recover » avec le poing droit est présent. Ces améliorations, fruit d'une année de travail, rendent le système de jeu encore plus jouable, plus réaliste, plus « vivant ». Voilà, c'est tout pout l'instant et rendez-vous le mois prochain pour les nombreuses astuces de Tekken 2 !

continue

Brèves

SNK ET LE FUTUR

Plusieurs rumeurs plus ou moins confirmées circulent sur le fait que SNK travaillerait sur la technologie 3D pour le marché de l'arcade. De nouvelles équipes, des projets de développements hardware, et un changement de la stratégique de la politique SNK laisse à penser que la firme sera bel et bien présente dans la formidable bataille qui s'amorce dans le domaine des loisirs vidéo.

Une nouvelle a donné encore plus d'intérêt à ces rumeurs : un « book » japonais présentant toutes les compagnies du domaine des hautes technologies affiche dans la double page consacrée à SNK plusieurs écrans Softimage avec un personnage ressemblant fortement à Ryo Sakazaki (Ryuko no Ken) décomposé en phases d'animation 3D.

Alors que penser ? Coup de frime technologique, esbrouffe 3D virtuelle... ou réalité tangible dans quelques temps ?

Nous espérons le savoir bientôt. Nous ramènerons de toutes façons plus d'informations de notre prochain voyage au Japon.

En ce qui concerne la Neo-CD, tout va très bien au Japon puisque c'est la troisième console la plus populaire en terme de ventes, après la Saturn et la PlayStation. La SFC est reléguée aux oubliettes et ne se vend quasiment plus. La Mega Drive est désormais la première console que l'on offre aux plus jeunes. Très bons résultats donc pour SNK, tout en étant la console la plus chère sur le marché japonais ! Tout cela laisse à penser que SNK prend son temps et prépare un produit dévastateur lors de sa sortie. Mais SNK penserait-il que la Neo tienne aussi bien le choc en Occident, où la popularité des jeux ne dépasse pas l'élite des joueurs ?

NAMCO EN ESPAGNE

Namco veut s'attaquer au marché espagnol avec l'ouverture de deux centres Wonder Park (246 bornes chacun). Il projeterait d'ouvrir un parc à thème nommé « Bard Aventura » avec des attractions Namco comme celles faites pour le Tokyo Disneyland. Et la France là-dedans ? !

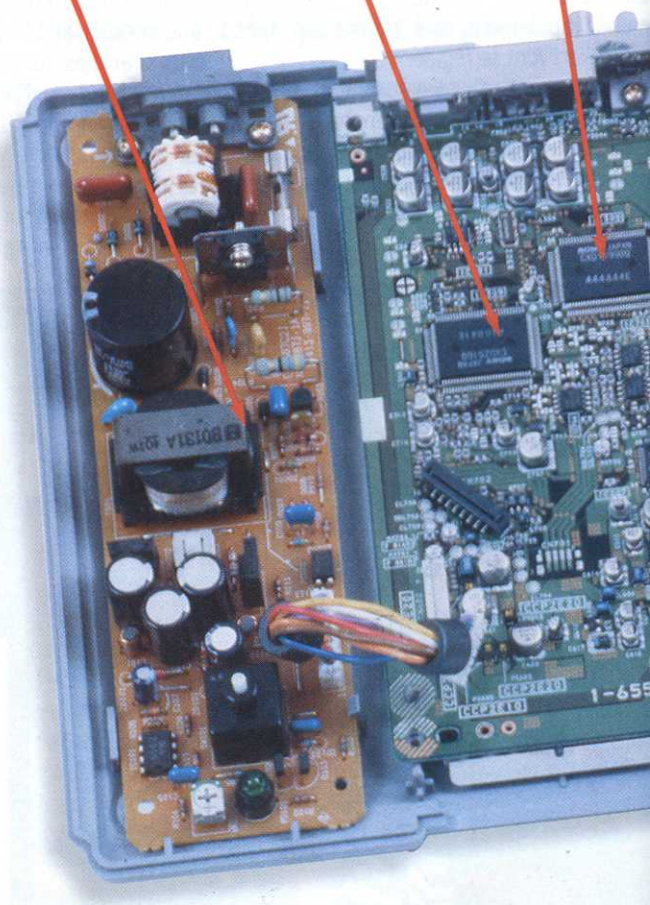
LA PL@YSTATION

Synthétiseur de lumière. Tel est le qualificatif le plus adéquat pour la PlayStation. Elle est d'ailleurs la première console axée principalement sur le traitement de polygones. Et comme l'ère du polygone est commencée, cela profitera très certainement à la PlayStation. Mais cela suffira-t-il pour la hisser à la tête des consoles « Next Gen » ?

Lorsque l'on a su que Sony préparait une console de jeux, certains s'en sont inquietés, d'autres ont souri. L'arrivée de Sony dans l'univers du jeu était une surprise pour tous. Il faut dire que jusqu'alors, les compagnies d'électronique grand public n'avaient jamais jugé intéressant de tenter l'aventure sur ce marché alternatif, en tous cas pas aussi directement. Les chiffres d'affaires que font Nintendo et Sega ont eu raison des a priori... Ainsi débarqua Sony.

Le Hardware

Tous les professionnels le disent : « La PlayStation possède le plus bel hardware jamais conçu pour une console ».
Elle est bâtie autour d'un processeur RISC R3000A cadencé à 33.8 MHz. Il délivre une puissance de traitement de 30 MIPS. Pour assister le R3000, un GTE (Geometry Transformation Engine) lui est adjoint. Le GTE permet de calculer les matrices tridimensionnelles et rend le traitement des coordonnées de polygones aisé. Il effectue ses travaux à une cadence de 66 MHz. Grâce à lui, la machine traite près de 1.5 million de polygones simples par seconde. Lorsqu'il s'agit de polygones en texture mapping avec éclairage, ce chiffre s'abaisse à 360 000. Cela donne environ 6 000 polygones par VBL, en NTSC. Ce processeur permet en fait de manipuler les polygones, puis de les afficher après traitement.
Le MDEC ou le Data Compression Engine est un coprocesseur permettant la décompression des données. Délivrant une puissance de 80 MIPS, il rend possible l'accélération des lectures de données sur disque. C'est possible parce qu'il peut, en temps réel, décompresser les données qu'il reçoit. Exemple, un format de compression comme le JPEG, est normalement géré par le MDEC.
En ce qui concerne les graphismes, la PlayStation dispose d'une résolutions de 256x224 à 640x480 pixels. Tout cela avec une palette de 16 millions de couleurs. Et au niveau de l'affichage simultané, on a droit à 4 000 sprites de 8x8 avec zoom doté de rotations indépendantes. Le hardware spécial permet d'effectuer des scrollings, des images d'arrière plan (mappes). Chose rare, la PlayStation possède un nombre de CLUT (1) illimité. Mais en ce qui concerne le son, la PlayStation possède un hardware relativement moins performant que la Saturn. Le processeur sonore de la machine possède 24 canaux PCM (2) pouvant travailler en qualité CD, soit en 16 bits, avec une fréquence de 44.1 KHz grâce à ses DAC*. Par contre, vous devez savoir que le son de la Super Nintendo repose sur une technologie Sony. Vous comprendrez facilement que celui de la PlayStation ne peut être que meilleur.
Côté mémoire, rien d'exceptionnel, puisque la machine possède 2 Mo de RAM, 1 Mo de VRAM, 512 Ko de SRAM.



FICHE TECHNIQUE

■ Comme toute chose, la PlayStation possède des faiblesses. La plus grande d'entre-elles est l'inaptitude de la machine à afficher des polygones mappés comportant plus de seize couleurs. Vous savez déjà qu'il ne faut pas moins de 256 couleurs pour assurer un rendu photo-réaliste. Or, tous les jeux de la PlayStation arborent des polygones mappés en seize couleurs, d'où l'aspect terne des images et des textures qui les constituent.

■ Contrairement aux bonnes vieilles machines, la PlayStation se programme par le biais de bibliothèques. Cela permet aux développeurs de faire un jeu plus aisément et plus rapidement. La contre-partie qui résulte de cela est la similitude graphique des jeux apparus jusqu'à présent. Voyez par cela, les éléments principaux d'un jeu : animation, clipping...

Lexique :

(1) CLUT (Color Look-Up Table) : table de référence pour les couleurs d'une image, il s'agit simplement d'une palette.
(2) PCM (Pulse Code Modulation) : c'est le système de codage du son en nombres.
(3) DAC (Digital to Analogic Converter) : c'est un élément électronique permettant de traduire des nombres en sons.

La répartition de la RAM de la PlayStation :
RAM principale : 16 Mb.
VRAM : 2X8Mb.
SRAM : 8 Mb.

La puissance graphique résulte en partie de l'expérience de Namco en arcade. Le GTE est une version simplifiée de leur processeur original équipant le System 22.
La PlayStation peut aisément faire de nombreux effets spéciaux graphiques. Les effets de transparence, normalement difficiles à manier, sont gérés ici avec une aisance qui signe la puissance du processeur graphique. Pour la première fois dans le jeu, on a pu voir des polygones transparents (voyez le costume d'Ellis dans ToShinDen). Le lecteur de la PlayStation est censé être un double-vitesse, mais il semblerait qu'il soit plus performant encore...

Points forts, points faibles

Lorsqu'on parle de la PlayStation, on pense immédiatement aux polygones. Un synthétiseur de lumière. C'est ce que voulaient ses concepteurs. Aucune console actuellement disponible ne rivalise avec la PlayStation quand il s'agit de polygones. Le nombre de polygones traités varie selon les techniques utilisées par les développeurs. Flat*, Gouraud*, texture mapping*, elle est à l'aise quelle que soit la nature des polygones demandés. La puissance du R3000 et du GTE permet de calculer et d'afficher presque autant de polygones que les meilleurs jeux d'arcade (Ridge Racer...).

En conclusion

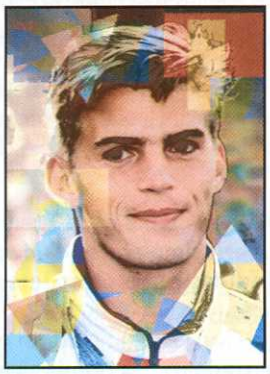
La PlayStation est une machine fantastique mais sa spécialisation polygonale fera son succès ou sa perte. Le pari de Sony est simple. Le jeu vidéo, et plus généralement le marché du multimédia, n'atteindra sa stature escomptée qu'en apportant des applications époustouflantes. C'est la puissance de la PlayStation qui en fera LA console des consoles. Sony ferait bien de cerner ce qui fait que les gens préfèrent jouer à Tetris plutôt qu'à un jeu de course en texture mapping... Alors, la PlayStation aurait toutes les chances de s'imposer.

Elysée Ade

* Rendez-vous le mois prochain pour une rubrique dédiée à ces techniques.

LE JEU VIDEO lui tend la perche

Jean GALFIONE



Avec un saut de 5,94 m, Jean Galfione est l'homme le plus haut de France. Sacré Champion du monde Junior en 1990, il est depuis l'un des grands adversaires de l'invincible Bubka. Et de temps en temps, il aime bien se faire une petite séance de jeu vidéo...

Propos recueillis par Jean-Paul Burias

CDC : tu es l'homme le plus haut de France. Comment as-tu commencé ?

Jean Galfione : à l'école primaire, je n'étais pas un passionné d'athlétisme. Je préférais le foot. Et puis, j'ai rejoint ma sœur qui courait dans un club. Je participais aux épreuves combinées. Je faisais des courses, des sauts et des lancers. C'est à ce moment là que je me suis rendu compte que j'aimais l'athlétisme. À 15 ans, je sautais 3,20 m. Un an plus tard, je frôlais la barre des 5 mètres.

CDC : s'envoyer en l'air, c'est dur ?

C'est un sport très difficile, très technique. Il faut au moins 5 ou 6 séances d'initiation avant d'avoir de bonnes sensations. Je connais beaucoup de gens qui ont été déçus par le saut à la perche. Tenter un saut sans posséder un minimum de technique et de condition physique est dangereux. Ainsi, certains débutants mal préparés ont du mal à se réceptionner sur le tapis après le saut.

CDC : au niveau de la perche, quel est ton plus mauvais souvenir ?

Les Jeux Olympiques de Barcelone, en 1992, restent une grande déception. Je visais une place sur le podium, et je me suis planté. Le sport en général, et la perche en particulier sont toujours très aléatoires. C'est dommage. Devenir champion olympique est le rêve de tous les sportifs. J'espère simplement faire mieux en 96 à Atlanta !

CDC : justement, qu'est-ce que tu penses de Bubka ?

C'est un homme très sympa, très cool. Au niveau de la perche, il est exceptionnel. Il culmine à 6,14 m et il bat sans arrêt le record du monde. Avant, il était intouchable. Maintenant, il est toujours le plus fort, mais il devient accessible. Je le respecte. Mais je ne l'admire pas particulièrement.

CDC : tu peux le battre ?

Avant, j'aimerais vraiment franchir la barre des 6 mètres. Ce serait le top ! Beaucoup de gens m'en parlent. Ce n'est pas une barre infranchissable. Juste un palier. Pour la passer, il faut que toutes les conditions soient réunies. Une bonne météo, très peu de vent, une bonne condition physique et un mental de gagneur. Je sais que je peux y arriver !

CDC : à part la perche, qu'est-ce que tu fais ?

Actuellement, je vis du saut à la perche. Je viens de terminer un BTS d'Action commerciale. Maintenant, je veux continuer en fac. Je vais entamer un second cycle dans le commercial et les relations publiques. Je veux réussir un nouveau challenge. Je ne veux pas, que plus tard, on ne me juge que sur mon passé d'ancien sportif.

CDC : tu fais aussi des photos de mode...

Je travaille avec l'agence Marylin. Elle a ouvert un département réservé aux sportifs. J'ai fait des pubs, le défilé Chanel et prochainement le défilé Dior. C'est assez marrant ! Bon, ce n'est pas dur dur, mais c'est intéressant. Pour l'instant, je n'ai pas trop de retombées. Je débute. Je dois faire plus de photos.

Entre perchistes, on se donne toujours un coup de main. Philippe Collet en a bien besoin. Merci, Jean !

CDC : tu vois ton avenir là-dedans ?

Pour l'instant, mon avenir est dans le saut à la perche et tout ce qui tourne autour. Je ne sais pas trop ce que je ferai après. Bon, j'ai fait quelques photos ou défilés en tant que mannequin, mais je ne me fais pas d'illusion. Le jour où j'arrêterai d'être connu, les propositions risquent de moins affluer.

CDC : tu croyais quand même pas t'en tirer comme ça ! Tu joues aux jeux vidéo ?

J'ai une console Sega. Quand je l'ai achetée, il y a deux ans, je jouais pas mal. Maintenant, c'est beaucoup plus espacé. Je n'ai pas beaucoup de jeux. Un jeu de hockey et un truc sur les Jeux Olympiques.

CDC : le « truc sur les Jeux Olympiques », c'est pour patienter jusqu'à Atlanta ?

Le plus marrant, c'est que dans le jeu d'athlétisme, j'aime bien le saut à la perche ! Je le trouve assez semblable à la réalité. Il y a le choix des hauteurs, les impasses. En revanche, le mouvement lors du saut est complètement différent. Un perchiste n'est pas vraiment avantagé. Sinon, j'aime bien le 100 mètres. Le jeu de hockey, c'est un peu différent. C'est un match. Il y a deux équipes. Avec un peu d'entraînement et pas mal de savoir-faire, on peut arriver à un niveau correct.

CDC : qu'est-ce que tu recherches dans le jeu vidéo ?

Rien d'exceptionnel ! Avant tout, j'aime le jeu. Après, il y a la compétition avec un ordinateur ou avec des copains. Et puis aussi, l'envie de progresser.

CDC : Mario ou Sonic, ça te dit quelque chose ?

Je n'aime pas trop ce genre de jeu. Je trouve ça un peu répétitif. On est seul face à rien. C'est toujours le même circuit. Lorsque je joue, je n'ai pas l'impression d'évoluer. Quand on fait une erreur, il faut pratiquement recommencer depuis le début. Le seul résultat valable, c'est le score du jeu.

CDC : le jeu vidéo, c'est le 8ème art ?

Je ne pense pas. Les techniques donnent des images incroyables. C'est beau. Mais, même au niveau de la conception on ne peut pas vraiment assimiler le jeu vidéo à un art.

CDC : à ton avis, le jeu vidéo est un phénomène de société ou une mode passagère ?

Jean Galfione a été sacré Champion du monde Junior en 1990. Son rêve est de devenir champion olympique à Atlanta en 96.

Le jeu vidéo existe depuis plusieurs années. Il est vraiment bien ancré dans la société. C'est un véritable phénomène qui va encore s'amplifier. Chaque semaine, de nouveaux jeux encore plus élaborés sortent. Les personnages et les images sont de plus en plus travaillés. Maintenant, je ne sais pas dans quelle direction les jeux vidéos vont évoluer.

MÊME AU NIVEAU DE LA CONCEPTION, ON NE PEUT PAS ASSIMILER LE JEU VIDÉO À UN ART.

CDC : les CD-Rom, tu aimes ?

Je connais un peu. C'est vraiment super. J'aimerais bien avoir un ordinateur équipé de lecteur de CD. Les CD-Rom forment une banque de données intéressante. C'est l'avenir. Que ce soit au niveau scolaire ou ailleurs, ils risquent de remplacer les bouquins.

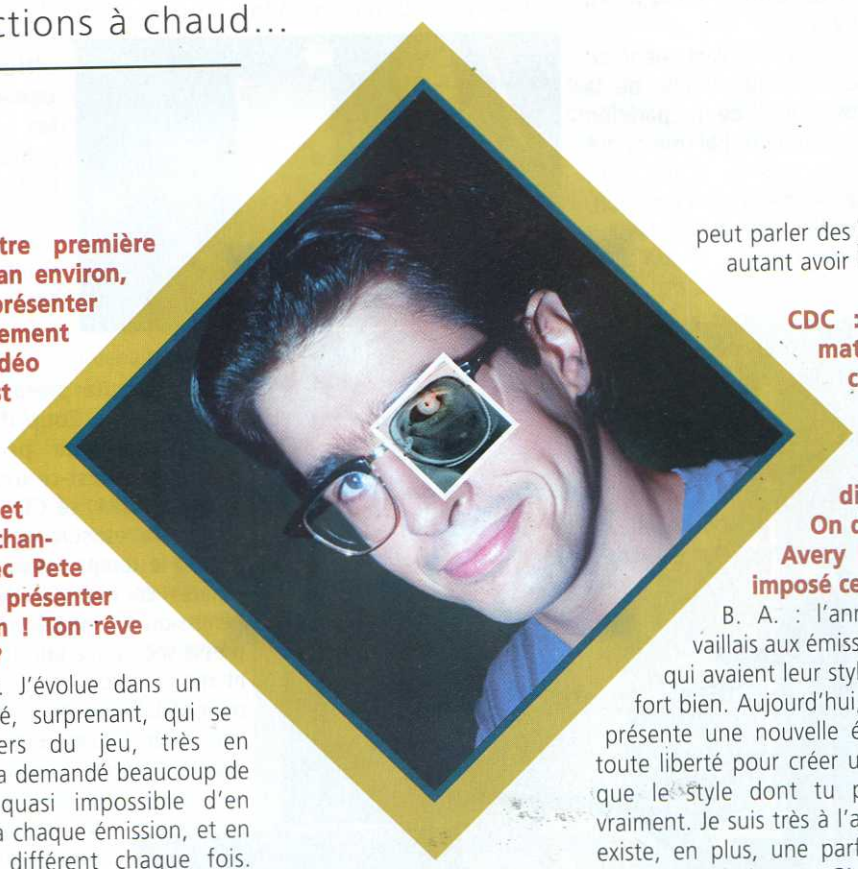
CDC : accepterais-tu d'être la vedette d'un jeu vidéo ?

Pour quoi faire ! Ça n'avancerait à rien. Je ne vois pas ce que je pourrais faire. Devenir un personnage dans un jeu de saut à la perche, pourquoi pas ? Quoique ça me laisserait plutôt indifférent. En revanche, j'aimerais faire des montages de films. Grâce aux CD-Rom, tout cela devient moins compliqué. On peut prendre des bandes images et mettre des sons en passant par l'ordinateur. Je trouve ça vraiment intéressant. Si je devais faire quelque chose dans le jeu vidéo ou le CD-Rom, c'est cette voie que je choisirais.

Parler d'émissions de télé, de cinéma dans *CD Consoles* ? Pourquoi ? Eh bien, c'est très simple... Pour la bonne raison que la télévision propose un certain nom d'émissions sur les jeux vidéo et que cinéma se sert de plus en plus des tec niques du jeu vidéo. En plus de no critiques sur les vidéo CD du mois voici une sélection des nouveau-tés vidéo disponibles au format Laser Disc.

DES SOURIS ET DES ROMS

Fin juin, Bertrand Amar livrait en exclusivité pour les lecteurs de CD Consoles, les secrets de sa nouvelle émission. Nous l'avons rencontré au lendemain même de la première diffusion. Réactions à chaud...



Bertrand Amar présente depuis début septembre une nouvelle émission consacrée aux jeux vidéo et au multimédia. C'est tous les mardi et c'est sur Canal J.

CDC : lors de notre première rencontre, il y a un an environ, ton rêve était de présenter une émission uniquement dédiée aux jeux vidéo et au multimédia. C'est aujourd'hui chose faite. Tu souhaitais pouvoir évoluer dans un décor de jeu et ainsi, par exemple, échanger des balles avec Pete Sampras si tu devais présenter le jeu du même nom ! Ton rêve est-il devenu réalité ?

B. A. : complètement. J'évolue dans un décor entièrement créé, surprenant, qui se rapproche de l'univers du jeu, très en mouvement. Ce décor a demandé beaucoup de travail et ce serait quasi impossible d'en fabriquer un nouveau à chaque émission, et en rapport avec un jeu différent chaque fois. Notre cuisine est un excellent compromis. On peut dire que la réalité a dépassé mon rêve !

CDC : qui a eu l'idée de ce titre jeu de mots ?

B. A. : c'est la directrice des programmes, Eve Baron, qui est à l'origine de ce titre. « Des souris et des Roms » peut faire penser au titre du livre de Steinbeck, mais c'est avant tout une phrase qui, je l'espère, fait comprendre que l'on peut parler des jeux vidéo, sans pour autant avoir l'air de blaireaux.

CDC : ton style d'animation tranche avec ce que l'on avait l'habitude de voir avant sur Canal J. Tu bouges, rebondis, c'est rythmé... On dirait un peu du Tex Avery ! Est-ce toi qui a imposé ce style ?

B. A. : l'année dernière, je travaillais aux émissions Cajou et Domino qui avaient leur style : je m'y suis intégré fort bien. Aujourd'hui, je suis tout seul et je présente une nouvelle émission, j'avais donc toute liberté pour créer un autre style. Je crois que le style dont tu parles me ressemble vraiment. Je suis très à l'aise sur le plateau et il existe, en plus, une parfaite connivence avec l'équipe technique... C'est un peu la fête ! Du coup, rien n'est simulé ou joué, les gags se font en live, complètement improvisés.

CDC : tu évolues dans un décor virtuel représentant une cuisine. Peux-tu nous dire à quoi ressemble le plateau en réalité ? L'envers du décor en fait !

B. A. : les techniques d'incrustation permettent de placer des images sur n'importe quelle cou-

leur. Traditionnellement, on utilise le bleu, c'est le cas dans les séquences météo, par exemple. Moi, j'ai choisi le vert. J'évolue donc dans un décor vert, car cela me permet de continuer à porter des vêtements bleus, et notamment des jean's ! Cela permet par la suite de remplacer tout ce qui est vert et filmé par la caméra, par notre décor en 3D. J'ai donc un angle de vue derrière moi, tout vert, une moquette verte...

CDC : comment fais-tu, dans ce cas pour poser la main sur un élément du décor qui n'existe pas dans la réalité ?
B. A. : on dispose tout simplement d'un meuble, un cube, vert de la même dimension que celui incrusté à l'image. Ensuite, je n'ai qu'à mémoriser l'ordre exact des éléments de la cuisine et leur disposition. Si jamais je me perds, je peux contrôler le décor en « vrai », grâce à la même image que le téléspectateur voit, diffusée sur un moniteur placé face à moi.

CDC : quel est le truc utilisé lorsque tu empoignes un objet ?
B. A. : l'objet est réel, il est posé exactement sur le cube vert correspondant au meuble de la cuisine. C'est un gros travail de préparation et de calage. Très rapidement j'ai mémorisé le décor de la fameuse cuisine, à tel point d'ailleurs que lorsque je pense à l'émission, je me vois dedans. J'ai finalement l'impression qu'elle existe réellement !

CDC : as-tu besoin de marquages au sol ?
B. A. : effectivement. Je fais des marques sur la moquette en brossant le poil dans le sens inverse, pour simuler les limites d'un meuble, par exemple. Je fais aussi des marquages sur les cubes en mouillant du doigt la zone qui correspond à un bouton de la cuisinière, par exemple.

Tout cela ne se voit pas à l'écran mais me rend bien service ! Ça c'est vraiment des secrets de cuisine...

CDC : l'émission se déroule t-elle en direct ?
B. A. : non, elle est enregistrée le vendredi pour être diffusée le mardi. Justement à cause de ce décor, l'émission nécessite beaucoup de post-production, c'est-à-dire tout le bidouillage en régie qui permet de rajouter d'autres objets ou des sons, impossible à faire en direct. Cela prend au moins une petite journée. Cependant, l'enregistrement se fait quasiment dans les condition réelles du direct. Pour être complet, il faut préciser que nous enregistrons en fait deux émissions en même temps et non pas l'une après l'autre. C'est-à-dire que lorsqu'on colle au plan qui doit être utilisé dans deux émissions, autant ne pas démonter pour recommencer. Ce ne sont pas les caméras ou les éclairages qui bougent... c'est moi qui cours me changer ! Il faut être très concentré pour ne pas perdre le fil...

Le plateau de l'émission est complètement vert. Cela permet de remplacer tout ce qui est vert par des éléments en 3D.

CDC : l'émission est donc diffusée le mardi. Y a t-il également des rediffusions les autres jours de la semaine ?
B. A. : oui, la première diffusion a donc lieu le mardi à 19h (dans Cajou). Elle est ensuite rediffusée le mercredi matin à 6h30, le samedi à 12h30 et une dernière fois le lundi vers 15h.

CDC : dans la première, début septembre, la rubrique « Coup de Cœur » consacrée à un CD-Rom ne présentait pas un CD d'actualité ! Est-ce une volonté ?
B. A. : en fait, ce CD (Le mystère du passager clandestin) est sorti au mois de juin et je n'avais pas eu le temps d'en parler. J'ai donc souhaité réparer ce manque. Mais il faut savoir que l'émission n'a rien à voir avec un magazine de presse spécialisée qui vit une concurrence terrible et qui a besoin de sortir des avant-premières pour séduire son lectorat. Lorsque je parle d'un jeu, mon public doit pouvoir aller l'acheter directement et ne pas être obligé d'attendre deux mois pour se le procurer ! Je traite plus de l'actualité correspondant à la semaine de sortie de jeu.
En ce qui concerne les CD-Rom, nous allons suivre le même principe, dès que nous aurons fini de rattraper les sorties de l'été. On aura ainsi prochainement le « Bus Magic » de Microsoft qui vient de sortir en français.

CDC : tu nous as dit que tu vas parler de CD-Rom, mais parleras-tu aussi

À la régie, les techniciens et le réalisateur visionnent les dernières images. Il faut impérativement que les techniques d'incrustations soient parfaites pour que Bertrand soit virtuellement dans la cuisine !

de CD-i, de musique et de cinéma ?
B. A. : tout à fait, le CD-i fait partie de l'univers interactif et multimédia. Si un film correspond à notre cible, nous en passerons un extrait, de même pour un CD-i musical. Et puis sous l'étiquette CD-Rom, j'englobe en fait tous les genres qui ne sont pas forcément des jeux.

CDC : lors de notre précédente rencontre, tu parlais de confronter un pro (sportif, comédien...) à un jeu correspondant à sa profession : qu'en est t-il aujourd'hui ?
B. A. : ce thème s'intégrera prochainement dans la rubrique « Reportage » qui est très large. On verra bientôt un footballeur et un pilote en action.

CDC : une rubrique de l'émission est consacrée à l'informatique, et surprise, rien sur Windows 95 dans la première émission, alors que Bill Gates venait à peine de quitter Paris. Pourquoi ?
B. A. : pour ne rien te cacher, le programme a été arrêté le 15 août, bien trop tôt pour pouvoir imaginer parler de Windows 95, alors... Les deux premières émissions ont été tournées quelques jours après. Mais rassurez-vous, cet événement a eu droit à un sujet lors d'une émission suivante.

CDC : la rubrique informatique aura-t-elle un lien avec le milieu scolaire ?
B. A. : oui, les programmeurs éducatifs de qualité auront également leur place. Nous rendrons aussi visite aux toutes nouvelles « classes multimédia » créées cette année, pour voir comment certains cours se font avec l'aide de l'informatique.

CDC : dans la première émission, tu présentes le jeu « Spirou » sur Mega Drive et à la suite la nouvelle BD de Spirou qui vient de sortir. Cela constitue-t-il une règle générale ?
B. A. : dans la mesure du possible oui, mais sans pour autant que l'un des produits conditionne la promotion de l'autre. S'il y a une actualité, je le ferai, au même titre que je présenterai le volant de Daytona.

CDC : contrairement à beaucoup de gens du milieu « jeux vidéo », tu ne parles pas des Mangas ! Pourquoi ?
B. A. : je pense qu'il y a les jeux vidéo et les Mangas et que cela n'a pas forcément de lien. Moi, je fais une émission sur le multimédia et pas sur la culture japonaise. De toute façon, je crois que c'est plutôt un phénomène dont s'est emparé la presse, considérant que le public est souvent le même. Et puis « Des Souris et des Roms » n'est pas un fourre-tout, nous traitons avant tout du multimédia ! Enfin, ce style de dessins animés violents ne correspond pas aux programmes diffusés par Canal J !

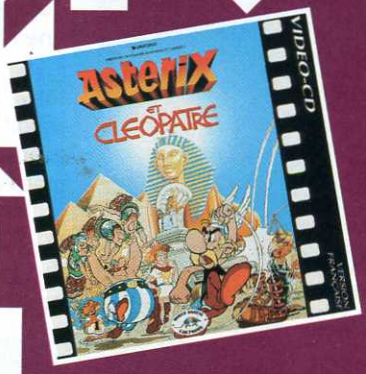
CDC : va t-on continuer à te retrouver dans tes rendez-vous habituels de Cajou ?
B. A. : oui, je continue à présenter dans Cajou, le jeudi, les SOS Tips et les astuces.

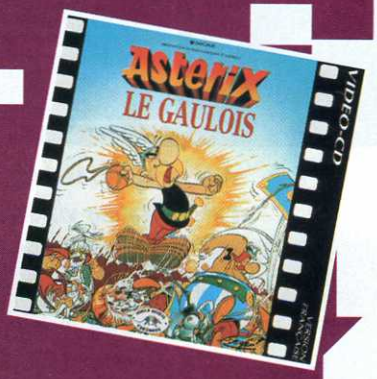
Au premier plan, un des fameux cubes verts qui correspond à un des meubles de la cuisine virtuelle.

Astérix et Cléopâtre

Blessée dans son orgueil par César qui prétend que le peuple d'Égypte est décadent, Cléopâtre relève le défi de l'empereur romain. Elle lui fera construire un palais somptueux en moins de trois mois. Malheureusement, l'architecte Numérobis à qui incombe cette tâche ne se sent pas à la hauteur et court demander de l'aide à... je vous le donne en mille, à Panoramix qui se fera accompagner pour l'occasion par Astérix et son inséparable Obélix. Un long et beau voyage au pays des pharaons jalonné de pirates déconfits, de bonnes blagues gauloises et de bagarres légendaires. Astérix et Cléopâtre ou l'art de détourner les plus grands mythes égyptiens.

Réalisation : Goscinny et Uderzo. 1976.
Durée : 69 mn environ.
Prix : Entre 185 et 195 F.





Astérix le Gaulois

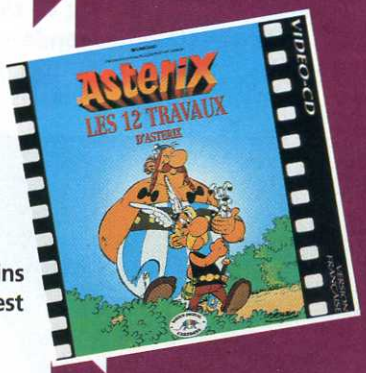
En 50 avant Jesus-Christ, toute la Gaule est occupée... Toute ? Non ! La suite, vous la connaissez. Les légendaires aventures d'Astérix et Obélix créées par leurs non moins légendaires créateurs, Uderzo (au dessin) et Goscinny (au scénario) débarquent enfin sur CD-i. Ce volet est l'adaptation fidèle du tout premier album de notre Gaulois. Découvrez de quelle façon les Romains du camp de Petibonum tentent de percer, vainement, bien sûr, le mystère de la force surhumaine des habitants de ce petit village d'Armorique. De bonnes crises de rire en perspective, par Toutatis !!

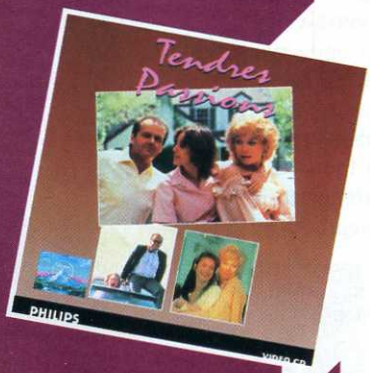
Réalisation : Goscinny et Uderzo. 1976.
Durée : 65 mn environ.
Prix : entre 185 et 195 F.

Les 12 travaux d'Astérix

L'interprétation très libre de René Goscinny et Albert Uderzo de certains faits historiques et mythologiques est l'essence même des aventures d'Astérix qui s'étendent sur trente-quatre albums. C'est même ce qui à, sans doute, le plus contribué au succès de notre petit mais toujours énergique Gaulois. Cette version des « 12 travaux », qui est d'abord née sur les écrans de cinéma puis adaptée en BD, dans laquelle Astérix remplace Hercule est truffée de gags et de situations comiques tout en préservant le parallèle avec la mythologie grecque. Le résultat est hilarant et instructif.

Réalisation : Goscinny et Uderzo. 1976.
Durée : 78 mn environ. Prix : Entre 185 et 195 F.





Tendres Passions

James L. Brooks nous décrit les relations mouvementées entre Emma (Debra Winger) et sa mère Aurora (Shirley MacLaine). Bien qu'elles soient liées par une très forte affection, les deux femmes ne cessent de se quereller et refusent de s'avouer leur amour réciproque. Tout se complique lorsque Emma décide d'épouser Flap et de quitter la ville. Curieusement, cet éloignement géographique s'avérera bénéfique pour les deux femmes qui, peu à peu, vont apprendre à s'entendre et à s'estimer. Leur vie va s'écouler paisiblement jusqu'à l'arrivée de Garrett (Jack Nicholson), ancien astronaute alcoolique et coureur de jupons, qui vient perturber les habitudes d'Aurora.

Réalisation : James L. Brooks
Acteurs : Shirley MacLaine, Jack Nicholson, Debra Winger, Danny DeVito. 1983.
Durée : 126 mn environ.
Prix : environ 185 F.

4 mariages et 1 enterrement

« 4 mariages et 1 enterrement » a suscité un véritable engouement à sa sortie. Ce petit chef-d'œuvre, signé Mike Newell, nous fait passer allègrement de l'humour au tragique et installe un climat tendre et rafraîchissant qui ne pouvait que séduire. Voici donc un film qui traite de l'amour, de l'amitié... de la vie quoi !

Dans sa vie sentimentale, Charles (Hugh Grant) papillonne. Sa désinvolture auprès de la gente féminine en fait un tombeur qui semble n'avoir aucun sentiment pour ses conquêtes. Ceci dit, ce comportement plaît à ses amis dont la philosophie tourne autour du célibat et de ses avantages. Ce petit monde se complaît dans cet état d'esprit et vit au rythme des mariages successifs des connaissances de chacun. Mais c'était compter sans le coup de foudre et l'amour avec un grand A. Certains événements, parmi lesquels l'apparition de Carrie (Andie Mc Dowell) vont troubler Charles. La mise en scène est enlevée, les acteurs sont justes et le résultat est à la fois drôle et tendre. À ne manquer sous aucun prétexte...

Réalisateur : Mike Newell. Acteurs : Hugh Grant, Andie Mc Dowell, Kristin Scott Thomas. 1994. 120 mn environ. Prix : entre 185 et 195 F.

Apocalypse Now

Que dire sur le film... Véritable chef-d'œuvre du cinéma, il retrace l'épopée d'un jeune lieutenant chargé de retrouver et de mettre aux arrêts un colonel ayant échappé au contrôle de l'armée U.S pendant la guerre du Vietnam. Tout dans ce long métrage fleure la perfection jusque dans les scènes de violence, de délires sur fond de musiques classiques. Les trois oscars que l'industrie du rêve décerna à Coppola récompense bien plus qu'une réalisation cinématographique. C'est la reconnaissance d'un réalisateur d'exception qui n'hésita pas à hypothéquer la totalité de ses biens propres pour aller au bout de lui-même et terminer son film. Inoubliable !

Son : Dolby Surround / Éditeur : Pionner / Durée : 147 mn
Format : 2.35 / 2 disques, 3 faces, CLV, chapitré

Le Flic de Beverly Hills 3

Le premier volet fut une surprise agréable pour tout le monde, le second ne manque pas de charme même si l'action est en tout point (ou presque) prévisible, le troisième et dernier en date est lui sans surprise. Le plus chahuteur des flics de Detroit est de retour pour, encore une fois, traquer les truands. Son enquête le mènera dans un parc d'attractions géants comme seuls les américains savent les construire. Axel Foley alias Eddie Murphy ravira les fans du genre, ce personnage de flic fantasque et tête brûlée lui convenant parfaitement. Son style inégalable a donné ses lettres de noblesse au « petit » inspecteur qu'il est. À noter les apparitions remarquées des plus grands noms du cinéma américain : Georges Lucas et Joe Dante pour ne citer qu'eux !

Son : Dolby Surround / Éditeur : Pionner / Durée : 100 mn
Format : 1.85 / 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré

Le Péril Jeune

Surprise du box office de l'année 94, ce film est une véritable comédie dramatique où les sentiments les plus profonds se mêlent à la spontanéité et la justesse des acteurs. Le résultat est magnifique de fraîcheur et de sincérité. L'histoire basée sur de multiples flash-back raconte les aventures d'une bande de copains du lycée et leurs péripéties avec les filles, la drogue, le monde qui les entoure. Petit à petit, l'un des protagonistes, qui a cédé à la poudre blanche, devient le personnage principal de l'action. Ses potes attendent tous que sa fiancée accouche de leur fils. Drôle, tendre, poignant, c'est la déception qui prime lorsque le mot fin arrive à l'écran, la déception que le film ne dure pas plus longtemps !

Son : Mono / Éditeur : Gaumont Columbia / Durée : 101 mn
Format : 1.66 / 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré

Priscilla, Folle du Désert

Le scénario du film peut paraître somme toute banal : trois travestis de Sydney sont engagés pour une revue dans un casino situé en plein désert. Le résultat est tout autre ! Si ces travestis peuvent sembler « intégrer » dans une mégapole comme Sydney, leurs excentricités provoquent des réactions exacerbées au fin fond des terres australes. Trois créatures en talons aiguilles affublées de robes plus que voyantes, voilà de quoi surprendre la population autochtone. Au final, ce long métrage qui nous conte les problèmes rencontrés par les populations marginales est aussi un concentré d'humour et surtout une grande leçon de tolérance. À voir !

Son : Dolby Surround / Éditeur : Polygram / Durée : 105 mn
Format : 1.85 / 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré

Le Client

Le cinéma américain, on le sait, adore les enfants stars et les films à succès mettant en scène de tout jeunes acteurs sont légions. Avec Le Client, c'est encore une fois l'occasion de découvrir un gamin, Mark (Brad Renfro) au talent certain. Pour le coup, notre héros est aux prises avec la mafia. En effet, témoin d'un suicide, il récolte bien malgré lui des informations capitales pour le milieu. La suite décrit les relations de Mark et de son avocate à la fois conseiller juridique, mère, amie...
Un film à l'action forte et à l'intrique bien ficelée. À noter un scénario adapté du best-seller de John Grisham (Le Firme), une référence !

Son : Dolby Surround / Éditeur : Warner / Durée : 115 mn
Format : 2,35 / 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré

2 Garçons, 1 Fille, 3 Possibilités

Pas la peine de vouloir expliquer les relations des trois héros du film, ce serait trop compliqué. Sachez seulement qu'a la suite d'une erreur administrative d'un campus universitaire américain, une fille, Alex, est dans l'obligation de partager une chambre avec deux garçons. Le suite s'évertue à nous conter les histoires amoureuses de ce trio dont les acteurs ne sont jamais en phase. Et pour cause, l'un des garçons préfère son ami à son amie. Sans être exceptionnel, ce film séduit par la qualité des dialogues, plein d'humour et par une certaine manière d'aborder le jeu de la séduction.

Son : Dolby Surround / Éditeur : Gaumont Columbia
Durée : 90 mn / Format : 1.85 / 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré

Tueurs Nés

Oliver Stone a-t-il voulu faire le procès des médias ? C'est la question qui vient spontanément à l'esprit après avoir vu Tueurs Nés. Filmer la cavale de ce couple de malfaiteurs, assister à toutes leurs exactions, se rendre complice de leur fuite pour finalement en faire de véritables héros aux yeux de la population américaine, voilà de quoi surprendre ! Surtout qu'après le mort du journaliste, fini les images au sens propre comme au sens figuré puisque le film s'arrête. Chacun trouvera sa réponse ! Au final, le film est tout de même mené tambour battant avec la virtuosité habituelle du réalisateur. Nous, on aime !

Son : Dolby Surround / Éditeur : Warner
Durée : 115 mn / Format : 1.85 / 1 disque, 2 faces, CLV,

Les Vestiges du Jour

C'est l'histoire d'un majordome, Stevens, qui dévoué corps et âmes à son maître et Lord, est chargé de la bonne marche de Darlington Hall, un superbe château anglais. Pour cela, il commande à de nombreux domestiques et entend assurer avec zèle toutes les contraintes de sa tâche. Son désir de bien faire et de respecter les règles aristocratiques est tel qu'il ne perçoit pas les relations de son maître avec les nazis. L'action aurait pu en rester là mais l'arrivée d'une jeune gouvernante engagée par ses soins va bouleverser sa vie et ses sentiments. Stevens devra désormais arbitrer entre son métier et son cœur. À noter une interprétation magistrale des deux acteurs principaux (Anthony Hopkins et Emma Thompson) qui force l'admiration. Une superbe réalisation !

Son : Dolby Surround / Éditeur : Gaumont Columbia
Durée : 128 mn / Format : 2.00 / 2 disques, 3 faces, CLV, chapitré

Wolf

À la suite d'un banal accident de voiture, Will Randall renverse un loup et se fait mordre. Cet homme voit petit à petit sa physiologie évoluer. Trop occupé par ses problèmes quotidiens tant privés que professionnels (sa femme le trompe et ses collaborateurs le lâchent), il ne s'apercevra que fort tard de sa mutation. Et si devenir un loup peut s'accompagner de quelques avantages (meilleure ouïe, meilleur vue, etc.), avouez qu'il est difficile de passer inaperçu avec une pilosité plus qu'abondante et des dents de carnassiers. Si le film traîne parfois en longueur, la performance de l'acteur Nicholson est encore une fois époustouflante. Seul, il parvient à donner du réalisme et de la crédibilité au personnage. Bravo !

Son : Dolby Surround / Éditeur : Gaumont Columbia
Durée : 120 mn / Format : 1,85 / 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré

L'Affaire Karen Mc Koy

Une cambrioleuse hors-pair est surprise en flagrant délit sur le toit d'une banque. La peine est lourde : six ans de prison ! À sa sortie, cette femme n'aspire qu'à une chose, revoir son fils et partager sa vie avec lui. C'était sans compter la volonté d'un ponte du milieu de la faire replonger pour le casse du siècle. Afin de s'assurer la coopération de la belle, ce dernier enlève le fiston. Obligée de s'exécuter, Karen Mac Koy prépare avec minutie le coup tout en préparant une surprise à son maître chanteur. Si ce film n'est pas le meilleur de Kim Bassinger, ce n'est pas non plus le plus mauvais et le spectateur passe un bon moment devant son écran.

Son : Dolby Surround / Éditeur : PFC Video / Durée : 101 mn
Format : 1,85 / 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré

Rasta Rockett

Les jamaïcains sont têtus, maintenant c'est sûr ! Vouloir absolument se qualifier pour les jeux olympiques d'hiver dans une discipline telle le bobsleigh à quatre sans jamais avoir pratiqué, voilà qui relève bien de l'entêtement. Ce film nous propose de suivre les aventures incroyablement loufoques de ces garçons obsédés par le bobsleigh qui vont tout faire pour réussir les minima olympiques : entraînement sur un bob à roulette confectionner par leurs soins, séance de positionnement dans la baignoire... Mais le plus surprenant dans cette affaire, c'est que le film est inspiré d'une histoire vraie !! Extrêmement drôle, Rasta Rockett est l'une des meilleures surprises du moment.

Son : Dolby Surround / Éditeur : Touchstone Home Video
Durée : 95 mn / Format : 1.85 / 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré

La Fille de d'Artagnan

Détournant le célèbre roman de Dumas, le réalisateur Tavernier met en scène la descendance, certes adoptive, du plus célèbre des mousquetaires. En effet, sa fille assiste au meurtre de la mère supérieure du couvent dans lequel elle résidait. Pressentant un vaste complot contre le roi et sa couronne, la gamine décide de rejoindre Paris pour avertir son père du danger. La suite est surtout basée sur les rapports de ce père avec sa fille, le tout se déroulant au 17ème siècle. Sophie Marceau s'affirme ici comme une femme d'action et l'histoire se laisse regarder avec plaisir.

Son : Dolby Surround / Éditeur : TF1 Video / Durée : 125 mn
Format : 1.85 / 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré

Rapa Nui

Tout d'abord, il y a une histoire : sur l'île de Pâques pour conquérir le cœur de Ramana, Make décide de participer à une course annuelle extrêmement dangereuse et d'affronter pour l'occasion son ami d'enfance Noro. La belle au vainqueur, la mort au perdant ! Ensuite, il y a les images : le film fut entièrement tourné sur l'île, aux décors naturels somptueux. Au final, il y a une œuvre produite par Kevin Costner au rendu exceptionnel tant sur le plan de la réalisation que de la conduite des acteurs. Rapa Nui où le dépaysement garanti ! À voir.

Son : Dolby Surround / Éditeur : PFC Video / Durée : 104 mn
Format : 1.85 / 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré

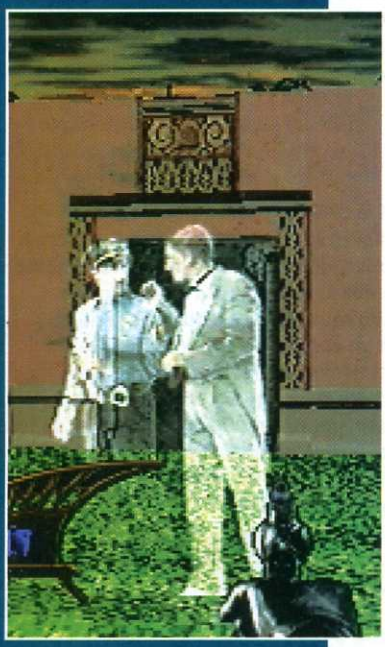
Danger Immédiat

Les romans de Tom Clancy sont une véritable mine d'or pour le cinéma américain. Après « À la Poursuite d'Octobre Rouge » et « Jeux de Guerre », une troisième de ses œuvres fut adaptée pour le grand écran, « Danger Immédiat ». L'agent Jack Ryan merveilleusement interprété par Harrison Ford reprend du service pour enquêter sur les cartels de drogue colombiens. Cette fois-ci, il prend du galon et est nommé directeur des renseignements de la CIA. Cette promotion ne plaît à tout le monde et des agents de son propre service n'hésitent à jouer en solitaire afin de déstabiliser le beau Jack. Très bien interprété, avec un scénario éprouvé, Danger Immédiat ne déçoit pas et s'impose comme une référence dans la catégorie. Tout comme le bouquin !

Son : Dolby Surround / Éditeur : Pionner / Durée : 137 mn
Format : 2.35 / 2 disques, 3 faces, CLV, chapitré

Killing Time

Machine
3DO
Éditeur
Studio 3DO
Sortie
Début 96



La vue suggestive l'est vraiment, puisqu'elle inspire de plus en plus de jeux, tous supports confondus. Killing Time fait partie de ces rares clones qui ajoutent à l'aventure tridimensionnelle un aspect énigmatique. Et tout ça, c'est sur 3DO !

L'entrée en matière donne envie : un petit film récapitulatif tourné dans l'esprit des années 50, avec les bandes abîmés, les couleurs fades et certaines scènes légèrement surexposées. On y voit les visages d'un temps passé, des clichés de vie et... un meurtre, commenté d'un ton neutre par le « réalisateur ». La victime, raconte t-il, fût atrocement mutilée dans sa grande demeure du sud de l'Angleterre trente ans auparavant, mais ni les forces de l'ordre, ni les enquêteurs privés ne furent en mesure de trouver la moindre piste pouvant mener au meurtrier. On classa l'affaire. Aujourd'hui, vous déterrez le dossier dans l'espoir d'élucider le cas, mais rien ne peut vous préparer à ce qui vous attend derrière la façade de l'immense maison où fût perpétré le crime. Des visions vous accompagnent dans les étroites allées du labyrinthe qui protège l'intimité de la maison. Vous n'êtes plus seul, maintenant. Outre des

formes ectoplasmiques, des canards (et oui !), ainsi que des chasseurs errent dans l'enchevêtrement de couloirs. Mais la maison regorge de surprises beaucoup plus salées. L'intendant ne vous laissera rentrer que si vous êtes muni d'une invitation, et vous regretterez peu à peu d'avoir réussi à pénétrer dans cette demeure. Pour vous défendre vous êtes équipés de nombreuses armes, du pistolet au lance-flammes, en passant par la sulfateuse des années 20. Vous « pilotez » votre corps dans un univers tridimensionnel où vous vous déplacez à votre guise. Des énigmes plus tordues les unes que les autres vous attendent dans le manoir hanté, ainsi qu'une tripotée de monstres décharnés dans la plus pure tradition zombiesque. Une ambiance lourde et chargée de mystère enveloppe ce jeu, renforcée par une musique pianistique (si,si) aux mélodies hypnotiques...

L'homme va devoir évoluer pour aller sur Saturn.

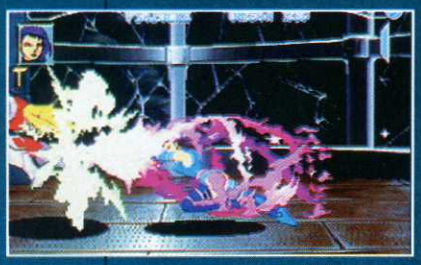
X-Men

Machine
Saturn/PlayStation

Éditeur
Capcom

Sortie
Novembre

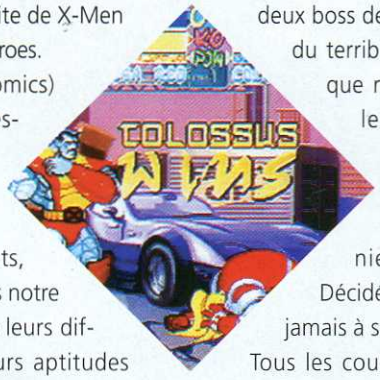
Après le coup d'essai plutôt moyen de Street Fighter Movie, Capcom se lance dans du sérieux avec la conversion de son hit d'arcade : X-Men Childrens of the Atom.



Nés aux États-Unis, les X-Men sont là pour favoriser le rêve américain et inciter les jeunes à manger plus de cornflakes. Capcom, très à l'affût de nouveautés, a décidé d'en acquérir les droits auprès de Marvel, le maison mère. Résultat : il y a presque un an, X-Men sort en salles d'arcade. N'ayant eu qu'un succès relatif au Japon, ce titre a quand même cartonné dans les régions occidentales. C'est pour cela que des versions consoles débarquent très bientôt pour faire plaisir à nos instincts de violence. Sachez qu'en ce moment même, la suite de X-Men sort au Japon : Marvel Super Heroes.

Le scénario des X-Men (le comics) repose sur un concept intéressant : le Pr Xavier est un handicapé moteur aux pouvoirs paranormaux. Sa mission : rechercher les mutants, les protéger et les intégrer dans notre société. En effet, en raison de leurs différences physiques ou de leurs aptitudes mentales, les mutants terrorisent les humains. Ils utilisent donc leur pouvoirs pour œuvrer en faveur du bien ou en faveur du mal.

Quoiqu'il en soit, Capcom n'a pas cherché à pondre un truc aussi compliqué et s'est contenté de nous faire un bon vieux jeu de combat, un contre un, deux rounds gagnants. Présentons ces terribles combattants. Serval, un affreux jojo avec des griffes d'acier. Colossus, une énorme brute. Ice man, l'homme de glace. Omega Red et ses vicieuses tentacules. Psylocke, une charmante jeune femme aux capacités ninja. Cyclops, un aveugle à la super vision. Storm, la fille tornade. Sentinel, robot créé par les humains pour démolir les mutants. Silver Samouraï, comme son nom l'indique. Et puis une fille étrange dont j'ai oublié le nom. Capcom oblige, on a le droit à deux boss de fin. il s'agit de Juggernaut et du terrible Magneto : premier ennemi que rencontrèrent les X-Men dans leur longue carrière agitée. Capcom a également réussi à introduire un personnage caché. C'est Akuma, le dernier boss de Street X ! Décidément, Capcom ne se décidera jamais à sortir totalement de Street.



Tous les coups spéciaux sont inspirés de Street Fighter 2. Sauf que là, les effets visuels sont multipliés par cent. On a le droit à une débauche d'effets spéciaux, de lasers, d'explosions et cinquante hit combos dans tous les sens.

Un jeu de combat très attendu par les amateurs de ce genre qui veulent savoir de quoi Capcom est vraiment capable.

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE Tél : 20 90 72 22

PARIS
128, Boulevard Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire-Léon Blum
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE
4, rue Faidherbe
Tél : 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint-Jacques
Tél : 27 97 07 71

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : 88 22 23 21

PLAYSTATION (JAP)
+ 1 JEU AU CHOIX
2990 F

SONY PLAYSTATION
+ 1 MANETTE (VF)
2099 F

LE SPECIALISTE DE LA PLAYSTATION

	TÉL.
⇒ADAPTATEUR	
⇒ACTION REPLAY	199,00
⇒JOYSTICK	399,00
⇒MANETTE	199,00
⇒MEMORY CARD	169,00

JEUX JAPONAIS

3X3 EYES	590,00
ACE COMBAT	499,00
ARC THE LAD	499,00
BOXER ROAD	499,00
COSMIC RACE	449,00
CRIME CRACKER	499,00
DRAGON BALL Z	449,00
EXECTOR	499,00
FORMATION SOCCER	590,00
GOKU DENTSETSU	499,00
GROUND STROKE (TENNIS)	499,00
GUNDAM	549,00
GUNNER HEAVEN	499,00
JUMPING FLASH	499,00
J LEAGUE PRIME GOAL	499,00
KILEAK THE BLOOD	499,00
KING FIELD II	549,00
MAGIC BEAST WARRIOR	499,00
NIGHT STRIKER	449,00
PARODIUS	499,00
PHILOSOMA	499,00
RAIDEN PROJECT	499,00
RAYMAN	499,00
RIDGE RACER	499,00
SPACE GRIFFON VF9	499,00
STAR BLADE	499,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	449,00
TEKKEN	499,00
TOSHINDEN	499,00
TWIN BEE	499,00
TWIN GODESS	499,00
VAMPIRE	549,00
V TENNIS	499,00
WINNER ELEVEN	499,00
ZERO DIVIDE	499,00

JEUX EUROPÉENS

3D LEMMINGS	349,00
AIR COMBAT	349,00
CYBERSLED	349,00
DESTRUCTION DERBY	369,00
DISWORLD	349,00
HYPER FORMATION SOCCER	349,00
JUMPING FLASH	349,00
KILEAK THE BLOOD	349,00
MORTAL KOMBAT 3	399,00
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	349,00
NOVASTORM	349,00
OFF WORLD INTERCEPTOR	349,00
RAPID RELOAD	349,00
RAYMAN	369,00
REVOLUTION X	349,00
RIDGE RACER	369,00
TEKKEN	399,00
TOSHINDEN	349,00
TOTAL ECLIPSE TURBO	349,00
STREET FIGHTER, THE MOVIE	349,00
WIPEOUT	369,00
WWF COIN OP	349,00

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux : 25F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

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

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre remboursement + 35 Frs ❑ Carte bleue N°.....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC Date de validité : ..... / .....
Toutes les commandes sont livrées par Colissimo.

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

Steam Gear Mash

Machine
Saturn

Éditeur
Takara

Sortie
Disponible au Japon

Ça y est, les 32 bits ont trouvé leur rythme de croisière. Les jeux commencent à pleuvoir. Tous les genres sont représentés pour le plaisir des joueurs maniaques que nous sommes.

Après Tohshinden sur PlayStation, Steam Gear Mash est le deuxième jeu de Takara sur console 32 bits. C'est par la même occasion le premier jeu Saturn de la petite boîte japonaise.

Steam Gear Mash est le nom d'un petit robot sympathique créé par un savant et sa charmante fille. De sa base spatiale, un bon gros méchant du nom de Gash, a repéré la dite fille grâce à son téléscope à infrarouge. Ni une, ni deux, le gros méchant enlève la fille sous les yeux médusés du savant et de Steam Gear Mash. Il n'en faut pas plus à Mash pour se découvrir une vocation de héros.

Dans son approche graphique, Steam Gear Mash fait penser un peu au Landstalker de Climax. La représentation est en 3D isométrique. C'est-à-dire que le petit robot peut se déplacer dans huit directions et également sauter dans les airs pour atteindre diverses hauteurs. Le jeu alterne les phases de recherche et de shoot'em up à la View Point. Il va falloir explorer maintes salles à la recherche de la sortie. Chaque niveau comporte une salle de téléportation pour explorer les stages antérieurs. On trouve également des salles de sauvegarde pour enregistrer une partie en cours. Chose très pratique car le jeu s'avère long et difficile. Sept ou huit niveaux composent le jeu, et chacun se termine par un boss. Il vaudra mieux arriver armé en face d'eux car Takara a décidé d'en faire de vrais brutes guerrières. Pour vous aider, des magies sont éparpillées un peu partout dans les salles. Ces dernières décuplent les capacités de Mash. Déjà sorti au Japon, Steam Gear Mash y obtient un succès sidérant. Si tous les prochains jeux de Takara sont de cet acabit, on risque de ne plus pouvoir décoller de son écran. Seul ombre au tableau, quelques ralentissements viennent perturber les phases shoot'em up. Pour plus d'informations, consultez donc le test du jeu le mois prochain.

BELUSOFT International S.A.

TEL. : +32(0)71/31 34 31
FAX. : +32(0)71/31 38 04

NOUVEAU EN BELGIQUE

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS

NOUVEAU

LIGHT CRUSADER

MEGADRIVE

Avec livret en français

2795 FB 470 FF

SUPERNINTENDO

SUPER METROID	1795 fb 299 ff	MICKEYMANIA	1795 fb 299 ff
BRUTAL	1895 fb 315 ff	POWER DRIVE	2295 fb 385 ff

MEGADRIVE

MICKEYMANIA	1795 fb 299 ff
POWER DRIVE	2195 fb 365 ff
BRUTAL	1495 fb 249 ff

LE ROI LION 2795 fb 470 ff

- 200 fb sur présentation de cette publicité. uniquement sur le jeu "LE ROI LION"

PLAYSTATION

SATURN

MORTAL KOMBAT 3 SAT. 2395 FB 399 FF
PSX 2595 FB 435 FF

RAYMAN SAT. PSX 2395 FB 399 FF

CONSOLES :
SATURN 20.790 FB 3.465 FF
PLAYSTATION 14.445 FB 2.410 FF

Toutes les nouveautés disponibles

NOS POINTS DE VENTE

1070	ANDERLECHT	GAME GENIUS	02/527 25 00
1080	BRUXELLES	STUDIO DE NEVE	02/520 45 21
1410	WATERLOO	L'ENFANCE DE L'ART	02/351 08 82
1480	TUBIZE	PHOTO POLEY	02/355 68 82
1480	TUBIZE	PHOTO POLEY CTRE COM.	02/355 43 16
5030	GEMBLOUX	V.O. ELECTRONICS	081/61 14 46
5060	AUVELAIS	NEW VIDEO	071/74 03 29
5660	COUVIN	MICRO CENTRE	060/34 63 74
5660	MARIEMBOURG	MOBILUX	060/31 14 64
6000	CHARLEROI	CITY VIDEO	071/32 27 33
6000	CHARLEROI	CITY VIDEO VILLE 2	071/42 35 27
6000	CHARLEROI	GADTRONIC	071/33 24 67
6000	CHARLEROI	MICROLUDIC	071/81 68 68
6001	MARCINELLE	VIDEO MEDIA	071/47 19 28
6010	COUILLET	BUTELEC	071/36 42 98
6010	COUILLET	VIDEO FUTUR	071/47 24 05
6032	MONT / MARCHIENNE	VIDEO FUTUR	071/43 60 37
6040	JUMET	CRISTAL VIDEO	07134 10 33
6041	GOSSELIES	VIDEO FUTUR	071/37 38 26
6061	MONTIGNIES / SAMBRE	LIBRAIRIE DES TRIEUX	071/31 29 91
6181	GOUY-LEZ-PIETON	ETS. BRISON	071/84 48 30
6183	TRAZEGNIES	HI-TECH COMPUTERS	071/46 08 46
6200	CHATELINEAU	VIDEO FUTUR	071/39 67 26
6200	CHATELINEAU	VIDEO FUTUR CORA	071/39 68 95
6220	FLEURUS	MICROLUDIC	071/81 68 68
6224	WANFERCEE-BAULET	VIDEO HOLYDAY	071/81 73 72
6250	AISEAU	VIDEO LOOK	071/77 25 06
6460	CHIMAY	UNIC CENTER	060/21 23 90
6460	CHIMAY	UNIC CENTER	060/21 23 90
6600	BASTOGNE	SONOFOLIES	061/21 43 90
6700	ARLON	CHANNEL VIDEO	063/21 66 59
7060	SOIGNIES	POLICHINELLE	067/33 09 41
7100	HAINE ST PIERRE	S.C. OPTICENTRE	064/21 25 88
7100	LA LOUVIERE	VIDEO HAMOIR	064/28 18 66
7160	CHAPELLE LZ HERLAIMONT	GALLERY BABY	064/44 29 02
7190	ECAUSSINES	AU PARADIS DES ENFANTS	067/44 23 39
7330	ST GHISLAIN	NEWTEC	065/78 06 97
7500	TOURNAI	PLAYLAND	069/21 42 22
7600	PERUWELZ	STARGAMES	069/77 71 66
7860	LESSINES	BUSINESS CONSULT	068/33 95 85

Doom

Machine
PlayStation
Éditeur
GT Interactive
Sortie
Novembre

Le jeu le plus célèbre de la Terre (après Pacman tout de même !), débarque ce mois-ci sur PlayStation. Un jeu plutôt violent et sanguinolent. Vous avez tous bien sûr reconnu l'incontournable Doom initialement développé par ID Software !

Doom est sans aucun doute un des événements majeurs de cette fin d'année sur la console de Sony. Très attendu dans le monde entier, Doom devrait cartonner dans les chaumières. Vieux de trois an sur PC, ce petit bijou avait fait sensation lors de sa sortie. L'engouement était tel que bon nombre d'entreprises ont dû l'interdire à leurs employés... Pour ceux qui ne sortent jamais, sachez que dans ce jeu vous devez progresser dans des dédales de couloirs remplis de monstres sur plusieurs niveaux.

Sur console, c'est la Jaguar qui eut l'honneur d'avoir la première version de Doom il y a de cela un an.

Graphiquement, c'est une petite déception : le jeu reste trop près à mon goût de la version PC. Pas d'améliorations notables du nombre de couleurs et de la finesse des décors. Too bad... ! Le fait que la conversion des jeux PC sur PlayStation soit facilitée par l'utilisation du même langage (C++) n'est apparemment pas toujours une bonne chose... Heureusement, les développeurs ont tout de même tiré partie des capacités de la console pour obtenir des jeu de lumières qui renforcent le réalisme. Mais le gros point fort du jeu provient de son ambiance sonore. En un mot : dé-mente ! La stéréo permet de repérer facilement d'où viennent les monstres et les bruitages donnent une dimension, comment dirais-je... flippante.

Côté durée de vie, les cinquante niveaux que compte le jeu devraient suffire. Mais certains affamés d'action vont certainement rester sur leur faim. Bien entendu, rien ne vous empêche de recommencer le jeu à un niveau de difficulté plus élevé. Pour progresser, pas de memory card mais un système de mot de passe qui implique de finir un niveau. Le jeu en réseau est prévu pour notre plus grande joie. Il sera ainsi possible de « doomer » à deux via le câble de liaison. Sony prévoirait même un « multitap » pour s'éclater à huit... ! Enfin pour finir, une info de premier ordre : il existe un niveau caché appelé « club Doom ». Il s'agit en fait d'une boîte de nuit dans laquelle des cyber monstres dansent dans des cages sur une musique techno... On aura tout vu !

54 Magasins

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

Villes encore disponibles

LILLE, NARBONNE, NANCY, LE MANS, LORIENT, CARCASSONNE, PAU, LE PUY, CLERMONT.F, NEVERS, CHARTRES, MELUN, CHERBOURG, BEZIERS, TARBES, BESANCON, BELFORT, EPINAL, MULHOUSE, COLMAR, BAR-LE-DUC, CHARLEVILLE-M, PERPIGNAN, AURILLAC, NEVERS, AUXERRE, CHARTRES, ALENCON, LAVAL, VANNES, CHARLEROI, LIÈGE, BRUXELLES....

Ouvertures prochaines

Troyes, Reims, Nantes

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Des tonnes de cadeaux sur le 36 68 22 06

Vos intérêts sont en jeux !

l'Engagement des DOCKS

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

Notre serveur 36 68 22 06 à votre service

Play Station
livrée avec un CD de demo et un pad
2099 Frs TTC
console Française distribuée et garantie par SONY France
Un tee shirt offert pour l'achat d'une Play Station en octobre

SATURN
livrée avec un jeu et un pad
PROMOTION
Téléphonez à votre magasin

Les nouveautés Play Station
* Toshinden VF..... 369 Frs
* Wipe out VF ..... 389 Frs
* Mortal Combat 3 VF.... 399 Frs
* Destruction Derby VF .. 389 Frs
* Tekken VF..... 399 Frs
* Rayman VF..... 399 Frs
* Parodius VF ..... 389 Frs

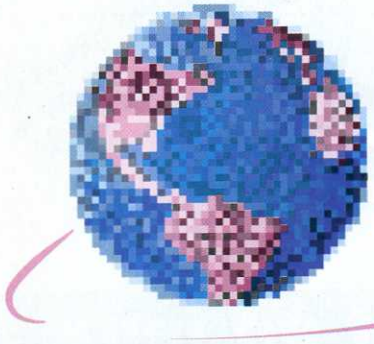
Les nouveautés Saturn
* Shinobi x VF.....379 Frs
* Myst VF.....429 Frs
* Rayman VF.....399 Frs

5% de remise sur vos jeux neufs et occasions

SUPERCARTE
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
Michel OLIVIER
Client n°1 940 746

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.
Leader incontestable en France avec 60 boutiques spécialisées d'ici fin 95,
notre groupe , fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin
Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat
Renseignements 24H sur 24 au 36 68 22 06

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-... ...: la taxation est de 2,19 F TTC / min.
** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer



Internet 95

16 - 17 novembre 1995
journées professionnelles

18 novembre 1995
journée grand public

CNIT - Paris La Défense

Le premier salon Internet français

une exposition

des conférences

un cybercafé

Informations :
Nathalie Sergent - (1) 49 88 63 6
e.mail : nsergent@pressimage.fr
Contact commercial :
Laurent Lyard - (1) 48 59 13 14

Un tarif d'entrée préférentiel de 35 F (au lieu de 50 F) vous sera accordé en échange de ce coupon dûment rempli.

NOM : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : ..... **Ville :** .....

Votre ordinateur : ❒ Mac ❒ PC

Vitesse de votre modem (bps) : ❒ 9600 ❒ 14400 ❒ 28800

Votre provider Internet actuel : .....

LES CRITIQUES DE JEUX

Vue la quantité industrielle de jeux qui sort tous les mois, et vu le nombre de consoles qui s'agglutinent à la rédaction, c'est sûr : on ne peut pas tout critiquer. Alors on a fait une sélection. Ce sont donc les plus beaux, les plus passionnants, les plus fun, les plus hard, les plus d'enfer... en deux mots les plus... qui sont critiqués. Bien sûr, il s'agit de bonnes critiques. Les jeux non sélectionnés par la rédaction passent automatiquement à la trappe.

Le titre du jeu et la console sur laquelle il est critiqué. Ici Destruction Derby !

Le rappel du titre du jeu pour éviter de revenir à la première double page, accompagné d'une info sur les autres versions de ce même jeu.

Voici toutes les informations, nécessaires aux passionnés de jeux vidéo, pour se procurer le titre qui manquait si cruellement à leur collection !

Une fois que le nombre d'étoiles est fixé, le rédacteur donne son verdict. En quelques lignes, il vous explique pourquoi le jeu l'a passionné où, plus simplement, il vous expose ses qualités.

décevant

★ **moyen**

★★ **bon**

★★★ **très bon**

★★★★ **au sommet**

★★★★★ **exceptionnel**

AU PROGRAMME CINQ CATÉGORIES :

L'originalité du jeu.
Les graphismes des persos et du décor.
La jouabilité ou la facilité de prise en main de votre personnage.
Le son, les bruitages et la musique.
Le potentiel qui correspond à l'exploitation des possibilités de la machine par les programmeurs.

Bug !

SATURN

J'en reviens pas, depuis une semaine j'ai un Bug sur ma Saturn ! Il est vert, drôle, joueur et carrément cool... N'y allons pas par quatre chemins, Bug remporte haut la main l'oscar du must de la Saturn. À vos tunes...

Qhat is Bug ? Pour les hypocondriaques de service, c'est un vilain microbe pas beau. Pour les écolos ou les passionnés de nature, c'est la métaphore utilisée pour décrire l'enveloppe extérieure de la douce châtaigne. Pour les bricolos du dimanche, c'est une pelle pour déplacer la boue. Pour les gros bœufs du bataillon, c'est un micro clandestin. Et enfin pour les génies du clavier, on parle de bizarrerie informatique.

Pour nous, joueurs névrosés psychopathes du paddle, l'équipe de Realtime Associates de chez Sega US fait référence à un insecte. Nous avons vérifié sur le Petit Larousse Illustré : « (lat. *insectus*, divisé en parties). Classe d'animaux invertébrés articulés de l'embranchement des arthropodes, respirant par des trachées, et dont le corps est divisé en plusieurs segments : la tête, portant un paire d'antennes, le thorax et l'abdomen ». Alors, de deux choses l'une : soit la définition d'un insecte dans le pays des burgers est différente de la nôtre, soit Jeff Cook, le directeur artistique du jeu, a créé la première mascotte de la Saturn ! Moi, j'opterais plutôt pour la seconde solution.

Concours de crachat

En effet, Bug est l'insecte vert le plus cool de la planète. Fesses en arrière, démarche clodicante, yeux plus gros que le ventre,

Pour accéder à ce stage, il faut récolter au minimum 100 cristaux bleus par niveau.

Fesses en arrière, démarche claudicante, yeux plus gros que le ventre, Bug est la nouvelle star des studios Sega.

Un peu à l'image de Yoshi Island, chaque boss nécessite quelques moments de réflexion...

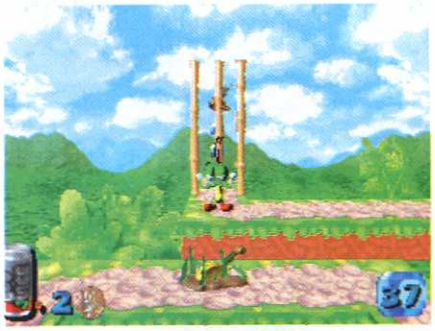

Redwood City Daily Beetle
Local BUG! Scores Hollywood Movie Role!

CINÉ BUG

Dans le style intro, on a déjà vu mieux mais on a déjà vu pire ! Au point de vue graphique, la cinématique d'ouverture se range dans la lignée de toutes les démos Sillicon Graphics. Elle se démarque grâce à la pointe d'humour présente tout au long de la présentation.

QUI RUSERA, VIVRA !

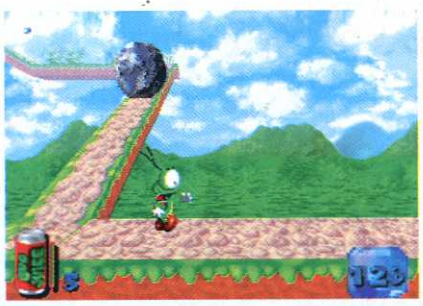
Les manettes actionnent des mécanismes de portes pour les vies ou autres. On peut aussi sauter sur des ennemis pour accéder aux vies.



Bug est la nouvelle star des studios Sega situés à Redwood, au sud de San Francisco (à proximité de notre Sofitel bien de chez nous !). Sachez, par ailleurs, que buggy a complètement été modélisé en trois dimensions. Eh oui ! Bug est le premier jeu de plate-forme entièrement réalisé en 3D texture mappée où vous évoluez aussi dans un espace tridimensionnel.

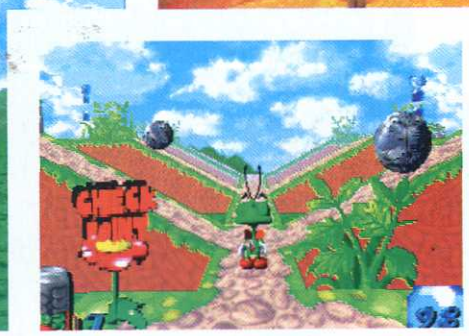
D'ores et déjà voué à un succès total, Bug est aussi le premier acteur-insecte. Pour la petite histoire, vous devez savoir qu'il a décroché son premier rôle dans ce jeu. Pour mettre ses talents d'acteur à l'épreuve, notre petit héros gambade de plateau en plateau pour arracher sa famille des mains de l'arachnide insectivore, Queen Cadavra. À la fin de chaque monde composé de trois niveaux et d'un boss, Bug libère un des êtres qui lui sont chers. Au total, Bug Island propose 6 mondes différents : Insectia qui ressemble à un véritable insectarium, Reptilia, un repère de reptiles affamés, Splot alias « là où la langue de grenouille passe, Bug trépasse », Quaria où vos talents de plongeur sont mis à l'épreuve, The Bur-r-bs, un iceberg insectillice et finalement, Arachnia, ou la malédiction de la veuve noire. Si chaque monde reflète une ambiance bien particulière, ils ont tous un point en commun : l'humour. Contrairement aux jeux de plates-formes japonais, ➤

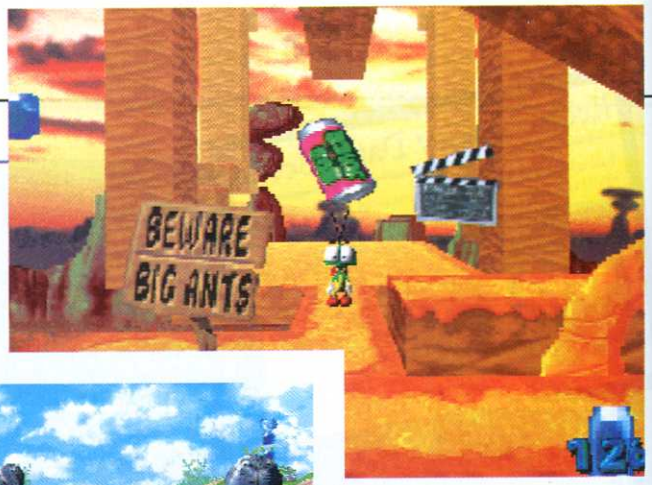
Pour mettre ses talents d'acteur à l'épreuve, notre petit héros gambade de plateau en plateau.



Voici le petit clin d'œil de Realtime Associates à Indiana Jones : Bug se faisant courser par un boulet.

LES BONUX



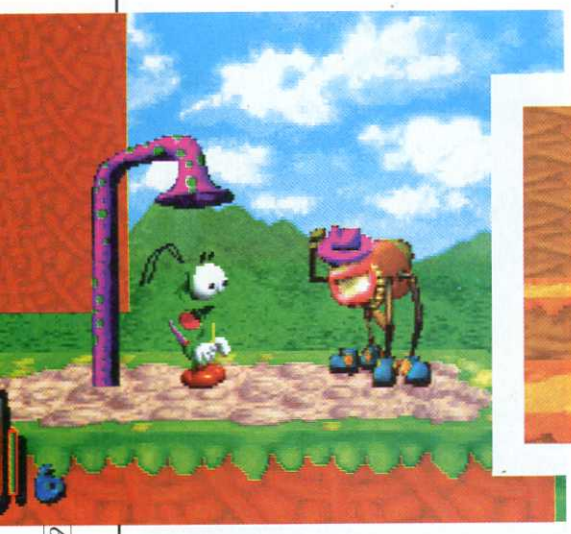


Pour vous aider dans votre progression, le Bug Juice vous redonne toute votre vie et les clapets offrent des continus. N'oubliez pas de passer par les Check Point et de trouver la sortie, le Bug Stop.

➤ l'équipe de Realtime Associates, dirigée par Steve Apour, a mis la gomme sur le burlesque. Par exemple, lorsque vous êtes confronté au boss du premier monde - un énorme escargot à la sauce cowboy - vous êtes au centre d'un stade divisé en deux. D'un côté, vos cousins Bug, brandissent des banderoles à votre effigie, tandis que de l'autre côté, les sbires du gastéropode mal léché répondent avec piquant à vos provocations. Les commentaires drôles mais occasionnels de votre perso s'inscrivent tout à fait dans l'esprit du titre.

Plusieurs variantes existent : le crachat simple, le double crachat, le Rapide Fire crachat et le crachat rebondissant.

Dans votre croisade contre ces légions d'insectes, la seule arme dont vous disposez au départ est votre fessier. Aussi surprenant que cela puisse paraître, il suffit de sauter sur un insecte pour lui faire sa « carapace ». Au cours de votre aventure, vous trouverez un zappeur digne de la chaise électrique la plus moderne. Attention ! Vos zaps sont comptés. Une fois que vous serez arrivé au troisième monde, Bug peut trouver des Spit Wad. Votre héros gagne le pouvoir de cracher à profusion sur ses ennemis. Plusieurs variantes existent : le crachat simple, le double crachat, le Rapide Fire crachat et le crachat rebondissant. Bref, une panoplie d'armes qui envoient les insecticides, insectifuges et autres produits au placard.



Lorsque vous rencontrez Daddy-O lonlegs, il vous envoie dans une warp zone. Ici, Sonic vous propose une petite course contre la montre.

Une course avec Sonic

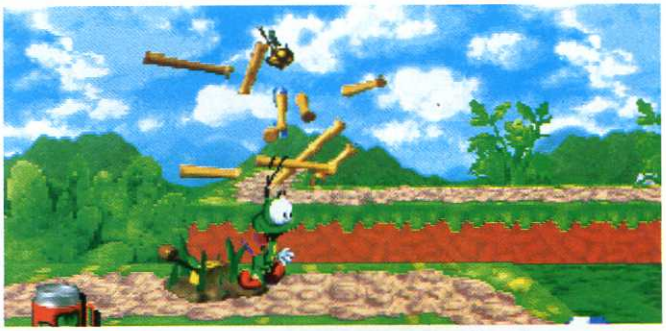
Comme tous jeux de plates-formes programmés dans les règles de l'art, Bug dispose des traditionnels bonus : comme les continus et les vies supplémentaires. À ce niveau, le jeu a deux originalités : la première réside dans la collecte de cristaux bleus. Si vous en amassez plus de cent à chaque niveau d'un monde, vous accédez à un stage secret une fois le boss abattu. Dans cette séquence intitulée Dragonfly Ring Chase (proche de Panzer

Editeur	Sega
Développeur	Realtime Associates
Distributeur	Sega
Support	Saturn
Genre	Plate-forme
Nombre de joueur	Un seul
Prix et date de sortie	450 fr. Dispo

Dragoon), vous volez à dos de libellule en essayant tant bien que mal de tenir. Dans l'éventualité où vous arriveriez au bout de cette escapade aérienne, votre Saturn préférée vous attribue enfin un continu supplémentaire. Et faites-moi confiance, c'est pas cher payé ! D'autant plus que les seules sauvegardes qu'on vous donne à la fin de chaque monde ne peuvent être utilisées plus de deux fois. La seconde originalité concerne les grosses pièces argentées cachées dans des passages secrets. Une fois que vous en avez une, il faut la porter à Daddy-O Longlegs, le seul petit copain de Queen Cadavra encore vivant. Il roule sa bosse de droite à gauche et vous envoie dans des warps zones remplies de cadeaux en échange de menue monnaie. Le bon plan, en somme ! Ces warps constituent une série de petits jeux originaux, tous différents. Dans l'une d'elles, vous avez même la chance de faire la course avec Sonic. Un gentil clin d'œil de Sega US aux confrères japonais. Si la bonne jouabilité apporte beaucoup au titre, les bruitages pertinents et une musique bien léchée font de Bug le fin du fin en matière de jeu de plate-forme.

Au final, si cet insecte vert doit prouver quelque chose, c'est que la Saturn n'est certainement pas « bugée ». Presque un an après la sortie de la machine (au Japon), Sega propose une gamme plutôt restreinte, mais de qualité, alors que Sony sort une ribambelle de titres, peut-être moins réussis.

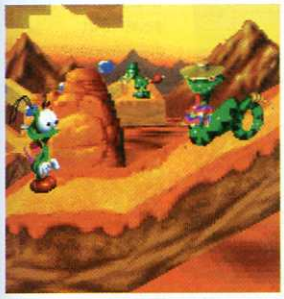
TOMMY FRANÇOIS



Les manettes actionnent des mécanismes de portes pour les vies ou autres. On peut aussi sauter sur des ennemis pour accéder aux vies.

DES MÉCHANTS PAS BEAUX...

Voici quelques ennemis ! Vous savez, ce sont ces petites créatures qui nous prennent la tête tout le long du jeu mais qui, malgré tout, restent indispensables. En voici quelques beaux spécimens, face auxquels vous devrez garder la tête froide...



Bug ! SATURN

VERDICT

CRÉATIVITÉ	★★★★
JOUABILITÉ	★★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★★★
POTENTIEL	★★★

Posez vos paddles, partez chez votre revendeur Sega, achetez Bug, jouez à Bug, jouez à Bug, jouez à Bug... Vous connaîtrez le nirvana sur Saturn. Rares seront ceux qui finiront le jeu dans son intégralité, même après un entraînement intensif. Bref, Bug est une denrée trop rare de nos jours.

Destruction Derby

PLAYSTATION

Psygnosis, propriété de Sony depuis 1993, cartonne sur PlayStation. Avec Wipe Out et Destruction Derby, nos amis les Anglais nous proposent les meilleurs jeux de la console. Vivement la fin de l'année pour voir le combat de titans qui va opposer Destruction Derby à Sega Rallye...

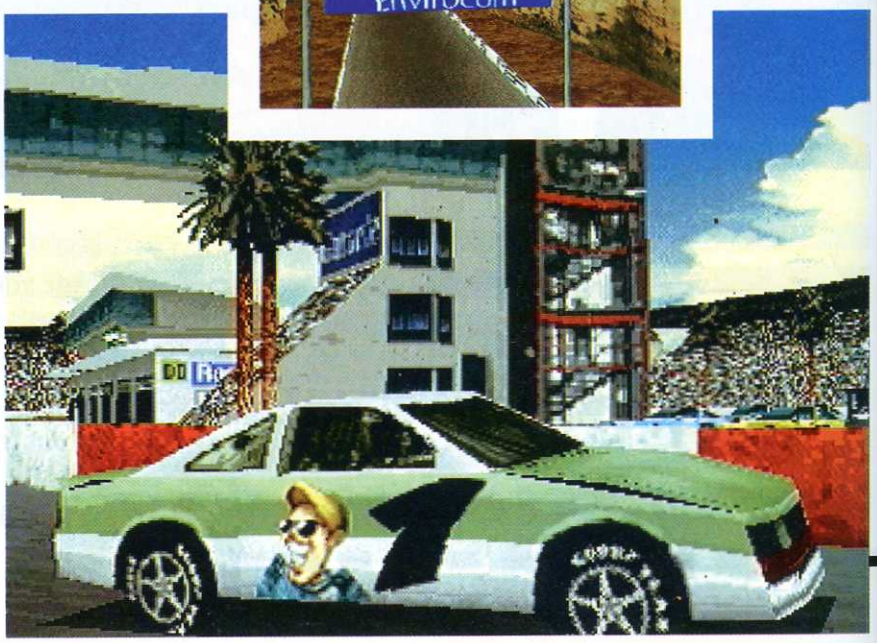
Révélé pour la première fois lors de l'ECTS de Londres en mars dernier, Demolish'em Derby avait fait sensation auprès des rares privilégiés qui avait pu assister à une démo. Depuis, Sony Of America a préféré changer le nom du jeu en Destruction Derby pour d'obscures raisons. Quoiqu'il en soit, il s'agit bien de destruction et de démolition ! On devrait même le prohiber aux jeunes conducteurs, histoire de ne pas prendre de mauvaises habitudes...

Côté technique, vous vous en doutiez en voyant les photos, Destruction Derby est réalisé en 3D mappé. Il y a bien çà et là quelques bitmaps zoomés, notamment en ce qui concerne certains éléments du décor, mais on ne va pas chipoter... Ce qui marque en premier lieu est la finesse et la précision des textures. Chacun des vingt véhicules présents en course est personnalisé aux couleurs de son écurie et portent des « logos » distinctifs. On note très nettement que les programmeurs ont misé sur le réalisme. Les accrochages sont criants de vérité et les freinages occasionnent l'écrasement des suspensions avant. On sent également que l'assiette de la voiture est très bien retranscrite lors de la conduite. Bref, c'est du très beau boulot et on ne peut qu'être admiratif devant ce tour de main. Il y a bien quelques bugs de collisions notamment avec le mur d'enceinte des circuits, mais rien de bien grave...

> **Les accrochages sont criants de vérité et les freinages occasionnent l'écrasement des suspensions avant.**

Il existe aussi des effets de lumière dont seule la PlayStation est capable. Il faut ainsi voir la course se déroulant en ville et de nuit pour apprécier l'atmosphère procurée par le halo de lumière des réverbères qui longent la piste. Même remarque en ce

Les textures du canyon dans « Cactus Creek » sont tout simplement superbes.



La présence du public est importante pour la motivation des pilotes ! Les hourras de la foule font monter l'adrénaline.

Le côté le plus fun du jeu est sans conteste le réalisme des accrochages. Les déformations en 3D de la carrosserie des voitures sont vraiment convaincantes. On arrive même à distinguer les rayures et les éclats sur la peinture ! Les accidents sont bien évidemment accompagnés de bruitages adéquats qui renforcent l'impression de violence des collisions. Les effets de fumée sont eux aussi fort bien réalisés grâce à l'utilisation d'une puce de la PlayStation spécialisée dans ce genre d'effet. Bref, Destruction Derby est la simulation automobile la plus réaliste qui soit à ce jour.

qui concerne la restitution très réaliste de la fumée que dégage un radiateur cassé ou les roues d'un véhicule dans un virage serré. Il faut dire que tous ces effets spéciaux ne sont possibles que grâce à l'excellent processeur vidéo de la console. Un autre détail d'importance est la quasi absence de ralentissement. C'est d'autant plus étonnant que parfois le nombre de voitures affichées à l'écran est conséquent, chacun ayant une trajectoire et une vitesse propre.

Programmation habile

On voit que les gens de Psygnosis, ou plutôt de Reflections - une équipe de programmeurs anglais qui sous-traite pour le compte de Sony Interactive Studio, ou Psygnosis si vous préférez ! - maîtrisent la bête. Ces jeunes gens ne sont pas vraiment des inconnus. C'est à eux que l'on doit, entre autres, les trois volets de « Shadow of the Beast », sur micro.

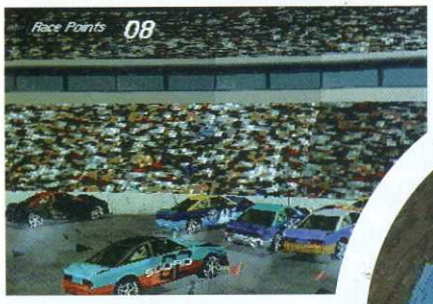
Ces petits génies ont trouvé des astuces de programmation pour contourner les problèmes inhérents à ce genre de jeu. Lesquels, allez-vous demander ? Eh bien par exemple, le plus gros reproche qui ait été fait à l'encontre de Daytona USA sur Saturn était son clipping très médiocre. Sans entrer dans les détails trop techniques, ce mauvais affichage du décor de fond est dû à l'absence de processeur gérant le Z-Buffering. Mais de ce côté, la PlayStation n'est pas mieux lotie. Cependant, Destruction Derby offre un clipping impeccable. Alors, où est l'astuce ? Eh bien, les développeurs ont réussi à faire tenir la totalité d'un circuit en mémoire vive (RAM). Le GTE (pour plus d'infos je vous renvoie à la rubrique Repère de ce numéro) est ➤

Les développeurs ont réussi à faire tenir la totalité d'un circuit en mémoire vive (RAM).

Dans les carrefours, le tout est de passer au bon moment !

Le carrefour du deuxième circuit est à l'origine de pas mal d'abandons.

Sur la grille de départ, les moteurs et les esprits s'échauffent.



Les carambolages contre le mur d'enceinte sont les plus dévastateurs.

N'hésitez pas à pousser les adversaires à la faute.

On ne va tout de même pas faire un constat pour si peu !

Prendre le circuit en sens inverse n'est pas le moyen le plus rapide.

Les halos de lumière en pleine nuit sont de toute beauté.

donc déchargé du travail de calcul des décors et peut se consacrer entièrement à la gestion des véhicules. La contrepartie à payer est une taille des circuits un peu réduite.
Voila, c'était la minute nécessaire du hardeur (amateur de hard) !

Suivant les collisions dont vous êtes responsable, votre score augmente de deux ou quatre points supplémentaires.

Pour en revenir au jeu proprement dit, vous allez pouvoir vous éclater sur sept circuits aux tracés très différents. Cela va de l'oval classique du Speedway, au bord de mer de l'Ocean Drive en passant par l'arène du « Bowl » dans laquelle il faudra survivre à une bande de pilotes fous furieux. La présence des spectateurs applaudissant chaque carambolage donne l'impression d'être un gladiateur des temps modernes. (NDLR : arrête ton char, Ben Hur !).
Si dans Ridge Racer le moindre contact avec un adversaire pouvait faire perdre des places, dans Destruction Derby, ça serait plutôt le contraire. Il ne faut jamais hésiter à pousser un autre pilote à la faute. Surtout si vous choisissez de courir en « Wreck'in Racing ». Dans cette option, le vainqueur est le pilote ayant récolté le plus de points. Si vous terminez premier ou si vous rentrez dans un concurrent et que celui-ci effectue un 360 degrés, vous gagnez dix points. Suivant les collisions dont vous êtes responsable, votre score augmente de deux ou quatre points supplémentaires. Avec ce règlement original il est donc tout à fait possible de gagner la course tout en ne finissant pas premier, puisque c'est le score final qui compte.

Courez contre la montre

Mais attention à ne pas abuser des contacts virils et poilus, car votre véhicule n'est pas indestructible. Avant tout, il faut finir la course. Mieux vaut donc éviter de se retrouver au volant d'une épave fumante !

Un mode « Replay » permet de revoir sa course sous tous les angles.

Editeur	Psygnosis (Sony Interactive Studio)
Développeur	Reflections
Distributeur	Sony Computer Entertainment
Support	PlayStation
Genre	Course automobile
Nombre de joueur	1 à 2 joueurs (en link)
Prix et date de sortie	Disponible. 350 fr. environ.

Sur l'écran de jeu, un indicateur de collisions composé de dix points d'impacts répartis sur la voiture donne une idée de l'état de la caisse au fur et à mesure des accidents. Les déformations de la carrosserie en temps réel sont vraiment spectaculaires et particulièrement réalistes. Bien sûr, la conduite s'en ressent et la direction peut être faussée sous l'impact d'un gros choc à l'avant.

Quelque soit le mode de course retenu, le mode championnat vous propose de courir sur tous les circuits durant une saison.

Si vous préférez les courses plus traditionnelles, alors l'option « Stock Car Racing » est pour vous. Ici, mieux vaut éviter les contacts car l'important est de finir dans les cinq premiers pour espérer gagner des points. Quelque soit le mode de course retenu, le mode championnat vous propose de courir sur tous les circuits durant une saison. Vous débutez dans la cinquième division et progressez chaque saison en fonction de vos résultats.

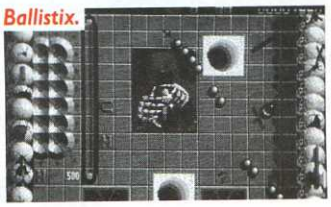
REFLECTIONS

Shadow of the Beast.

Reflections était jusqu'à présent connu pour ses jeux sur micro-ordinateurs 16 bits. Leur premier produit d'importance date de début 89 et se nommait « Ballistix ». Mais le plus grand hit de Reflections fut la même année « Shadow of the Beast ». Les treize scrollings parallaxes, la beauté des graphismes, le tout animé en 50 images par seconde... Du jamais vu à l'époque sur Amiga 500 ! Sans oublier les superbes musiques de David Whittaker. Ce titre a marqué le milieu de son empreinte, et bien des joueurs évoquent encore cette époque la larme à l'œil. Nul doute qu'avec Destruction Derby, Reflections « is back ». Le marché des 32 bits devra compter avec eux...

Shadow of the Beast 3.

Ballistix.



Enfin, pour les amateurs de vitesse pure et de trajectoires tendues, le mode « Time Trial » vous permet de courir seul avec le chrono comme arbitre. L'utilisation de la memory card permet de sauvegarder tous les résultats, mais également les meilleurs « Replay ».

En Time Trial, votre seul adversaire est le chrono.

Les plages de Floride sont plus propices à la drague qu'aux courses de stock car...

Cette dernière option permet de revivre toute la course, soit en utilisant des caméras fixes, soit en choisissant soi-même les angles de vue et la distance par rapport à votre voiture. Vous pouvez jouer les Lelouch du dimanche en revivant vos exploits dignes d'un Jean-Louis Trintignant dans « Un homme et une femme »...

À deux, encore mieux

Mais j'ai gardé le meilleur pour la fin : un mode deux joueurs via le câble de liaison. D'accord, il faut avoir sous la main deux consoles et deux jeux, mais quel pied mes enfants ! Aaaahhh ! Je n'ai plus de place pour le texte et j'ai encore trois milliards de choses à vous dire sur ce chef-d'œuvre ! Bon, vous découvrirez le reste par vous même, car je suis sûr que Destruction Derby a sa place dans votre logithèque.

PASCAL GEILLE

VERDICT

Destruction Derby
PLAYSTATION

CRÉATIVITÉ	★★★★
JOUABILITÉ	★★★★★
GRAPHISMES	★★★★
SON	★★★★
POTENTIEL	★★★★

FA-BU-LEUX ! Destruction Derby écrase tout ce qui existe en matière de simulation automobile, toutes consoles confondues. La réalisation hors pair, la durée de vie importante, la possibilité de jouer à deux via le câble de liaison, tout ceci comblera les amateurs de jeux de voiture.

Killer Instinct

Super Nintendo

Mélange de Mortal Kombat, Street Fighter et Donkey Kong, Killer Instinct est un jeu extrême. Les enchaînements de trente coups précèdent les violentes fatalités... Les personnages sont de vrais Killers !

Intégrée depuis déjà quelques temps au sein de Nintendo, l'équipe de Rare produit peu, mais produit bien. On a déjà eu droit à Donkey Kong Country sur Super Nintendo puis Killer Instinct sur arcade. Bientôt arrivera Donkey Kong 2, mais le sujet qui nous intéresse c'est Killer Instinct. Juste une petite parenthèse pour signaler que Rare n'a toujours pas réussi à dépasser la qualité de son premier jeu, Battletoads Game Boy, édité à l'époque par Tradewest...

Or donc, Killer Instinct est un jeu de combat, un de plus diront certains, mais bon, c'est le premier né de l'association Nintendo-Rare. Est-ce au moins un jeu original ? Non ! Car Killer Instinct est un mélange de Street Fighter et de Mortal Kombat. Street à cause de la maniabilité, Mortal à cause des fatalités. Avec cette mixture apparemment détonante, on aurait pu s'attendre à un résultat merveilleux. Que nenni, déjà que sur arcade, Killer n'avait pas déchaîné les cœurs, comment pouvait-il en être autrement sur une console 16 bits. Souvenez-vous, l'intérêt principal de la version arcade est de proposer des graphismes fabuleux en images de synthèse, des décors démentiels qui zooment et qui tournent dans tous les sens. Bref : un résultat visuel encore jamais vu. Pour cette conversion, les program-

Déjà que sur arcade, Killer n'avait pas déchaîné les cœurs, comment pouvait-il en être autrement sur une console 16 bits.

Combat hivernal en plein pôle sud. Les combattants n'ont même pas sorti leur petite laine. Qu'ils sont forts !

Cinq longues minutes d'entraînement vous seront nécessaires pour réaliser ce merveilleux 27 hits combo.

Editeur	Nintendo
Développeur	Rare
Distributeur	Nintendo
Support	Cartouche
Genre	Baston
Nombre de joueur	Un à deux joueurs
Prix et date de sortie	Environ 500 fr. Dispo

ACHÈVEMENT !

Dans la tradition de Mortal Kombat, la fin du match vous propose d'achever votre adversaire de telle ou telle façon : la plus violente possible bien sûr ! Faites-le aussi danser avec « l'Humiliation ».

meurs de Rare n'ont pas cherché midi à quatorze heures. Killer Instinct sur Super Nintendo est à la hauteur de la machine. Certes, les graphismes ont connu un certain ravalement de facade, capacités de la machine oblige.

Humiliez-le !

La maniabilité, même si elle est proche de Street, est tout de même assez spéciale, voire lourde. Les priorités dans les tests de collision sont parfois plutôt étranges et les habitués du jeu de combat seront assez perdus. Autre chose de rebutant, le système d'enchaînement très particulier qui peut vous faire faire des 30 hits combo sans problème.

Les dix personnages, créés sous Silicon Graphics puis digitalisés, possèdent leurs petits coups spéciaux et leurs petites fatalités. Comme dans Mortal Kombat, on peut achever son adversaire de telle ou telle façon, via un mouvement compliqué du paddle. Le plus marrant est de le terminer en « Humiliation ». Le malheureux combattant commence alors à danser sur fond de musique disco.

Killer Instinct est un jeu assez moyen, qui risque de faire pâle figure face au très attendu Mortal Kombat 3...

EyeDoll fait office de dernier boss dans Killer Instinct. Il a des arguments de poids : deux têtes et une grosse massue.

L'ambiance sonore, fantastique sur arcade est devenue très moyenne sur console. À part la musique d'intro et les voix d'outre-tombe de présentations, rien de bien transcendant. Killer Instinct est un jeu assez moyen, qui risque de faire pâle figure face au très attendu Mortal Kombat 3...

LIONEL VILNER

RECORD DE VENTES ?

Le premier jour de la commercialisation de Killer Instinct au pays du Mac Do' (les État-Unis, quoi), il s' est vendu pas moins de 170 000 exemplaires : meilleure vente journalière aux USA ! Le record mondial appartient au Japon avec 1 300 000 (un million trois cent mille !) exemplaires de Dragon Quest 5 vendus un beau jour d'août 1992. Au fait, Dragon Quest 6 est en ce moment premier au Top 15 des jeux les plus attendus au Japon...

Certains décors de la version Super Nintendo n'existent pas sur la version arcade, notamment ce château.

VERDICT

Killer Instinct
SUPER NINTENDO
DISPO SUR ARCADE

CRÉATIVITÉ	★
JOUABILITÉ	★★
GRAPHISMES	★★
SON	★★
POTENTIEL	★★

Va-t-il falloir attendre que Capcom sorte un nouveau Street Fighter pour enfin avoir un bon jeu de baston sur Super Nintendo ? Ce jeu s'adresse plutôt à ceux qui avaient pris leur pied sur la version arcade, ou bien à ceux qui hésitent encore entre Street Fighter et Mortal Kombat...

Earthworm Jim 2

MEGA DRIVE

Après y avoir joué cinq minutes, on se demande encore si Eartworm Jim 2 est vraiment un jeu. Vaches, cochons, chiots, corbeaux, poisson rouge, chats et vers de terre se taillent la part du lion dans cette joyeuse ménagerie qui en fait, n'en est pas une... Bienvenue chez les allumés !

Global Gladiators, Alladin, Cool Spot, Jungle Book... Cela ne vous dit rien ? Pourtant, tous ces jeux sont l'œuvre d'un seul et unique homme, j'ai nommé David Perry (interviewé dans CD Consoles n°1). Earthworm Jim 2 ici présent fait également partie de la création de ce programmeur de génie. Mais n'abusons pas trop tout de même. Ce petit gars n'est pas tout seul pour faire ces jeux ; il a avec lui toute une équipe composée de graphistes, de programmeurs et de musiciens de folie. En effet sa boîte, Shiny Entertainement, n'engage que des gens ayant au moins douze ans de métier, c'est-à-dire ceux qui sont là depuis le début de l'histoire du jeu vidéo ! Et pour ceux qui n'ont pas d'expérience, il faut qu'ils sortent avec brio du MIT (Massachussets Institute of Technology, il n'y a que des brutes du cerveau là dedans). Voilà au moins un signe de qualité, car Earthworm Jim 2 est un jeu de qualité.

En se collant le doigt dans la bouche, Jim gonfle sa tête et atteint des sommets. Quoi de plus normal ?

Comme votre capacité de déduction aiguisée l'aura remarqué, ce titre n'est autre que la suite de Earthworm Jim, testé dans le premier CD Consoles. On retrouve donc le même héros. Un personnage assez original puisqu' il s'agit d'un ver de terre. Mais attention, pas n'importe quel lombric car il est équipé d'une combinaison mystique qui lui donne une apparence humanoïde. Armé d'un super gun, Jim peut également se servir de son corps d'origine en tant que fouet.

Comme vous vous êtes précipité d'abord sur les photos avant de vous délecter de ma prose, vous savez maintenant que EWJ2 est un jeu de plates-formes. D'ailleurs, David Perry ne sait faire que des jeux de ce genre, mais comme il les fait bien, pourquoi se

Voici un passage qui se déroule dans un barbecue. Il suffit d'y jouer un peu avant midi pour réveiller son appétit.

DES NIVEAUX DE FOLIE

Pas question de s'ennuyer dans Earthworm Jim 2. Les niveaux se suivent et ne se ressemblent pas. Phase shoot'em up en 3D isométrique, questions pour un champion, fête foraine... Il y a même une partie reprenant les vieux concepts des Game & Watch de Nintendo. Sortez les impers face à cette pluie d'originalités.

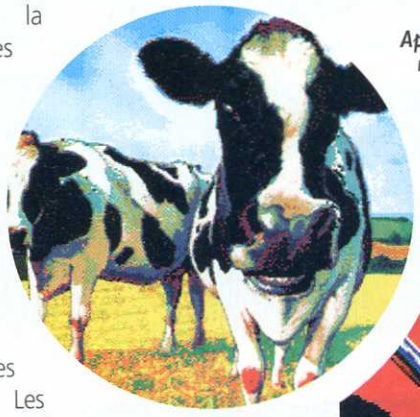
plaindre. Les points communs de tous ses jeux sont de proposer des décors fabuleux, une animation hors du commun et un son étonnant.

Humour vache

EWJ2 ne faillit pas à la règle en réunissant toutes ces qualités en plus de nombreuses originalités complètement dingues. EWJ2 se compose de neuf niveaux complètement fous entrecoupés de quelques stages bonus. Dès les premières parties, on se rend compte de l'effort fourni pour les graphismes et l'animation. Les décors sont de réelles œuvres-d'art. Ils possèdent une excellente profondeur et on a pas l'impression qu'ils sont figés comme la plupart des jeux du genre. Malgré la palette de couleurs limitée de la Mega Drive, les graphistes s'en sont tirés avec brio pour un résultat extraordinaire. Les animations des divers sprites ne sont pas en reste puisque chacune d'entre d'elles (quelques milliers) ont d'abord été dessinées sur papier avant d'être digitalisées pour finalement donner ce que l'on voit à l'écran. En plus d'êtres belles, ces animations ont le mérite d'être drôles. C'est du Tex Avery à la puissance cent, avec les sons qui vont avec. Il faut voir la tronche de sadique que tire Jim quand il vide frénétiquement le chargeur de son phaser de l'espace.

En ce qui concerne l'histoire, rien de plus classique puisque la bien-aimée de Jim s'est fait enlevée par Psycrow, un corbeau ➤

Dans cette phase bonus, ce chien géant vient vous en coller une si vous laissez s'écraser ses pauvres petits chiots.



Après chaque niveau réussi, ces deux vaches vous félicitent. L'une par un « Well Done », l'autre par un sourire.

En cas de galère, le jeu vous indique la marche à suivre. Ici c'est bien simple, il faut « utiliser le cochon » !

RIDICULE MAIS BEAU

Qu'il tire, qu'il court, qu'il saute, vole ou se venge, Jim le fait avec toute la stupidité et la fluidité qui le caractérisent. Même en ne touchant pas au pad, il part dans ses délires. C'est encore la faute à David Perry.

➤ également équipé d'une armure magique. Contrairement au premier Earthworm Jim, quasiment impossible à terminer, cette suite est nettement plus abordable et s'adresse à un public bien plus large. Enfin, quand je dis bien plus large, c'est vite dit, vu l'humour assez spécial que l'on rencontre dans le jeu. Si les Monty Pythons vous plaisent, alors les gags de EWJ2 vous plairont. Sinon, cela vous paraîtra assez étrange. L'écran de félicitations de fin de niveau est un exemple flagrant de la folie du jeu. Jugez donc : une photo de deux vaches normandes pâturant dans un pré. L'une d'elle vous sort un « Well Done » (bien joué) digitalisé, alors que l'autre vous tape un petit sourire complice. Mais oui, mais oui... Le déroulement des niveaux est également complètement dingue. Il y a par exemple cette phase bonus dans laquelle il faut faire rebondir des petits chiens sur un gros pouf et éviter qu'ils s'écrasent sur le sol. Rien d'étonnant au fait que Jim transporte d'énormes vaches dans une trayeuse automatique afin que le lait collecté ouvre une grille. Endossant un costume de Salamandre, Jim traverse un niveau organique remplit de bumpers de flipper, normal ! Il y a aussi le jeu des questions dans lequel il faut donner la réponse la plus stupide possible pour gagner.

Ce jeu pousse le vice au-delà des limites répertoriées par l'alliance intersidérale des vers speedés.

De plus en plus fou !

Shoot'em up en 3D isométrique, balade dans une termitière, se gonfler la tête, se farcir des armoires de rangement, bref, il se passe tout et n'importe quoi dans ce jeu de malade. Mais non content d'être beau, original, drôle et dingue, ce jeu pousse le vice au-delà des limites répertoriées par l'alliance intersidérale des vers

Ayant revêtu un costume de salamandre, Jim évolue dans un monde où l'inertie est importante.

Pour arriver à la fin de cette termitière, il faut créer soit même le chemin en creusant au chalumeau.

Editeur	Playmates
Développeur	Shiny
Distributeur	Virgin
Support	Cartouche
Genre	Plate-forme
Nombre de joueur	Un seul
Prix et date de sortie	450 fr. Disponible en novembre.

LES BOSS À L'ASILE

Bien que les boss ne soient pas d'une grande importance dans les jeux de Dave Perry, ils sont quand même présents de façon irrégulière. On retrouve des anciens comme le poisson rouge, le général Morve et Psycrow. Il y a également des petits nouveaux comme le ver à soie sur un monocycle ou bien l'escalope milanaise cracheuse de flammes...

speedés. Il comporte une multitude de passages secrets ainsi que des armes folles. Il y a par exemple le Homing Missile qui, comme son nom l'indique, est un missile à tête chercheuse. Mais comme il s'appelle Homing, il a la forme d'une maison de campagne !

Vingt-quatre mégas bits de rom ont été mis à contribution pour stocker la folie débordante de Dave Perry. Sachez que le son, comme dans tous les jeux de petit Dave, prend une place très importante. La cartouche est remplie d'airs très connus et d'au-tres, composés pour l'occasion. Les sons utilisés ont été triés sur le volet. On reste en extase devant celui de gratte électrique sur l'écran de Continue et des nombreuses digits vocales de dingue. Vous l'aurez compris, EWJ2 s'avère encore plus fou, plus créatif et plus surprenant que EWJ1. Et Il est nettement plus facile à terminer que ce dernier. Ceux qui ont donc frisé la lobotomie en finissant le premier épisode pourront explorer cette suite avec l'assurance d'avoir le cerveau reposé (enfin, c'est peut-être pas aussi sûr que ça...).

LIONEL VILNER

Restez Zen, c'est le mot d'ordre de Jim le ver de terre. D'ailleurs, il a enseigné la lévitation à ce porc volant.

Ce niveau est simple. Il faut transporter les vaches jusqu'à la trayeuse. Le lait collecté permet alors d'ouvrir la grille...

LE CULTE DE LA VACHE

La vache, du latin vacca, est une femelle reproductrice de l'espèce bovine. C'est intéressant de le savoir puisqu'il est beaucoup question de vaches dans Earthworm Jim 2. Sachez par exemple que leur durée de gestation est de 285 jours. Au cours de la lactation (durée standard : 305 jours), la production de lait dépasse couramment 8 000 litres chez les meilleurs vaches. Quelle folie !

Earthworm Jim 2 Mega Drive

VERDICT

CRÉATIVITÉ	★★★★
JOUABILITÉ	★★★
GRAPHISMES	★★★★
SON	★★★★
POTENTIEL	★★★★

David Perry a encore frappé un grand coup. Les gags pleuvent et la réalisation est sans faille. Graphismes, son et animations sont dignes de n'importe quel grand dessin animé. Plus abordable et plus original que le premier EWJ, EWJ2 est l'un des derniers grands jeux de la Mega Drive.

Discworld

PlayStation

Enfin un titre qui ne se borne pas à montrer les capacités de la PlayStation en matière de polygones texturés. Discworld de Psygnosis est le premier jeu d'aventure de cette console. Simple au niveau graphique, il innove dans son style...

Lorsque Terry Pratchett a écrit Discworld, il était à mille lieux de penser que des musiciens férus de Discworld composeraient des thèmes pour la Bucket Dance ou la Lancre Stick. Ou encore que d'autres formeraient des équipes sportives à l'effigie de Mrs Widgery ou même vendraient des écharpes vouées au culte de l'Unseen University. Bref, Terry ne pouvait se douter que son univers fantastique deviendrait un jour une « réalité ».

Une première hilarante

Aujourd'hui, l'œuvre de Terry Pratchett s'enrichit d'une adaptation console en bonne et due forme, avec la voix d'Eric Idle, ex-Monthy Python. Cette dernière a aussi le mérite d'être le premier jeu d'aventure disponible sur PlayStation dans notre beau pays. Psygnosis ayant récemment sorti le jeu d'aventure Discworld sur PC CD-Rom, on s'attendait à une conversion bien léchée pour la 32 bits. Chose promise, chose due ! Discworld vous propulse dans un univers à la fois magique et délirant.

(L'histoire commence dans la cité d'Ankh Morpok, le cliché parfait de la ville héroïque/fantaisie.

L'histoire commence dans la cité d'Ankh Morpok, le cliché parfait de la ville héroïque/fantaisie. Depuis quelques temps, un dragon menace les habitants. C'est là que vous intervenez ! En effet, le directeur

Editeur	Psygnosis
Développeur	Tiny Winy Games
Distributeur	SCE - Sony Computer Entertainment
Support	PlayStation
Genre	Aventure
Nombre de joueur	Un seul
Prix et date de sortie	Environ 350 fr. Disponible.

UNE INTRO LONGUE, LONGUE, LONGUE...

Pour vous plonger dans l'ambiance particulière des livres, les programmeurs de Psygnosis n'ont pas hésité à concocter une intro longue d'une vingtaine de minutes. Pour une fois, elle ne montre pas les prouesses d'une Sillicon. Au contraire, les graphismes restent dans le ton de ceux montrés sur la couverture des livres.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Discworld est tiré de la saga de Terry Pratchett, composée de 18 tomes en Angleterre. Six sont distribués en France par Atalante. Sachez aussi que Terry Pratchett en personne a supervisé le développement du jeu Psygnosis.

de l'Unseen University (l'université invisible) vous fait mander pour l'aider à résoudre ce problème. Seulement voilà ! Vous êtes Rincevent, un jeune et exécrable élève de la faculté. La partie s'annonce donc difficile. Votre sort d'ouverture des portes est tellement bancal qu'il vous est impossible d'en ouvrir une sans vous y reprendre par trois fois, pour finalement la défoncer d'un coup de pied exaspéré. En fait, l'originalité du jeu réside dans l'humour, omniprésent dans la partie. Les énigmes marrantes accompagnées de propos hilarants sont aussi ardues que celle de l'ancien Zack Mc Kracken de Lucas Arts sorti lui aussi sur PC. Les graphismes très colorés de Discworld ont été réalisés avec la touche d'humour Pratchett où l'exagération est coutumière. Côté jouabilité, Discworld est très bon. D'une part, il est très difficile, et d'autre part il est traduit en cinq langues différentes. Il suffit de sélectionner la vôtre au départ pour déclencher le système de sous-titre. À l'aide de la mémory card, vous sauvegardez à votre guise. Malheureusement, il faut quelques secondes pour graver la sauvegarde en plus des accès disque un peu longs.

Les graphismes très colorés de Discworld ont été réalisés avec la touche d'humour Pratchett.

Finalement, l'adaptation console de Discworld peut se vanter de faire rêver, au même titre que les livres. Pour tous public !

TOMMY FRANÇOIS

Pour arriver au bout de votre quête, tous les moyens sont bons, même une visite chez le psy.

Ficelez le ver de terre et appâtez le diablotin avec ce dernier. Vous avez gagné un diablotin ???

N'hésitez pas à fouiller les jardins de l'Université Invisible pour trouver des indices.

VERDICT

Discworld
PLAYSTATION

CRÉATIVITÉ	★★★★
JOUABILITÉ	★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★★★★
POTENTIEL	★

Discworld est loin d'être raté. L'univers étrange des livres de Terry Pratchett donne au titre une dimension très intéressante. L'humour et la complexité des énigmes augmentent aussi l'espérance de vie du produit. Bref, offrez-vous une escapade dans le monde de l'imaginaire.

Wipe Out

PlayStation

Pourquoi créer des simulations automobiles sans intérêt, dans un domaine où Namco et Sega règnent en maîtres depuis des années ? Psygnosis propose, pour célébrer la sortie européenne de la PlayStation, un soft pas comme les autres, Wipe Out !

De l'avis des pros de simulations de caisses, Ridge Racer est le seul jeu de course valable sur la désormais célèbre 32 bits de Sony. Motor Toon est insipide, foncièrement dépourvu d'intérêt. D'ailleurs, Cosmic Race et Motor Toon Grand Prix ne bénéficient d'aucune amélioration, ils se révèlent même assez bidons, nuls, zéro... Sony change son fusil d'épaule et plaide le renouvellement. C'est sûr et désormais certain, ses concepteurs rêvent à tout prix d'éradiquer les mots Sega et Nintendo du vocabulaire des joueurs européens. La firme au hérisson bleu profitera de Noël grâce à ses nombreuses adaptations d'arcade, Virtua Fighter 2 entre autres. La firme de Kyoto, quand à elle, nous prépare une Ultra 64 pas du tout piquée des hannetons.

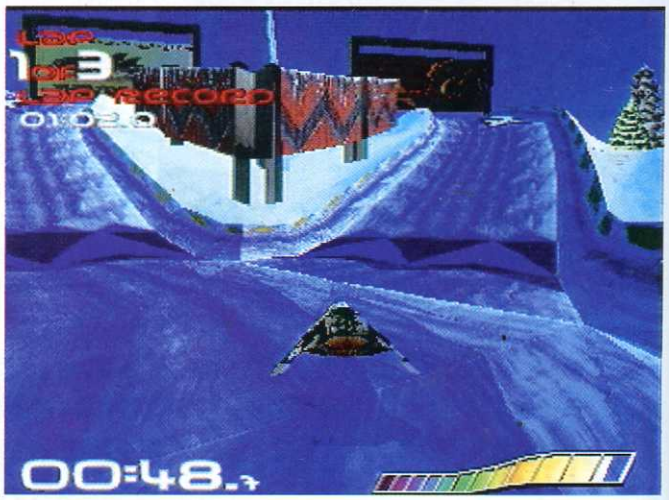
De son côté, l'inventeur du walkman multiplie les exploits techniques. Après un pompeux Destruction Derby, il fagote Wipe Out, un cousin de Gran Chaser sur Saturn. Mais Wipe Out, c'est quoi exactement ? !

Les tremplins vous projettent à une hauteur délirante, c'est clâââsse ! Faites gaffe à la montagne d'en face, elle apparaît subitement.

Mais Wipe Out, c'est quoi exactement ? ! Tout d'abord, une intro à la mesure du potentiel de la machine.

Tout d'abord, une intro à la mesure du potentiel de la machine. Comme dans de nombreuses démos PlayStation, les belles images sont légions et le précalculé agit de la même manière qu'un détonateur. Il allume la mèche avant que la bombe - le jeu - démarre et explose... Tant et si bien que l'on reste sur le derrière, impressionné par cet amas de ferraille futuriste qui

La conduite à contresens n'est pas conseillée si vous désirez rafler la première place mais s'impose lorsque vous voulez « rigoler ». Avec cette option, il est impossible de franchir la ligne de départ ou un tremplin.



Des bifurcations apparaîssent fréquemment dans certains circuits. Pas d'inquiétude, en prenant à gauche ou à droite, c'est pareil, vous rejoignez la ligne de départ. Attention tout de même à ne pas filer tout droit...

DEUX VUES POUR LE PRIX D'UNE

Ma grand-mère me serine continuellement d'attacher ma ceinture lorsque je prend la route ! J'ai beau l'écouter, jamais je ne roulerai sur l'asphalte décemment. Cependant, je reste prudent quant au mode de vue. Une vue rapprochée offre des sensations uniques, vous plonge dans le cockpit. On s'y croit vraiment ! La vue extérieure élargit sensiblement votre champ de vision, accroît vos possibilités. Impossible d'emboutir un concurrent ou de frotter les rebords de la route façon Michael Schumacher !

décolle vers d'autres horizons ! Wipe Out c'est aussi des graphismes démentiels en 3D texturée et calculés en temps réels, des bolides hors du commun... Une mouture mitonnée moult fois dans les labos secrets de Psygnosis.

Mieux que Gran Chaser !

Pensant qu'il est impossible d'égaler ou de surpasser les maîtres en la matières, Namco et Sega, la division anglaise de Sony se tourne vers un style surprenant crée par Cyber Dreams pour Cyber Race sur PC puis adopté par Sega pour Gran Chaser. Figurez-vous un instant de gigantesques machines auxquelles on adjoint des moteurs surpuissants. Fliiippant, n'est-ce pas ? Elles concourent toutes pour un objectif : remporter la course !
Ne pensez pas un seul instant qu'il s'agit de voitures de course du vingt et unième siècle. Non, c'est beaucoup trop simple ! Nos engins sont des vaisseaux spatiaux dotés d'un pouvoir spécial leur permettant de graviter au-dessus du sol. Leur mission consiste tout bonnement à s'élancer subitement vers une mystérieuse ligne d'arrivée... Luke Skywalker lui-même ne pilote pas de bijoux aussi puissants, moi je vous le dis ! Chaque étape de votre championnat demeure très spéciale, rien ne se passe comme ailleurs. Une mine pour ➤

Nos engins sont des vaisseaux spatiaux dotés d'un pouvoir spécial leur permettant de graviter au-dessus du sol.

PSYGNOSIS E (S) T SONY !

Une information pour les puristes du jeu vidéo : Psygnosis a été racheté par Sony en 1993. Malgré cela, la compagnie anglaise signe ses jeux sous son nom d'origine. Bientôt, elle deviendra Sony Interactive Europe, une division parmi beaucoup d'autres. La qualité de ses softs, pourtant, ne baisse absolument pas. En deux ans, Flink (Mega Drive/Mega CD) Shadow of the Beast (Mega CD), Lemmings II (Super Nintendo, etc.) et une multitude d'autres titres fleurissent tout doucement sur nos bonnes vieilles consoles. C'était le temps des 16 bits...

Le poids et le volume de votre engin jouent en votre faveur au cours des batailles rangées et autres compétitions de stock car. Attention aux missiles, ça fait boum et aussi très très mal. Mais chut, c'est un secret...

Le holahoup des routes s'avère impressionnant. Ça monte et ça descend à une vitesse démentielle et l'engin s'envole parfois au-dessus du sol comme un avion. Finalement, il se pose gracieusement et sans trop de dommage. Mieux qu'à la télé !

ACHETEZ-VOUS UNE CONDUITE !

Rien de mieux qu'un petit missile dans le derrière du copain pour remporter honnêtement la course. Outre cette mort autoguidée, votre machine contient également dans sa bedaine quelques mines pour les gars qui vous collent d'un peu trop près et un bouclier protecteur au cas où... vous collez le type de devant.

stopper net les poursuivants, un mini-laser destiné aux premiers, un bouclier contre les mauvais coups sans oublier les... les mots me manquent pour qualifier cette barbarie, c'est pourquoi j'arrête ici les révélations. En ce qui concerne la conduite, les ressemblances avec Ridge Racer sont frappantes. Une touchette avec la chicane et vous décélérez en un dixième de seconde pour repartir comme une fusée. Les musiques semblent elles aussi repompées. Les connaisseurs reconnaîtront quelque thèmes du fils de Namco « masqués ».

Ce que veulent nos amis, c'est présenter quelque chose d'irréprochable sur le plan graphique.

La jouabilité ne s'avère donc pas sensationnelle mais le but visé est autre. Ce que veulent nos amis, c'est présenter quelque chose d'irréprochable sur le plan graphique. On peut le dire et même le chanter si ça vous tente, l'objectif est atteint ! La 3D texturée et calculée en temps réels est je le répète impressionnante mais malheureusement, comme dans Daytona USA sur Saturn, quelques problèmes de clipping (affichage du décor) surviennent en fond d'écran. Malgré cela, Wipe Out écrase son frère renégat Gran Chaser. Y a pas à dire, il se dirige inexorablement vers son tombeau celui-là...

L'utilisation d'arme tel que le missile se révèle propice dans les lignes droites. Les virages ont un côté destabilisateur pour ce genre de chose. Le vaisseau que vous lockez tourne furtivement et votre semence de mort danse alors le tournicota...

Psygnosis a également concentré ses efforts sur l'animation. Lorsque votre appareil atteint sa vitesse de pointe maximum, c'est spectaculaire - la caméra zoome de diverses manières - mais pas vraiment pratique. Plusieurs virages ou chicanes viennent d'on ne sait où. L'accident, souvent, devient monnaie courante ! Tout est en fait question de contre-braquage. Les profanes du permis sont généralement dépités, les cadors connaissent très bien et s'adaptent

Editeur	Psygnosis
Développeur	Psygnosis
Distributeur	Sony
Support	Compact disc
Genre	Simulation automobile
Nombre de joueur	Un ou deux joueurs (avec câble link)
Prix et date de sortie	400 fr. environ. Disponible

rapidement. Un mot sur les Ferrari volantes en compétition. Les petites sont plus rapides mais les gros modèles ont l'avantage d'être plus stables et plus coriaces dans la baston. À vous de trouver le bon compromis sans oublier qu'un accrochage risque de vous coûter la course !

Compétition féroce

Grande première mondiale, l'option deux joueurs est à la fois un avantage et un inconvénient. Pour affronter un adversaire, vous devez relier deux PlayStation entre elles avec le câble link et donc vous procurer une seconde télé, une autre PlayStation et un... petit Wipe Out de plus. Insensé ! Les chefs de Sony mettent, comme vous le constatez, les bouchées doubles pour rattraper leur retard sur Sega. Pas moins de huit jeux mis en vente dès le lancement de leur machine européenne parmi lesquels Wipe Out. Fera-t-il la différence, en voilà une belle question à laquelle j'aimerais répondre sans me planter...

Le plus dur consiste à monter sur le podium après une série de catastrophes, genre gros missiles dans le derrière ou petites mines sur le museau...

Ses circuits aux effets visuels multiples - passage dans un tunnel à la vitesse du son ou saut dans le vide hallucinant - ne suffisent pas pour une PlayStation. Mais depuis le 29 septembre, Sony s'active question pub et partout dans le monde on entend parler de la PlayStation. Un bôôô jeu comme Wipe Out, pas aussi intéressant que certains le pensent, se vendra comme des petits pains, c'est couru d'avance. N'oubliez pas que ce titre fait tout de même partie du haut du panier sur PlayStation.

P.S. : Nous n'avons pas joué sur une version définitive. La vitesse de l'engin ne s'affiche pas à l'écran. Les versions finales seront donc peut-être modifiées. Quant au paddle de Namco compatible avec cette nouvelle production, utilisez-le seulement après avoir appris à contrôler l'engin avec le paddle de base. Quelques virages se révèlent parfois surprenants...

David Taborda

Toutes les chances sont de votre côté : pas d'adversaire en vue ni de piège quelconque à éviter. La belle vie débute et les balades en mer également !

C'EST BEAU

Rouler sur la route, c'est bien. Voler dans les airs, c'est mieux. Surfer sur la piste, c'est génial. Et si en plus c'est beau, cela devient carrément mirifique ! Sans mentir, Wipe Out est un modèle du genre avec ces décors en 3D texturée. Les tunnels présentent des effets de transparence dignes de la PlayStation, les montagnes ressemblent à de vraies montagnes, c'est magnifique... Bon, d'accord, j'arrête.

Wipe Out
PlayStation

VERDICT

CRÉATIVITÉ	★★
JOUABILITÉ	★★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★
POTENTIEL	★★

Mon ami et confrère Pascal Geille vous l'a dit en chroniquant Gran Chaser : une très bonne réalisation ne pourra jamais se substituer à l'intérêt. Pour Wipe Out, cela reste vrai. Les paysages et effets spéciaux impressionnent, mais la jouabilité manque un peu de tonus.

Layer Section

SATURN

Attention, voici le premier shoot'em up à scrolling vertical sur Saturn ! Appelez un pote, calez bien le paddle dans vos mains et faites gicler la sauce. Il ne manquera plus que l'odeur de métal grillé et la claustrophobie causée par l'étroitesse du cockpit. Bon voyage !

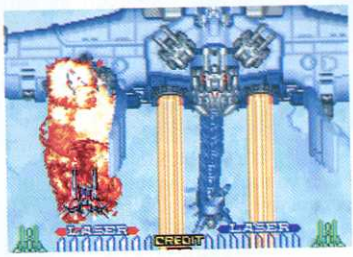
Pas de cachotterie entre nous : Layer Section est l'adaptation du jeu d'arcade Ray Force, de Taito. Peu de gens le savent, puisque Ray Force n'a pas du tout été importé en France. Il ne bénéficie donc pas de la même réputation que Raiden, sorti sur PlayStation en février 95, et très connu en arcade.
Cessons également ce cruel suspens en dévoilant ce qu'est réellement Layer Section : un shoot'em up ! Soyons plus précis en signalant qu'il est animé par un scrolling vertical (défilement de bas en haut) comme Raiden. Et comme dans Raiden, on peut y jouer à deux et, comme dans Raiden, il y a plein d'ennemis à descendre et, comme dans Raiden, on peut retourner sa télé pour jouer en plein écran... Bref, vous l'avez compris, Layer Section est à la Saturn ce que Raiden est à la PlayStation.

Il y a plein d'ennemis à descendre et, comme dans Raiden, on peut retourner sa télé pour jouer en plein écran.

Bien que similaires, ces deux jeux ont tout de même leurs différences. Il faut dire que Layer Section n'est pas très beau. Taito a fait une conversion conforme, sans penser que les Saturnistes voulaient en prendre plein la tête. Les animations

Editeur	Taito
Développeur	Taito
Distributeur	Import
Support	CD
Genre	Shoot'em up
Nombre de joueur	Un à deux joueurs
Prix et date de sortie	500 fr. environ, dispo

BOSS'EM UP



Bon voilà, c'est un shoot'em up, et à la fin de chaque niveau il y a... un boss ! Depuis des ancêtres comme Nemesis ou R-Type, on retrouve toujours ce fameux gardien, plus gros que les autres. Plus résistant, plus puissant, plus intelligent et plus ch... : c'est un Boss ! Ou un gros ennemi de fin de niveau si vous préférez.

TÉLÉ EN DANGER

Comme dans Raiden sur PlayStation, il existe un mode de jeu permettant de voir l'écran de jeu en horizontal (pour retirer les bandes noires sur les côtés). Étant donné que Layer Section est à scrolling vertical, il vous faudra retourner votre téléviseur pour profiter du plein écran. On remercie Taito qui, à la fin de la notice, nous précise que votre TV risque de rendre l'âme plus rapidement dans ces conditions.

sont vraiment désuètes face à celles que l'on peu admirer dans Pulstar (Neo Geo). On a quand même le droit à des petits effets spéciaux bien sympathiques, le genre qui faisait sensation il y a un an, notamment des zooms à gogo. Dans certains niveaux, l'effet de profondeur est saisissant grâce à des techniques utilisées jadis par Sega dans Thunder Blade : il suffit de superposer des sprites et de les faire défiler à des vitesses différentes pour donner l'illusion de 3D !

Même si Layer Section ne paye pas de mine, il se laisse jouer sans problème, surtout que deux joueurs peuvent prendre part au jeu, et sans ralentissement s'il vous plaît. Les niveaux s'enchaînent avec de courtes transitions et la difficulté croissante se fait bien sentir dès le troisième niveau (il y en a sept).

On ne s'y ennuie pas

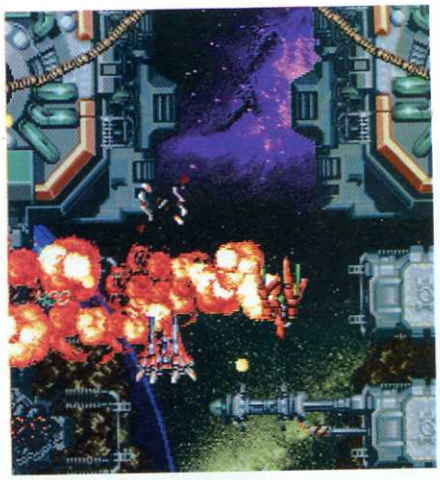
Le système d'armement est d'une simplicité enfantine. Un tir principal qui shoote droit devant et un laser à tête chercheuse qui permet de détruire les cibles situées à basse altitude en les « lockant » au préalable.

Les thèmes musicaux très classiques pour ce type de jeu - genre musique de supermarché - se laissent écouter sans crise de nerf.

Même si Layer Section demeure basique, on y vient docilement notamment grâce à une option qui permet d'enlever les informations à l'écran (vie, score...) et de profiter ainsi de la totalité des décors.

Un shoot assez classique, bien difficile, qui ravira les amateurs du genre et décevra ceux qui recherchent la beauté ultime.

LIONEL VILNER.



Le niveau un prend place dans l'espace intergalactique. Histoire d'être original pour une fois.

Layer Section SATURN

VERDICT

CRÉATIVITÉ	★
JOUABILITÉ	★★★
GRAPHISMES	★★
SON	★★
POTENTIEL	★★

Layer Section est un cas assez spécial. Sa réalisation semble archaïque, mais on s'y attache quand même. Loin d'être aussi beau que Philosoma sur PlayStation, il est plus amusant. Layer Section vous fera passer de bons moments. En attendant un shoot spécialement conçu pour la Saturn.

Zero Divide

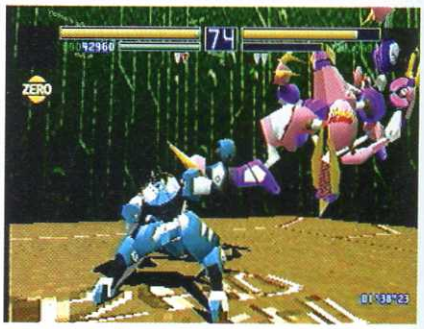
PlayStation

Des combats sans hémoglobine, sans sueur, sans cris et sans douleur, c'est ce que vous propose Zero Divide. Par contre, vous avez droit aux coups, aux chutes et aux destructions violentes. Les coups et les douleurs, ça ne se discute pas...

Même si la concurrence est un peu limitée, elle est tout de même rude dans le domaine du jeu de combat en 3D. Les Virtua Fighter, Toshinden et Tekken rivalisent de qualités en tous genres. C'est donc difficile pour un nouveau venu de se faire sa place au soleil. Encore plus difficile quand on est complètement inconnu. En effet, Sega, Namco ou même Takara sont des boîtes qui ont un certain passé dans le monde de la vidéo ludique. Zoom, l'éditeur de Zero Divide est complètement inconnu, et d'ailleurs, ce jeu est leur premier titre (sur PlayStation en tout cas, c'est sûr). Comment imiter sans rabâcher, comment innover sans trop destabiliser ? Ce sont des questions que les programmeurs de Zero Divide ont dû se poser avant de concevoir le jeu. En effet, les joueurs possèdent déjà leurs bases sur les jeux existants, il faut donc en attirer le plus possible en faisant travailler leurs réflexes habituels. D'autre part, il faut changer le style pour ne pas être qualifié de repompeur sans vergogne. C'est dans cette optique que Zoom a travaillé pour arriver finalement à un résultat plus qu'acceptable. On a évité les ninjas et autres clones de Bruce Lee pour les remplacer purement et simplement par des robots. Allez hop ! On plante l'intrigue dans un futur relativement lointain et on dira que des robots se battent entre eux pour montrer qu'ils sont très forts. Tout dans la réalisation a donc été vu sous cet angle. Les huit personnages sont de grosses carcasses métalliques entièrement modélisés en 3D. Pour les rendre acceptables, on a effectué quelques petits

Après une victoire à l'arrachée, le gentil robot est heureux de se taper un cinéma en gros plan devant la caméra.

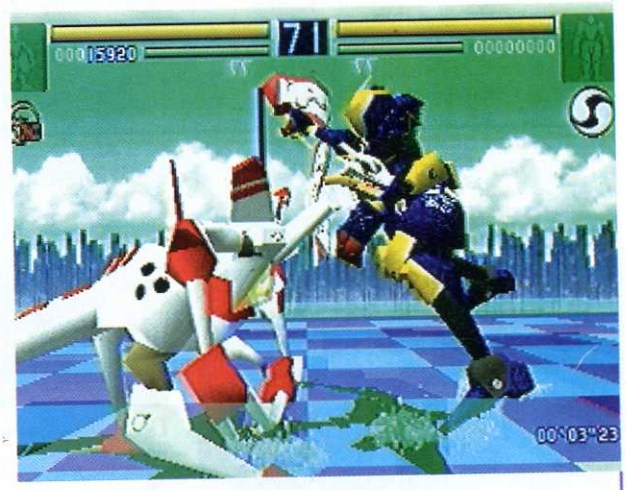
Zero, le personnage principal du jeu, balance des coups de coude à vous décrocher la mâchoire.



Wild a un avantage par rapport à ses adversaires, il se sert de son arme pour garder la distance.

C'est la coutume, on m'a appris ça quand j'étais petit. Si jamais tu bouges, tu exploses, tout simplement boum... boum boum !

LES ROBOTS S'ENLACENT



Comme dans tous les jeux de combat en 3D, les prises les plus belles à voir sont sans aucun doute les projections. Elles s'effectuent comme dans Virtua Fighter, à savoir les boutons Punch et Guard en même temps. Il existe également des choppes spéciales qui s'exécutent à partir de mouvements bien spécifiques.

Les décors sont également très futuristes, avec un tas d'anneaux métalliques qui tournent autour du ring.

lissages Gouraud (dégradés de couleurs sur les polygones) ainsi que quelques plaquages de texture çà et là.

Accrochez-vous !

Alors que certains robots ont forme humaine (corps humanoïde), d'autres diffèrent complètement, comme par exemple cet énorme scorpion qui prend une sacrée place, le bougre. Les décors sont également très futuristes, avec un tas d'anneaux métalliques qui tournent autour du ring, des écrans géants, etc. On a également des décors plus reposants comme, la forêt jurassique ou bien l'intérieur du temple asiatique. Quoiqu'il en soit, le soin graphique a surtout été apporté aux personnages car les décors sont assez simples et la texture sur le sol n'est pas d'une grande qualité. Mais bon, n'oublions pas que Virtua Fighter Remix et Tekken sont dépourvus de décors... Comme dans Virtua Fighter, le combat se déroule sur un Ring délimité. Ici, si on sort de l'aire de jeu (Ring Out), ce n'est pas une petite chute de 50 cm qui vous attend, mais plutôt un vilain plongeon dans un abîme de 50 mètres. C'est pour cela qu'une option totalement inédite a été créée dans Zero Divide. Si le joueur trébuche par mégarde au bord du ring, il peut s'accrocher sur les rebords avec sa main pour ensuite revenir à l'attaque. Une capacité un peu surprenante au début, mais qui peut retourner complètement le déroulement d'un match.

Pour la maniabilité, Zero Divide est calqué purement et simplement sur Virtua ➤

Un bon coup de queue, ça fait du bien par où ça passe. Ne vous méprenez pas, c'est un scorpion qui frappe.

Malgré la carrure de ce robot alien, le ninja ne s'en laisse pas compter. Et un coup de latte, un !

Il ne faut pas se laisser impressionner par la taille de ce gros scorpion. Quelques coups d'épée bien placés et il se calmera.

PLUSIEURS VUES

Dans le menu d'options, plusieurs vues sont disponibles. La « rolling » fait tourner une caméra autour du match, la « player » permet une vue au-dessus de l'épaule du combattant (étonnant). Il y a aussi la « normal » et la « switch », plus classiques. Sinon, comme d'habitude, la caméra zoome selon la distance entre les deux protagonistes.

Le corps à corps se révèle parfois décisif en fin de match. Le ninja et l'homme au gun en savent quelque chose.

Fighter. Un bouton de garde, un de coup de poing et un de coup de pied. Bien sûr, de nombreuses combinaisons existent et il va falloir explorer les magazines japonais pour les trouver toutes. Il y en a quelques-unes dans la notice, juste assez pour démarrer. Jusqu'à ce que Sega balance un procès, les habitués de Virtua pourront s'en donner à cœur joie et les autres devront s'habituer à ce système peu habituel. En effet, dans le domaine, deux écoles se font la guerre. L'une préfère les protections instinctives de Street Fighter ou Tekken, les autres affectionnent la protection à l'aide d'un bouton comme dans Mortal Kombat ou Virtua. Au niveau des options, Zero Divide est bien fourni. Plusieurs vues sont disponibles. On retrouve les bonnes classiques et puis des moins habituelles. Il y a celles où la caméra ne cesse de tourner autour des combattants (pas très pratique). La plus marrante est sans doute celle où la caméra est placée sur l'épaule du robot dirigé : sensations garanties lors des sauts !

Faites vos films !

L'option la plus intéressante est sans conteste le mode Replay, complètement optimisé pour une fois. Vous pouvez carrément enregistrer vos matchs pour ensuite les revoir sous tous

Zero contre Zero, égale, un coup de pied dans ta face. L'avantage des robots, c'est qu'ils ne se font pas mal.

Un coup que l'on retrouve dans Virtua Fighter. Une sorte de Sommersault Kick emprunté à Guile.

Editeur	Zoom
Développeur	Zoom
Distributeur	Import
Support	CD
Genre	Combat 3D
Nombre de joueur	Un à deux joueurs
Prix et date de sortie	Environ 550 fr. Dispo.

ZULU, LE FAUX BOSS

Une fois les huit boîtes de conserves géantes réduites à néant (y compris votre double), un nouveau personnage fait son apparition. Non non, ce n'est pas encore le fatidique dernier boss. Il s'agit simplement de Zulu, un super sous-fiffre. Pour obtenir le vrai boss, le grand Xtal, il « suffit » de terminer le jeu en mode Hard. Chose extrêmement difficile vu que même moi je n'y suis pas parvenu... Modestie ? Mais quel est donc ce mot ? Au fait, si quelqu'un y arrive, qu'il me fasse signe...

les angles possibles, au ralenti... Bref, vous allez jouer les acteurs puis les cameramen. Si en plus vous disposez d'une Memory Card, vous pouvez stocker vos matchs pour ensuite les montrer aux copains. C'est la première fois que ça se fait dans un bon jeu de combat.

Le scénario du jeu est simple. Un certain Xtal a invité les huit robots à participer à un tournoi dans la Xtal Tower. Une fois les huit ennemis éclatés, vous pouvez combattre le boss Zulu, et si vous êtes en mode Hard, il faudra se farcir Xtal en personne...

L'ambiance de Zero Divide est très bonne. Les combats se déroulent à toute allure sur fond de musiques assez agréables : on passe sans transition de la mélodie reposante à l'atmosphère rave party. En option, un DJ peut accompagner les matchs en commentant les actions des combattants.

Les combats ont vraiment la pêche, l'animation est excellente tout comme le rendu des coups. Le jeu est très technique, à la hauteur d'un Virtua Fighter. On prend plaisir à mettre des coups à l'adversaire quand il est à terre et on prend moins de plaisir à se prendre des enchaînements en pleine face.

En bref, Zero Divide est à ce jour le meilleur jeu de combat en 3D sur PlayStation, quoi qué puissent en dire les adorateurs de Tohshinden et Tekken. Voilà qui est dit...

LIONEL VILNER

En option, un DJ peut accompagner les matchs en commentant les actions des combattants.

LA DIVISION PAR ZÉRO

Parlons donc de la division par zéro (Zéro Divide). Demandez à n'importe quel mathématicien, cette opération est impossible à effectuer. Essayez sur n'importe quelle calculatrice ou ordinateur de diviser un nombre par zéro : impossible ! Même conceptuellement, comment peut-on, par exemple, couper une poire en zéro morceaux ? La division par zéro est aussi une erreur que les programmeurs redoutent plus que tout. Voilà, vous pouvez regarder « Des chiffres et des lettres » l'esprit tranquille.

Zero Divide PLAYSTATION

VERDICT

CRÉATIVITÉ	★★
JOUABILITÉ	★★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★★★
POTENTIEL	★★

Zero Divide est à mon avis le meilleur du genre sur la 32 bits de Sony : c'est le Virtua Fighter de la PlayStation ! Les animations sont de toute beauté et la maniabilité fait découvrir un jeu très tactique. Les musiques contribuent à l'ambiance survoltée de Zero Divide.

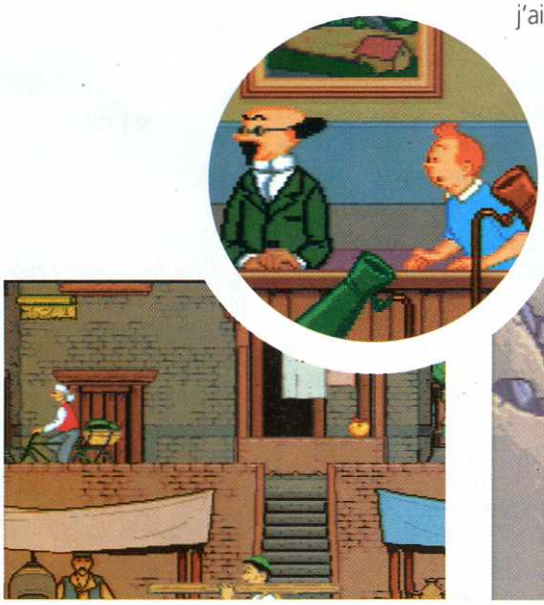
Tintin au Tibet

Super Nintendo

Impossible de ne pas connaître Tintin ! Héros de bande dessinée créé par le dessinateur Belge Hergé, Tintin a vécu des tas d'aventures. Passage obligé pour une star à la retraite, la Super Nintendo accueille notre reporter en pantalon de golf.

Depuis un certain temps, Infogrames ouvre grand son porte monnaie pour acheter un tas de licences de bande dessinées françaises ou belges. Les petits hommes bleus de Peyo, les Gaulois de Uderzo et Gosciny, ils sont tous passés entre les mains des programmeurs d'Infogrames pour devenir de gentils héros de jeux vidéo. À part l'assez joli Schtroumpfs et le dernier épisode d'Astérix, on ne peut pas dire que ces productions françaises sortent vraiment du lot. C'est pour cela que j'avais un a priori quand j'ai appris l'arrivée de Tintin sur Super Nintendo. Non mais franchement, qu'est-ce qu'on peut faire de bien avec un pauvre petit reporter sans pouvoirs spéciaux, sans transformations, sans armes, sans coups secrets ? Eh bien, après quelques minutes de jeu, tous les préjugés fondent comme neige au soleil. Tintin au

Faites de la varappe avec le capitaine Haddock. Attention, ce dernier a avalé pas mal de whisky avant de venir.



Cette pente raide, Tintin ne peut la descendre qu'en courant comme un dératé. Cela est très dangereux.

Editeur	Infogrames
Développeur	Infogrames
Distributeur	Infogrames
Support	Cartouche
Genre	Plate-forme
Nombre de joueur	Un seul
Prix et date de sortie	450 fr. environ

Tibet est, à mon sens, le premier bon jeu tiré d'une BD européenne. Dès la première partie on retrouve le même type de graphismes que dans Astérix : peu de couleurs, peu de détails, peu d'animations

Il pleut. Tintin va être tout mouillé et sa mère va le gronder... De toute façon, il n'a pas de mère.

dans les décors. Mais tout cela est fait exprès pour coller le plus possible au style de la BD. Tintin au Tibet est donc un jeu de plate-forme. Comme son nom l'indique, il reprend trait pour trait le scénario de l'album du même nom. L'action commence alors que Tintin longe le Yang Tsé Kiang en train. Ce dernier s'arrête brusquement et Tintin descend pour voir de quoi il en retourne. Dans ce jeu, les phases d'action et de transition sont habilement mêlées, ce qui donne vraiment l'impression d'évoluer dans la BD. En cours de niveau, Tintin passe au premier plan pour discuter avec un personnage. Des bulles apparaissent alors pour montrer les dialogues. Ayant récolté de précieuses informations, le joueur continue tranquillement le niveau. Tintin au Tibet est doté d'une très bonne réalisation. Les niveaux sont immenses et on peut souvent passer d'un plan à un autre. On joue alors avec un Tintin énorme ou alors un petit Tintin qui saute comme un cabri et qui peut transporter des objets.

LA BD DANS LE JEU

En guise d'intermédiaire et même pendant les niveaux, on retrouve l'ambiance BD de Tintin avec les personnages qui dialoguent entre eux par l'intermédiaire de bulles. C'est exactement le même type de caractères utilisés sur les albums de Hergé. Voilà ce qui s'appelle de la BD interactive.

MOULINSART CONTRÔLE TOUT

Moulinsart, c'est le château du capitaine Haddock, mais c'est également la société qui s'occupe de tous les droits et produits dérivés de Tintin. Pour le jeu Tintin au Tibet, Moulinsart a imposé à Infogrames un cahier des charges très strict : Tintin n'a pas de positions ridicules, Tintin ne saigne pas, Tintin ne frappe pas ses ennemis, Tintin ne fait pas de cochonneries avec Milou... Encore pire que Disney ! On ne verra donc jamais de jeu de combat avec les personnages de Hergé...

Un héros plutôt faible

Pas de combats en vue, Tintin est un pacifiste. En revanche, les phases sont complètement différentes d'un niveau à l'autre, et de nombreuses énigmes pimentent l'action. Le seul reproche que l'on puisse faire concerne la relative faiblesse du héros : un simple contact avec un vélo, un chien, ou une valise et Tintin perd de sa précieuse énergie. Un jeu très difficile, même en mode Easy. Heureusement que les passwords sont là !

LIONEL VILNER

Un simple jet de vapeur, et vous vous envolez. Mieux vaut être sur ses gardes.

Tintin au Tibet
SUPER NINTENDO

VERDICT

CRÉATIVITÉ	★★★
JOUABILITÉ	★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★★★
POTENTIEL	★★

Après les assez moyens Asterix et Schtroumpfs, Infogrammes nous pond un Tintin plein d'originalités. La variété dans les niveaux et la grande difficulté vont vous tenir en haleine longtemps. Une belle aventure à vivre avec le célèbre reporter à la coupe de punk.

Street Fighter : The Movie

SATURN

Cela fait longtemps que nous avons arrêté de compter les versions de Street Fighter. Aujourd'hui, Saturn et PlayStation peuvent goûter aux joies du « 15 hits Super Combo ». Le petit Van Damme digitalisé va nous montrer de quoi il est capable.

Après Super Street Fighter 2 Turbo sur 3DO, voici le deuxième Street sur 32 bits. Vues les origines de ce jeu, on aurait pu craindre le pire. Le film de Steven de Souza est une catastrophe sans nom, la borne d'arcade tirée du film est également minable. Heureusement pour les versions consoles, c'est Capcom Japon qui s'est occupé personnellement du développement.

Recyclage à la va-vite

On a donc droit à la jouabilité légendaire qui caractérise Street Fighter. Mais, problème de licence oblige, on se retrouve avec des personnages digitalisés à la Mortal Kombat. Comme le nombre de mouvements de Street est plus important que celui de Mortal et que les acteurs ne voulaient pas fournir trop de travail, les graphistes de Capcom ont été obligés de retoucher les sprites déjà existants, et de carrément en inventer de nouveaux. Faute de temps (et sûrement d'enthousiasme) les sprites sont bâclés et leurs animations sont d'une laideur repoussante. Mais si on ne s'arrête pas à l'aspect esthétique des choses, on se rend bien compte que la jouabilité et les coups sont identiques à ceux de Street X. C'est-à-dire que les professionnels du jeu de combat y trouveront leur compte, d'autant que l'ambiance est complètement nouvelle. Pour combattre, on peut choisir parmi quatorze personnages. On retrouve les vieux

Voici l'une des nombreuses animations ridicules que comporte le jeu. Sacrée Kylie, elle n'en perd pas une.

On se demande encore pourquoi Kylie Minogue a été engagée pour le film. On se demande aussi pourquoi le film a été fait.

Les graphistes de Capcom ont été obligés de retoucher les sprites déjà existants.

Editeur	Capcom
Développeur	Capcom Japon
Distributeur	Acclaim
Support	CD
Genre	Combat
Nombre de joueur	Un à deux joueurs
Prix et date de sortie	500 fr. environ

Parfois, il y a du public dans le décor. Là, c'est un chameau qui joue le rôle de la foule en délire.

Un combat qui peut se révéler intéressant en présence de deux bons joueurs : Sagat contre Zangief.

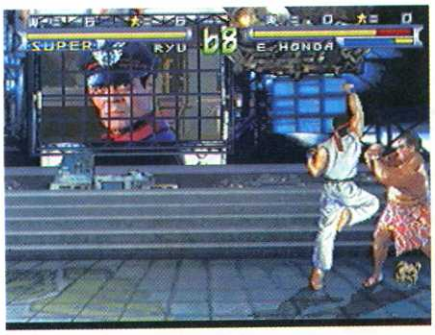
habitués tels que Ryu, Ken et compagnie. Parmi les disparus, on peut dire adieu à Fei-Long, Dhalsim et T.Hawk. Par rapport à l'arcade, des personnages comme Blade et Akuma ne sont plus là. Sinon, on gagne au passage Dee Jay, Blanka et un nouveau personnage, le capitaine Sawada. Quatorze combattants, cela correspond à quatorze décors - tirés du film - et autant de musiques. Quant aux bruitages, c'est du classique Street et non pas les ridicules couinements de la version arcade. Pas de changements notables dans la jouabilité. On retrouve les bons vieux enchaînements et la barre de « Super » de Street X. Une nouveauté a tout de même été ajoutée. On peut « doubler » les coups spéciaux en les effectuant avec deux boutons en même temps, et ce, seulement si la barre de « Super » est au moins bleue. Ainsi, par exemple, Ryu balance deux boules de feu en même temps, dans la joie et la bonne humeur.

Street Fighter The Movie n'est certainement pas le jeu de l'année sur 32 bits, mais il a le mérite d'exister. Une porte ouverte pour Capcom qui a intérêt à ne nous donner que de l'excellent désormais.

LIONEL VILNER

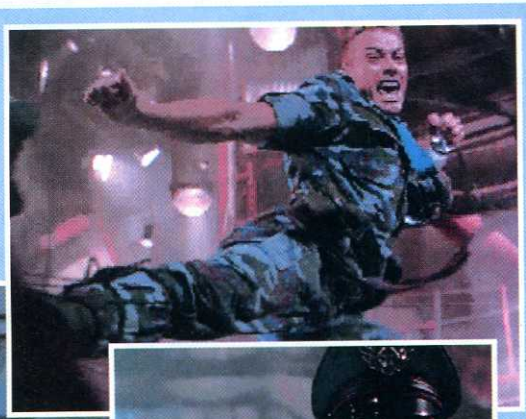
VERSIONS SATURN ET PLAYSTATION

Les photos de cette page sont celles de la version Saturn. Ici, vous pouvez voir la même image sur Saturn et sur PlayStation. Comme vous pouvez le constater, il n'y a pas de différences de graphismes. Il en est de même pour l'animation, le son, la jouabilité... Ce sont exactement les mêmes jeux !



THE MOVIE

Introduction ou scènes intermédiaires, admirez donc quelques extraits du médiocre film de Steven de Souza. Chose assez rare pour être signalée, ces extraits sont en plein écran et leur qualité n'est pas altérée.



ADAPTATION OU PAS ?

Contrairement à ce que l'on a pu penser, Street Movie sur console n'est aucunement l'adaptation de la version arcade. Cette dernière, programmée par des américains, se rapprochent bien plus de Mortal Kombat. C'est Capcom Japon qui s'est occupé de la programmation sur console, c'est pour cela que la maniabilité est si proche de Street Fighter 2 X (arcade, 3DO).

Street Fighter, The Movie

SATURN

dispo sur PlayStation

VERDICT

CRÉATIVITÉ	★
JOUABILITÉ	★★★★
GRAPHISMES	★★
SON	★★★
POTENTIEL	★

Surprenant ce Street Fighter. Des sprites très laids et des animations souvent ridicules. Mais les décors de fond sont très correctes, les musiques assurent et la jouabilité est de qualité. Ceux qui ne s'arrêteront pas au côté superficiel de la chose apprécieront ce Street.

Pulstar

NEO GEO

Un jeu de tir de 232 mégas bits, ça existe ? Pour réaliser ce genre de chose, il faut être un brin défoncé ou développer sur une machine surpuissante. PlayStation ? Non, désolé. Saturn ? Pas du tout p'tits gars. 3DO ? Négatif mes amis. Neo Geo ? N... Peut-être bien que oui !

Des serpents, des ennemis, des lasers, de la confusion ! Une ambiance que l'on n'avait pas eu depuis longtemps. Rahhhh qu'ça fait du bien !

S'il semble que SNK ait décidé de ne pas abandonner la machine fétiche qui l'a ces six dernières années mené au sommet, the awesome Neo Geo. Autrefois surnommée la Roll's Royce des consoles, elle paraîssait à la dérive pour diverses raisons et se dirigeait indiscutablement vers le cimetière des ancêtres, celui où tous les anciens - VCS 2600, Nes, Master, etc. - reposent déjà.
SNK fait un très bon boulot de cadrage de cible en augmentant le nombre de ses consommateurs et en allant les chercher dans les salles d'arcade (dixit « Daizaburo Sakukai », vice-président de Sega Japon). Ses cartouches, vendues entre 1 500 et 2 500 francs, sont destinées à une minorité de gens. Par conséquent le parc installé s'avère très faible en comparaison des autres machines.

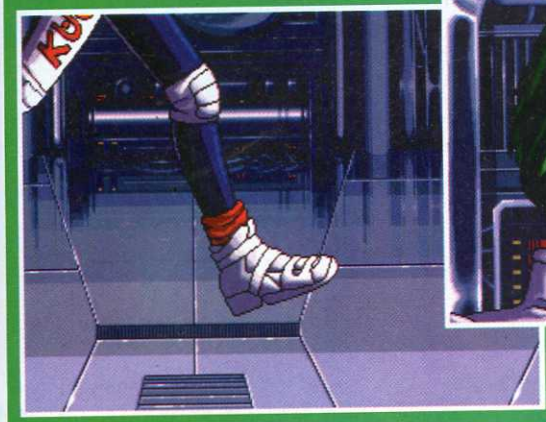
Destruction à la R-Type

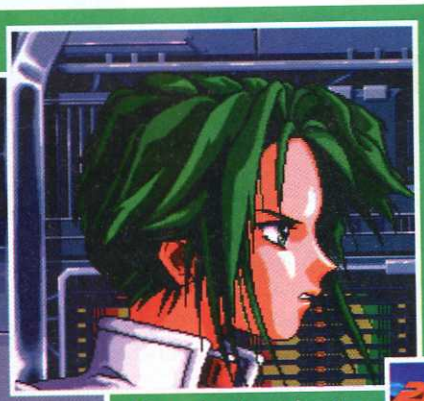
CD Consoles, toujours aux premières loges, vous a annoncé il y a quelque temps l'arrivée d'une hypothétique 64 bits SNK.

Tout comme dans R-Type, le troisième niveau vous propose un ennemi multi-écrans.

L'un des bonus arme vous permet, en frappant frénétiquement sur le bouton, d'obtenir un bouclier très efficace.

GIRL IN THE METAL





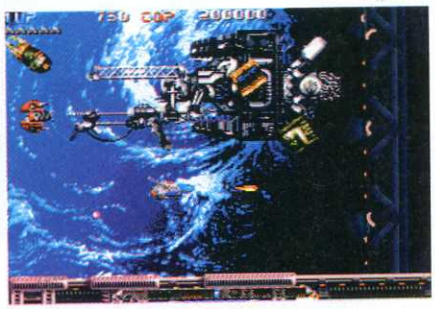
L'introduction du jeu vous présente le pilote du vaisseau de tous vos exploits : une jolie jeune fille aux cheveux verts et aux grands yeux. Puis arrive une courte démo suivie de l'écran titre avec le joli zavion en images de synthèse. On ne se lasse d'admirer la belle. Elle occupe même l'écran de Continue.

Pas de réelles précisions sur cet épais mystère mais la confirmation par certaines sources que le projet est avancé. Cela nous amène à penser que la production de nouveautés stagne pour cette raison.
Fini le temps des jeux de sport à la Base-ball 2020 ou de l'action à la Ninja Combat. 1994 et 95 se placent sous le signe de la baston. Fatal Fury III, The king of Fighters'94 et '95, World Heroes Jet et Perfect, Kabuki Klash, Double Dragon, Savage Reign, Galaxy Fight, Samourai Shodown II... Tout cela pour finalement revenir à l'axiome de base, Pulstar, autrement dit le jeu de tir !

Ce genre fait figure de parent pauvre sur la 16/32 bits de SNK. Depuis View Point et Last Resort, nous n'avons rien eu à nous mettre sous la dent. C'est donc avec méfiance que nous l'avons accueilli. Boum, badaboum, boumboum, il ne s'agit ni plus ni moins que d'un énième rejeton de la saga R-Type née en arcade. En y pensant, je ne peux m'empêcher de verser une larme ! Mais trêve de palabres stériles, venons-en au vif du sujet, au cœur de l'action, à ce qui nous intéresse vraiment : le jeu ! Pulstar est un shoot'em up, ça vous le savez déjà ; un shoot'em up à scrolling horizontal, ça vous le savez aussi si vous avez regardé les photos. Pulstar ressemble à R-Type, ça vous le savez car on vous l'a dit ou parce que vous l'aviez remarqué. Rien de très original donc dans Pulstar. On prend un petit vaisseau, on conçoit plusieurs niveaux ainsi que de nombreux ennemis, ➤

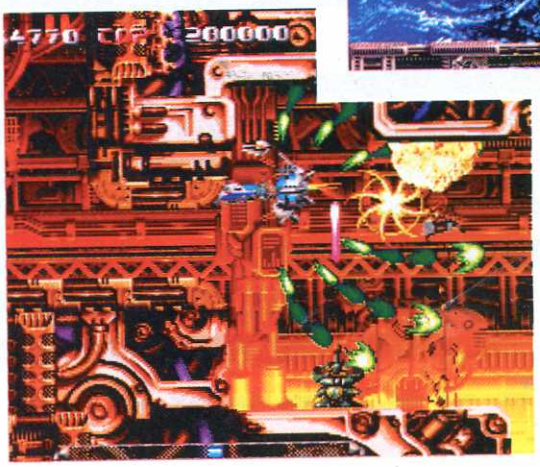
Il faut être culotté pour sortir ce type de soft à notre époque alors que la 3D et l'image de synthèse font rage.

Un niveau dans lequel les méchants ont tenté quelques expériences génétiques pour créer des monstres.

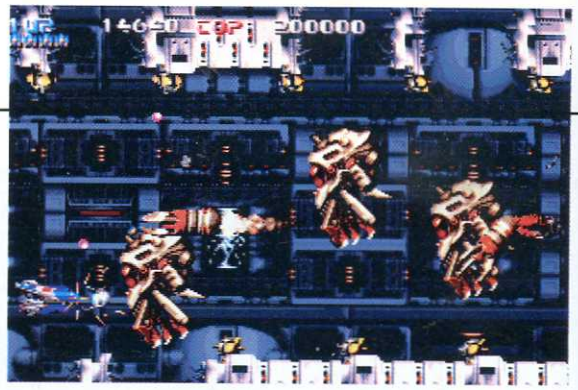


Dès le début du jeu on aperçoit la Terre en arrière-plan. Le bon vieux stéréotype qui gonfle le cœur d'espoir.

L'attaque de la station spatiale n'est pas de tout repos car les défenses se situent sur toutes les parois.



Dans les niveaux supérieurs, on commence à explorer les couloirs métalliques étriqués. Ça devient de plus en plus dur.



On passe d'une atmosphère à l'autre dans Pulstar. Ici, c'est purement métallique : décors et ennemis.

➤ on mélange le tout et c'est prêt ! Il faut être culotté pour sortir ce type de soft à notre époque alors que la 3D et l'image de synthèse font rage. SNK a toujours eu le don de nous étonner. Dès les premières minutes de jeu, nos regards furtifs ont commencé à sonder l'écran de part et d'autres. Après quelques minutes, on comprend enfin où sont passés les mégas de cette cartouche. Les éléments du jeu sont dotés de l'animation la plus fluide qu'il m'ait été donné de voir dans un shoot'em up bitmap. Cela s'explique par un nombre incroyablement élevé de sprites utilisés pour les diverses animations. Et tous ces sprites, je ne vais pas les mettre dans ma poche, alors hop : dans la cartouche !

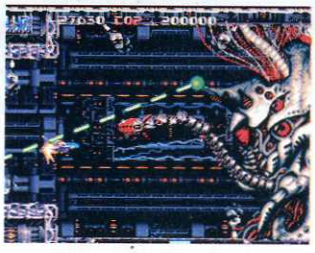
Du plus petit bonus au plus énorme des boss, toutes ces belles choses baguenaudent avec finesse et fluidité.

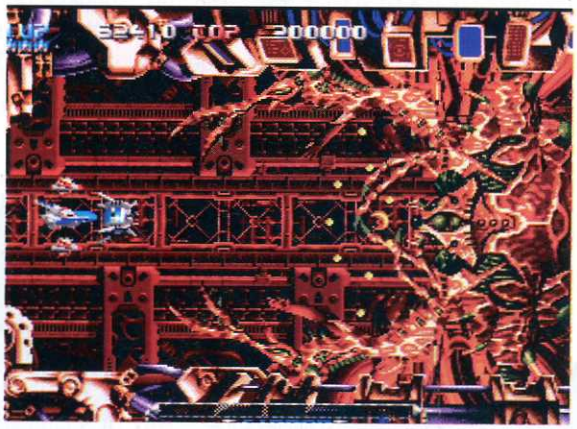
De ce fait, du plus petit bonus au plus énorme des boss, toutes ces belles choses baguenaudent avec finesse et fluidité. On a d'ailleurs très souvent l'impression de voir des animations en images de synthèse tellement la fluidité est flagrante.

Graphiquement, Pulstar n'est pas étonnant, voire décevant. On passe sans transition d'un tableau très beau à un décor vide et dénué de vie. Le premier par exemple est assez satisfaisant quoique honteusement plagié sur celui de R-Type. Le troisième quant à lui nous montre de très jolies flammes mais sur un fond qui est désespérément noir…

Ce n'est pas très important car les ennemis rattrapent le tout. Ils sont de diverses tailles : spermatozoïdes minuscules, petites navettes, gros radars, monstres volants, batteries fixes, boss gigantesques, croiseurs longs de plusieurs écrans… Une bonne

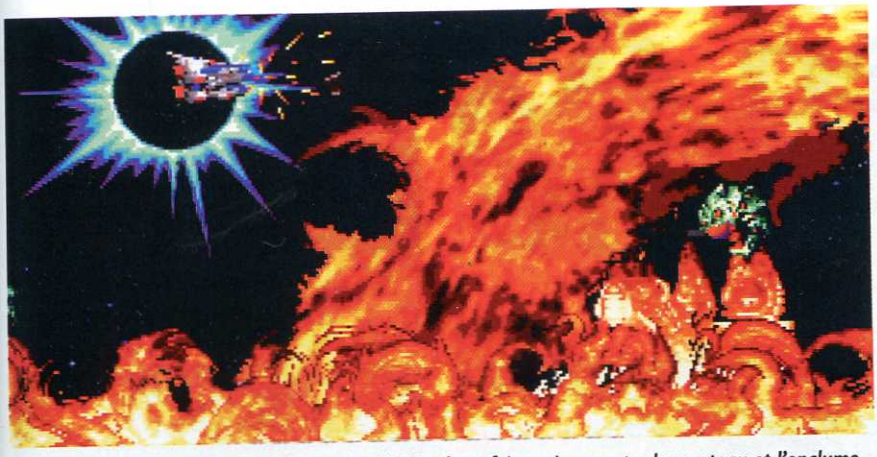
CHEFS DE FIN DE NIVEAU





Même si les boss ne représentent pas la difficulté majeure du jeu, ils ont tout de même été très soignés. Comme au bon vieux temps de R-Type et Gradius, ils possèdent un tas de formes d'attaques qu'il faut parfaitement connaître pour pouvoir les anéantir. Conseil : n'arrivez pas devant eux sans un armement acceptable.

Editeur	SNK/Aicom
Développeur	Dino
Distributeur	SNK/Guillemot
Support	Cartouche/CD
Genre	Shoot'em up
Nombre de joueur	Un joueur
Prix et date de sortie	Env. 450 fr. sur CD. Dispo



Mieux vaut bien connaître les niveaux afin d'éviter de se faire coincer entre le marteau et l'enclume.

variété d'empaffés que l'on prend plaisir à exploser un à un, précautionneusement.
Pour vous aider dans cet hymne à la destruction, les nombreux bonus d'armes disséminés le long des niveaux. En plus, comme dans R-Type (je me répète souvent, tsss...), on peut charger son tir en maintenant le doigt sur le bouton pour relâcher une grosse bourre.
Question son, Pulstar s'en sort avec tous les honneurs. Les musiques tout à fait classiques ne sont pas du genre à prendre la tête et accompagnent parfaitement cette tuerie en règle. Les bruitages collent à l'action et rappellent que l'on ne joue pas à Mario in Dream Land mais bel et bien à une orgie interstellaire. Dommage tout de même que l'on ne puisse pas régler le volume des bruitages par rapport à la musique, ça aurait contenté tout le monde.

Vive la « blaston » !

Au niveau de l'intérêt, Pulstar accroche réellement. Le concept et les stages sont basiques mais la difficulté est là et on ne se lasse pas de déambuler quinze fois dans le même passage, dans l'espoir d'apercevoir le boss de fin de niveau. Même en difficulté minimale (un sur huit), Pulstar est très corsé. Memory Card et crédits infinis ne s'avèrent pas superflus pour progresser dans le jeu. De nombreuses semaines sont nécessaires pour voir la fin, et même les pros du shoot en auront des ampoules aux doigts.
Pulstar est finalement un excellent titre, puisqu'il vient après trois ans de disette. Trois ans à bouffer du jeu de baston, des Dragon Punch et du super pouvoir. Comme au bon vieux temps, on va enfin blaster jusqu'à quatre heures du matin parce que Scrontidju ! Ça fait quinze mille vies que je perds à ce foutu niveau !

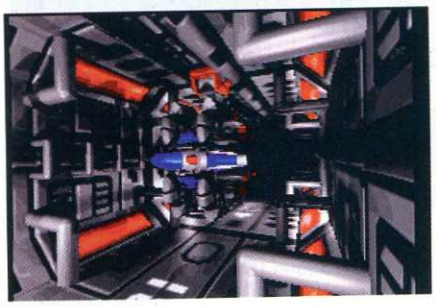
David Taborda & Lionel Vilner

R-TYPE POMPÉ JUSQU'À L'OS ?

Jadis, Activision avait tenté de sortir Denaris sur Amiga, une repompe honteuse (mais bien réalisée) du mythique R-Type de Irem. C'était sans compter la fureur de la boîte pré-citée, qui a carrément interdit la sortie de Denaris. Quant à Pulstar, on peut dire qu'il reprend énormément d'éléments de R-Type, que ce soit au niveau des graphismes ou bien du système de jeu même. Mais bon, il est difficile de lutter contre une grosse pointure comme SNK, et il n'y a pas de procédures judiciaires engagées de la part de Irem. Donc, tout va bien...

UN JEU DE 232 MÉGA-BITS ?

On se demandait tous pourquoi un simple shoot'em up pouvait occuper autant de place en mémoire. En fait cela est dû à l'habillage en simili-images de synthèse et surtout au nombre incroyable de sprites utilisés pour chacun des ennemis. Ainsi, la qualité de l'animation est d'une fluidité optimale, et ce, sans 3D texturée ni autre gadget des consoles 32 bits.



Pulstar
Neo Geo & Neo Geo CD

VERDICT

CRÉATIVITÉ	★★
JOUABILITÉ	★★★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★★★
POTENTIEL	★★★

Après un régime baston pendant trois ans, ce Pulstar est un véritable bol d'air dans le monde Neo Geo. Globalement classique, Pulstar est un shoot'em up rafraîchissant, doté d'effets visuels magnifiques. De plus, la difficulté extrême de Pulstar offre un challenge très difficile.

Golden Axe The Duel

SATURN

C'est médiéval, c'est sanglant et ça sent bon le sable chaud. Ça s'appelle Golden Axe et ça va rappeler de bons souvenirs à ceux qui ont enfourné de nombreuses piécettes dans les versions arcade. Mis au goût du jour, Golden Axe se transforme en clone de Street Fighter pour devenir : The Duel.

Un simple coup d'épée sauté et notre nain de service déverse des litres de sang. Ahhh... quand la violence est belle.

Allons droit au but, Golden Axe The Duel n'est ni plus ni moins qu'un Street Fighter avec les personnages de Golden Axe. On a donc dix personnages aux nombreux coups spéciaux et aux nombreux coups normaux. Trois boutons sont utilisés pour frapper avec les poings (ou bien une arme blanche), les trois autres étant réservés aux coups de pieds. Ensuite, Sega a allégrement pompé Samouraï Shodown. Les combattants peuvent bondir en arrière, courir et se mettent des grands coups d'épée accompagnés de grosses gerbes de sang. On retrouve aussi le système zoom qui resserre l'écran sur l'action quand les deux combattants sont au corps à corps et qui montre le décor dans sa totalité quand ils s'éloignent.

Encore des coups

Donc bref, rien de nouveau à l'horizon sauf que Golden Axe The Duel est le premier jeu (valable) à utiliser le système ST-V. C'est à dire que The Duel a été d'abord créé pour l'arcade puis converti sans difficulté sur Saturn grâce à ce système. Bien que je n'ai pas vu la version arcade, cette conversion me semble de qualité. Les graphismes sont splendides tout en restant très classiques dans le genre.

Editeur	SEGA
Développeur	SEGA
Distributeur	IMPORT
Support	CD
Genre	BASTON MÉDIÉVALE
Nombre de joueur	UN À DEUX JOUEURS
Prix et date de sortie	ENVIRON 500 FR., DISPONIBLE

DES COUPS QUI PULSENT

Dès que vous avez réuni assez de potions, vous pouvez balancer une super bourre via un mouvement du paddle expliqué dans la notice. Comme vous pouvez le constater, c'est plus que beau, c'est magnifique ! Les consoles 32 bits permettent d'exprimer les idées les plus mégalo que les programmeurs puissent avoir.

On regrette que les décors manquent de profondeur et que certaines animations soient assez basiques.

Les coups sont très impressionnants pour la plupart. Les plus marquants étant les giga-coups, utilisables quand vous avez le plein de potions. Pour l'obtention de ces potions, Sega a repris le bonus stage du premier Golden Axe. Des petits lutins traversent l'aire de jeu et il suffit de leur mettre des grands coups pour vider leurs sacs (pleins de potions, bien sûr). La réalisation de The Duel est tout à fait correcte. On regrette que les décors manquent de profondeur et que certaines animations soient assez basiques. Les combats à deux joueurs sont très intéressants car Sega a réussi à introduire des coups spéciaux originaux. On retrouve bien sûr les classiques du genre empruntés à Street Fighter : boule de feu, Dragon Punch, Sonic Boom, 360° au contact... Mais les dix personnages sont vraiment différents les uns des autres et on s'est beaucoup amusé à essayer de les maîtriser puis à faire de sérieux combats. Le mode un joueur vous propose d'affronter les dix combattants à la suite, pour finalement rencontrer Golden Axe, un horrible chevalier d'or très difficile à vaincre. The Duel plaira aux fans de Street et compagnie. C'est l'un des premiers jeux de combat qui laisse augurer un bon avenir pour les 32 bits.

LIONEL VILNER

PS : Merci à Fabrice de Savigny.

GOLDEN AXE SAGA

À la fin des années 1990, Sega relance le beat'em all en sortant Golden Axe, le premier beat médiéval en arcade : succès monstrueux. La Mega Drive, première console 16 bits, sort tout de suite après et bien sûr, Sega fait une bonne conversion (pour l'époque) de G.Axe. Uniquement sorti sur Mega Drive, G.Axe 2 voit le jour quelques temps plus tard. Il y a également eu un G.Axe 3, mais d'une nullité incroyable. L'arcade accueille plus tard un Golden Axe, Revenge of Death Adder superbement réalisé. N'oublions pas non plus les versions Game Gear et Master System...

En voilà un qu'il ne vaut mieux pas insulter, sous peine de se faire serrer très fort dans ses bras.

Pour faire de la place autour de soi, la hache est le meilleur moyen. Mais mieux vaut savoir la manier.

Golden Axe The Duel
SATURN

CRÉATIVITÉ	★★
JOUABILITÉ	★★★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★★
POTENTIEL	★★

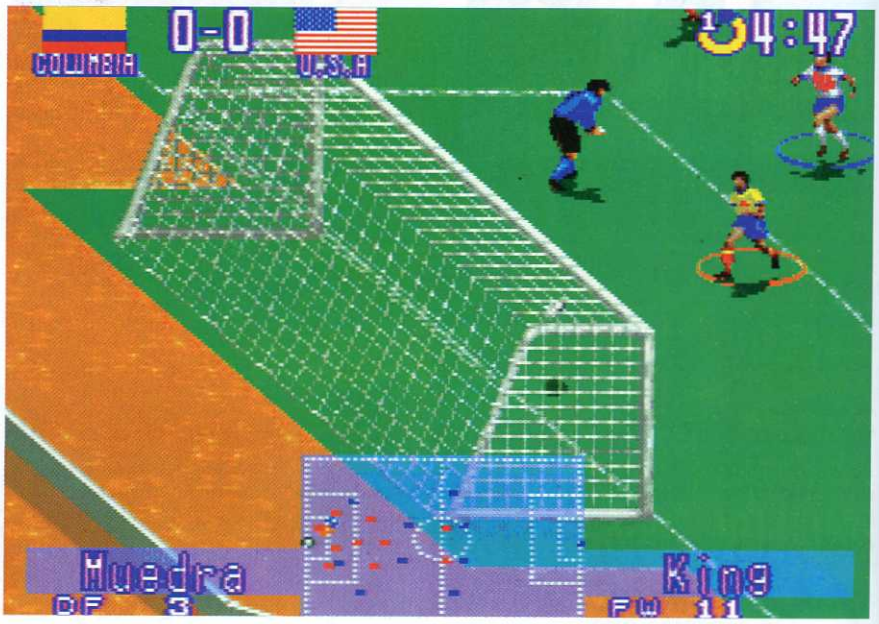
VERDICT

Ce Golden Axe est un énième ersatz de Street Fighter. Il a tout de même comme atout d'être très accessible et propose des effets visuels de toute beauté. Ce jeu est un très bon moyen de patienter, en attendant des titres plus sérieux comme X-Men, Darkstalker et Street Fighter Zéro.

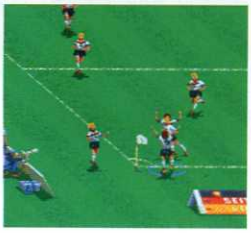
ISS Deluxe

SUPER NINTENDO

C'est bien connu, chaque décennie voit naître de nouvelles et extravagantes modes. Les années 1990 confirment ce vieil adage et proposent le « je te remets deux options, un niveau et je change le nom ». Un concept qui fait ses preuves !



La reprise de volée est la spécialité de beaucoup d'attaquants. Celui-ci par exemple ne rencontre aucune difficulté pour marquer. Sacré coup de patte, Olive et Tom peuvent se rhabiller !



C'est à Electronic Arts que l'on doit la folie « je te rajoute des options, un niveau et je change le nom ». Conscient du succès des simulations sportives et quelque peu feignante sur les bords, la maison mère de Vancouver ordonne à ses divisions d'engendrer un jeu de sport et de créer chaque année une suite. Fifa Soccer, né en 1993, peut se targuer d'être le premier d'une longue lignée. Fifa Soccer'94, '95 et bientôt le '96 !

Si je vous dis John Madden 93-94 etc, Desert Strike, Jungle Strike, Urban Strike, NHL et toute sa famille ainsi qu'une multitude d'autres titres, que me répondez-vous ? Electronic Arts, encore et toujours ! Comme vous le voyez, s'investir dans les sagas rapporte plus qu'on ne le croit... Alors, pourquoi ne pas repiquer la recette du succès du voisin ?

Un luxe d'innovations

Konami n'y va pas par quatre chemins et suit les conseils de gens bien informés. En deux routines et trois secondes de programmation, une suite à son fameux Super Star Soccer débarque dans toutes les bonnes boutiques

Editeur	KONAMI
Développeur	DINO
Distributeur	LUDI GAMES
Support	CARTOUCHE
Genre	SIMULATION DE FOOT
Nombre de joueur	UN À QUATRE JOUEURS
Prix et date de sortie	ENVIRON 450 FR.

de jeux vidéo : la version Deluxe.
Dans la première mouture, nous avons droit aux mille et un secrets du vrai football. Talonnade, retourné acrobatique, lob, papinade et que sais-je encore. Question jouabilité, Konami doit donc se surpasser dans ce second épisode pour séduire les amateurs de foot. Qu'ils se réjouissent ! Avec émerveillement, nous avons constaté l'apparition d'une foultitude de nouveaux mouvements. Contrôler les joueurs devient un véritable enchantement. Même les novices en la matière n'en sont pas revenus. Mais ne dévoilons rien de cette affaire, laissons-les découvrir par eux-mêmes toutes ces bonnes choses.

Avec émerveillement, nous avons constaté l'apparition d'une foultitude de nouveaux mouvements.

D'autres améliorations notables ? Des options en plus, rien d'extraordinaire ! Possibilité de composer encore plus de techniques de défense ou d'attaque avec bien évidemment opportunité de jouer à plusieurs de différentes façons. À quatre contre l'ordinateur, deux contre deux, etc. Sacré vindiou, on est servi pour une bonne dizaine d'années !
Mais au final, pas de grandes surprises. Cette version Deluxe a peu de chance de surprendre les spécialistes du genre. Mais la prochaine coupe du monde se déroule dans trois ans et il vaut donc mieux s'exercer pour défendre ses cages et assassiner les défenseurs d'en face. Et comme une bonne nouvelle ne vient jamais seule, sachez qu'un mode replay vous permet de revoir toutes les actions de but sous toutes les coutures, comme à la télévision. Bref, le meilleur jeu de foot sur 16 bits !

David Taborda

OUVREZ L'ŒIL

Jouez les yeux grands ouverts et reconnaissez les stars des championnats de foot européens. Dans l'équipe de France, j'ai aperçu Marcel Desailly. Chez les Hollandais, Gullit. En Italie, Baggio. Les stars allemandes se cachent également sur le terrain. Et les Belges ? C'est toute une histoire...

MIEUX QU'À LA TÉLÉ !

Pour qu'une simulation de football s'avère réaliste elle doit, vous vous en doutez, présenter une maniabilité impeccable. Après quelques tours de magie et moult questions à des joueurs chevronnés, Konami réussit là où tous les autres échouent continuellement. International Super Star Soccer Deluxe est un bijou, un exemple à suivre. Tout ce que réalise les meilleurs joueurs du pays réside dans cette cartouche 16 mégas ! Toutes les prouesses techniques comme la talonnade, le retourné ou la reprise de volée sont là, à portée de main.

Iss Deluxe
Super Nintendo

VERDICT

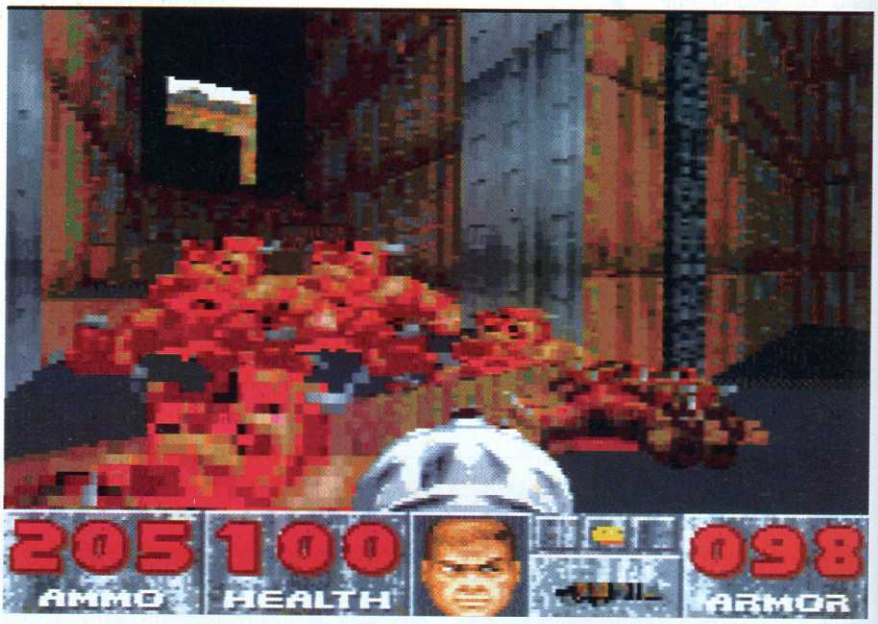
CRÉATIVITÉ	★
JOUABILITÉ	★★★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★★★
POTENTIEL	★★★

Personnellement, je ne m'attendais à guère mieux. Malgré les innovations, la première version est difficile à détrôner. Mais quand je pense à tout ceux qui ne possèdent pas encore de jeu de foot, je me dis que finalement, s'il faut en acquérir un c'est bien celui-là.

Doom

Super Nintendo

Doom arrive enfin sur Super Nintendo ! L'ambiance sépulcrale et sanglante de ce soft né sur PC est extrême. On en redemande. Surtout quand on sent l'odeur âcre du soufre. De quoi s'humecter les lèvres plus d'une fois... Plus de sang, plus de munitions, plus de cadavres, la psychose infernale de Doom fait de vous un névrosé hanté.



Les programmeurs n'oublient pas le côté sanguinolant ! Le sang jaillit un peu partout et comme dans les meilleurs films d'horreurs, vos massacres engendrent d'affreux hurlements !

Pour promouvoir Doom, Ocean a organisé un paintball. La presque totalité de la presse spécialisée a été conviée. Un paintball est une simulation guerrière où les participants se tirent dessus à l'aide d'armes à air comprimé. Les projectiles sont des boules en plastique remplies d'un liquide coloré destinées à marquer les Rambo d'un jour. Pour tout vous avouer, la glo-rieuse équipe de CD Consoles est arrivée avant-dernière. Normal, vu que nous avons été rapidement disqualifiés pour usage d'armes illicites.

Pointez votre arme en avant, les aliens se cachent toujours derrière les murs.

Dans Doom, les choses se déroulent de la même façon, c'est à dire en toute illégalité. De vraies balles remplacent les boules de peinture. Un type complètement imaginaire au visage enfariné déambule dans un labyrinthe ou plutôt

> **On est tout de même surpris de voir de verdoyants décors de montagnes et de plaines en plein cœur de la planète Mars.**

dans une base martienne envahie par des Aliens hostiles. Vous voyez à travers ses yeux, son regard devient votre point de vue. Tout est représenté en 3D, rien ne semble différer avec la version PC. Car en effet, la première machine assez puissante pour pouvoir accueillir Doom fut le PC. Désormais, on peut se réjouir de voir des conversions, apparemment impossibles, effectuées avec plein de bonne volonté. Pour revenir à cette base de l'espace, on est tout de même surpris de voir de verdoyants décors de montagnes et de plaines en plein cœur de la

Pour ouvrir une porte, vous avez besoin de carte. N'entre pas qui veut !

planète Mars. Enfin bon, un peu de poésie dans ce monde de brutes ne peut pas nous faire de mal.

Toujours plus vite

C'est la coutume technique qui le veut, les graphismes en 3D temps réel exigent une rapidité de calcul étonnante. C'est pourquoi Ocean et Argonaut Software ont décidé d'équiper leur cartouche d'un chip très puissant : le FX2. Cette seconde mouture du FX mouline à 21 Mhz, soit deux fois plus vite que celle utilisée il y a deux ans pour Starfox de Nintendo. Ce gain est nécessaire aux programmeurs, il leur permet de gérer les rotations sur 360 degrés et le placage de textures sur les murs et les autres surfaces. Et oui, car contrairement à Star Fox , représenté en 3D surfaces pleines, Doom adopte la 3D mappée, donnant un rendu plus réaliste. Enfin, le FX2 offre également un son en Dolby Stereo Surround. Un peu étonnant tout de même puisque des jeux comme Turrican offre un son Dolby sans l'ajout de chip cosmique, enfin...

Les trois Doom PC ont été regroupés sur cette cartouche, vous devez donc explorer plus de vingt-quatre niveaux sataniques !

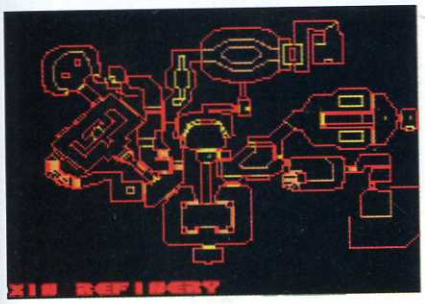
Le résultat technique est tout à fait appréciable. Cette version s'approche vraiment des si fameuses moutures 32X, Jaguar ou PC. Au passage, nous avons perdu les textures du sol et du plafond, mais la rapidité de l'action était en jeu, et il fallait bien faire un choix. Il a été fait !

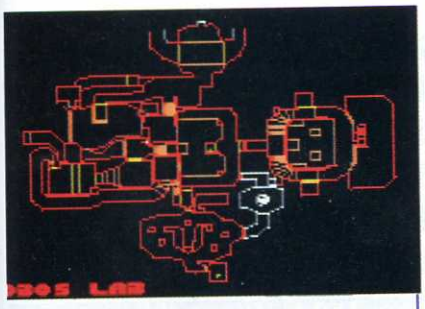
Les cadavres jonchent le sol et la sortie se trouve en face. N'hésitez pas, marcher dessus !

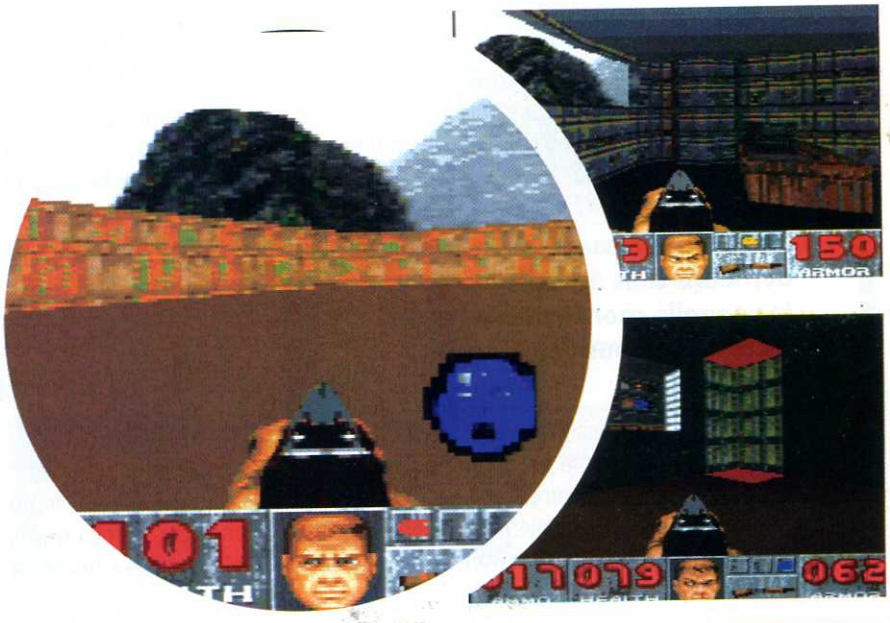
La base martienne que vous nettoyez est vaste, très vaste. Les couloirs deviennent de plus en plus tortueux au fur et à mesure que vous progressez. Les pièges se multiplient ainsi que les monstres. C'est l'enfer ici et personne ne vient vous aider. Pour tout vous avouer, les trois Doom PC ont été regroupés sur cette cartouche, vous devez donc explorer plus de vingt-quatre niveaux sataniques ! Heureusement, vous ne voyagez pas à l'aveuglette. Une simple pression sur le bouton Select et voici qu'une carte des lieux apparaît. Très utile, elle permet de se repérer dans ce ➤

BIENVENUE EN ENFER !

Pour vous démontrer la complexité des niveaux et la perversion des architectes, voici deux des premiers niveaux, le premier épisode, en somme ! Un petit conseil : regardez toujours derrière vous, vous êtes presque sûr d'y trouver quelqu'un, un ami ou un ennemi...







Nous nous trouvons sur une 16 bits et pourtant les textures mappées sont superbes. Grâce au FX2, la console gère sans aucun ralentissement des images bitmap (sur un seul plan) plaquées sur des décors en 3D. Un peu comme si vous mettiez du papier peint sur les murs de votre living-room ! Quant aux plafonds et aux sols, ils ne sont pas texturés pour garantir une meilleure vitesse d'animation.

22. V'LA LES ALIENS !

Les ennemis ne sont pas trop variés mais ceux qui répondent présent suffisent largement pour vous résister des heures durant. Outre les marines rebelles qui reviennent fréquemment à l'assaut, les races aliens se décline en laideur et en puissance. Pas de panique, un bon coup de mitraille et ils détalent !

dédale incommensurable. Si le coeur vous en dit, vous pouvez même sillonner ce labyrinthe sans bouger de la carte. Pas très judicieux pour combattre facilement. Mais bon, c'est vous qui voyez hein. Toujours dans le registre de l'aide aux personnes en détresse, de nombreux objets parsèment ces couloirs malsains. Trousse à pharmacie, armure et autres clés sont nécessaires pour survivre. Même si vous passez le plus clair de votre temps à appuyer comme un effrené sur la gâchette, il faut également faire fonctionner diverses parties de son cerveau pour bien comprendre que la clé verte ouvre la porte verte. Pas trop de surchauffe cérébrale en vue, donc.

Le plus intéressant demeure tout de même la panoplie monstrueuse d'armes en tous genres.

Le plus intéressant demeure tout de même la panoplie monstrueuse d'armes en tous genres. Flingue, fusil à pompe, lance missiles, tronçonneuse, lance-flammes, mitrailleuse lourde... Tout un arsenal bien utile pour venir à bout de la horde de mutants qui s'est mise à vos trousses. Le massacre est une chose bien amusante de nos jours, mais il faut penser à chercher des munitions pour tout cet attirail, sinon vous êtes contraint de combattre à mains nues, ce qui signifie une mort assurée.

Cardiaques s'abstenir...

Je ne connais pas personnellement Doom sur PC, je peux donc vous offrir un avis vierge, sans vous balancer des « oui, mais

APPARENCE TROMPEUSE !

Doom est plein de surprises. Les passages secrets font parties de ces originalités qui comblent les joueurs difficiles que nous sommes. Votre objectif principal : réussir toutes les missions, 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.

De leur côté, les ennemis balancent eux aussi une sauce mortelle (notre photo). Une esquive est la bienvenue !

Des parois plus foncées que d'autres couvrent des passages secrets. Avancez et tirez pour passer au travers !

Editeur	Id Software
Développeur	Argonaut Software
Distributeur	Ocean
Support	Cartouche
Genre	Kill'em up
Nombre de joueur	Un seul
Prix et date de sortie	Environ 450 fr. Disponible.

sur PC c'est mieux ». En ce qui nous concerne, sur Super Nintendo, il s'agit d'un excellent titre. Ce domaine à explorer en trois dimensions est vraiment passionnant et on ne se lasse pas de déambuler dans les couloirs tout en flinguant violemment les ennemis. Ces derniers n'ont pas changé, ils aiment toujours autant arpenter les couloirs de la cité, rechercher une quelconque proie. Par moment, la bataille est intense, les cardiaque n'ont pas leur place !

Doom est l'un des rares softs sur 16 bits où la violence est omniprésente. Jusqu'au jour d'aujourd'hui, les versions PC et autres passent outre la censure. Remercions le ciel que cet avatar Super Nintendo ne soit pas « bridé », son intérêt réside dans l'élimination brutale d'êtres extraterrestres, dans de bouillonants bains de sang. Quelques balles dans la bedaine et ils s'écrasent contre les murs... Quand on connaît la politique très prude de Nintendo, on ne peut que s'en réjouir. Ce mur de la censure a fléchi pour la première fois quand Mortal Kombat 2 est sorti il y a un an. En effet, comme pour Doom, l'intérêt du jeu réside uniquement sur la présence de sang et de démembrements en tous genres.

Combattre à mains nues et utiliser le pistolet n'est pas conseillé. Il faut vite trouver des munitions pour recharger les meilleures armes.

L'intérêt du jeu réside uniquement sur la présence de sang et de démembrements en tous genres.

Faites-vous peur

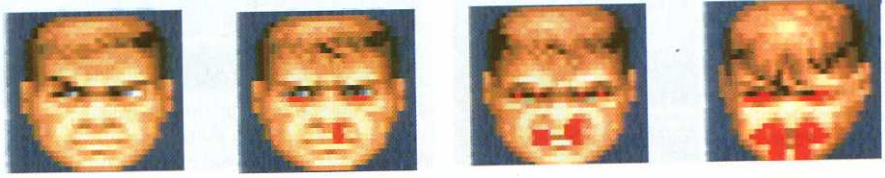
Ocean ne lésine pas sur les moyens. Tout est mis en œuvre pour que cette mouture deviennent le véritable maître du genre sur 16 bits. Le FX2 est savamment employé, bien plus que les spécialistes ne le prévoyaient. Les férus des versions micros seront agréablement surpris, les profanes regretteront qu'on ne puisse pas sauvegarder son aventure ou découvrir de mot de passe à la fin d'un niveau. Tout recommencer à chaque extinction de console, cela procure de sérieuses crises de nerfs. Ils sont vraiment incroyables ces programmeurs. Ils dépassent les limites de la technique. Pourtant, ils passent à côté de simples détails qui auraient rendus Doom incontournable. Mais l'ambiance glauque de la version originale est respectée avec des musiques qui vous prennent aux tripes et des bruitages sortis du meilleur film d'horreur. Et ne nous formalisons pas, Doom reste Doom, le phénix renaît à nouveau de ses cendres et je ne m'en plaindrai pas !

David Taborda & Lionel Vilner

Cette option verte sert de bouclier. Désormais, plus rien de peut vous arrêter !

TROMBINOSCOPE !

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



VERDICT

Doom
SUPER NINTENDO
EXISTE AUSSI SUR JAGUAR ET 32 X

CRÉATIVITÉ	★★
JOUABILITÉ	★★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★★
POTENTIEL	★★★★

Excellent, c'est le mot qui convient le mieux à ce produit ! Doom est sans conteste l'un des meilleurs titres de cette fin d'année. À conseiller aux amateurs de sensations fortes et à tout ceux qui bavaient devant les autres versions consoles ou PC.

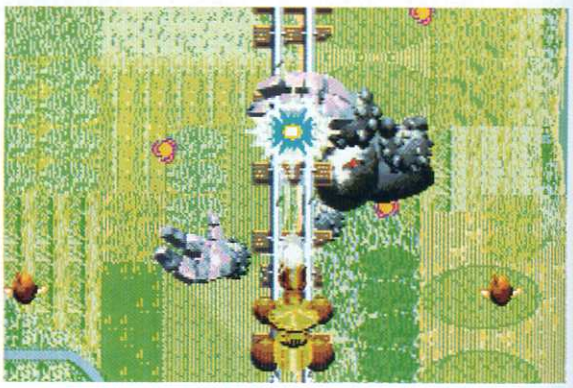
Vector Man

MEGA DRIVE

Des héros de jeu de plates-formes, on en a vu défiler des centaines : mercenaires, barbares, vers de terre, personnages de cartoon, karatékas... Mais là, il fallait vraiment oser pour nous proposer un guérillero composé de boules. Il y en a certainement qui vont les avoir à zéro.

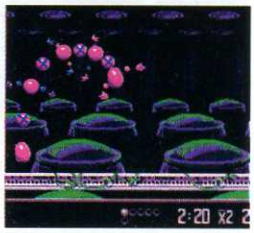
La particularité de la Mega Drive a toujours été de proposer des jeux aux techniques originales. En effet, par rapport à sa concurrente directe de chez Nintendo, la Mega Drive n'a pas de facilités technique hardware (zooms, rotations, gestion de sprites). Les programmeurs qui veulent faire de bons jeux sont donc obligés de bosser à fond pour réussir à pondre quelque chose de valable. Avec Vector Man, on a une fois de plus la confirmation que le processeur principal de la Mega Drive est identique à celui de l'Amiga (le 68 000). On remarque qu'il plane une ambiance très micro sur ce jeu programmé par Blue Sky. Le scénario de Vector Man n'est certainement pas son point fort. En 2049, la Terre est tellement polluée que les humains ont tous déménagé et ont laissé derrière eux des robots nettoyeurs. Pas de bol, l'un d'eux devient fou et décide que les humains ne reviendront pas. Heureusement, Vector Man hait l'injustice et débarque sur Terre pour faire place libre.

Accroché sous ces rails, cet énorme robot métallique tente de saisir notre héros transformé en véhicule roulant pour l'occasion.



Composé de plusieurs boules formant les parties de son corps, Vector Man est animé de façon très fluide.

Composé de plusieurs boules formant les parties de son corps, Vector Man est animé de façon très fluide. La plupart de ses ennemis sont également animés avec la même technique. Technique qu'affectionne Konami pour l'animation de ses boss. On ne s'arrête pas là, avec un artifice de rotations de sprites et d'écran, de



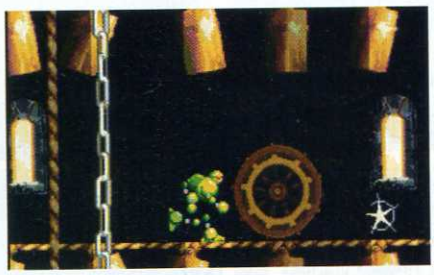
Le premier boss est un énorme zingue rouge animé d'une rotation du plus bel effet. Un conseil : ne vous laissez pas impressionner.

Editeur	SEGA
Développeur	BLUE SKY
Distributeur	SEGA
Support	CARTOUCHE 16 MB
Genre	SHOOT/PLATE-FORME
Nombre de joueur	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENVITON 400 FR. DISPONIBLE

TECHNIQUE DU VECTOR BALL

Cette technique de programmation voit son origine dans les premières démos sur Amiga (souvenez-vous, Red Sector). Elle consiste à faire bouger des sprites en forme de boules. En en animant plusieurs les unes par rapport aux autres, on donne un effet 3D qui, justement, n'utilise pas de la vraie 3D. Des programmeurs de chez Konami et Treasure Soft ont su utiliser cette technique avec intelligence pour donner les résultats que l'on connaît (Probotector, Gunstar Heroes...).

déformations et d'idées à gogo. Par exemple l'éclairage sur le personnage principal change selon l'endroit où il se trouve ou s'il use de son arme. La cartouche de 16 méga-bits comprend plus d'une douzaine de niveaux avec presque à chaque fois un boss à démettre.

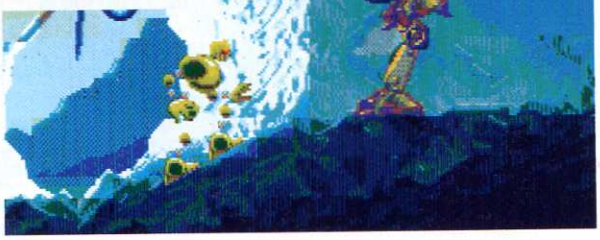


Mr Vector est à la fois au four et au moulin. En effet, ce niveau est censé représenter un moulin.

Les musiques, très techno-rave party, confirme que les programmeurs viennent de l'Amiga. Dommage que le volume des bruitages soit supérieur à celui de la musique. La jouabilité elle, est très « console » : court, saute, tire... très simple quoi. Il y a quand même un double-saut, artifice inventé par Capcom sur Super Ghouls'n Ghosts. Si vous voulez un point de repère, Vector Man est un mélange entre Probotector et Aladdin. Un shoot'em up délirant avec des niveaux très vastes, remplis de passages secrets. Il y a également des niveaux originaux comme la phase 2. Vector Man, transformé, circule sur des rails vus de haut. Pendant ce temps, un énorme robot s'accroche en dessous et essaie de vous écraser avec ses mimines. Un jeu sympathique, donc, sortant des sentiers battus, mais dont la difficulté aurait pu être mieux dosée par la présence de passwords par exemple.

LIONEL VILNER

Sur ce fond idyllique, Vector Man se fait mener la vie dure par des extincteurs hargneux armés de mâchoires.



On se les gèle en enfer dans ce niveau très glacé. Courir et tirer sont les seules solutions pour survivre.

INTRODUCTION

Dans l'introduction de Vector Man, on peut admirer de belles images rappelant l'âge d'or de l'Amiga. Souvenez-vous ces démos avec des logos aux couleurs hyper contrastées avec cet effet métallique tellement jouissif. On voit bien que les graphistes de Vector Man viennent du monde des micro 16 bits.

VECTOR MAN
MEGA DRIVE

VERDICT

CRÉATIVITÉ	★★
JOUABILITÉ	★★
GRAPHISMES	★★
SON	★★
POTENTIEL	★★★

Vector Man tente de marcher sur les plates-bandes de Konami en proposant un shoot'em up aux techniques délirantes. Vector Man est simplement un bon petit jeu de plate-forme qui nous étonne par une animation des plus originales. À réserver aux fans.

Phantasy Star 4

MEGA DRIVE

Servie dans tous les genres du jeu vidéo, la Mega Drive pèche quand même dans un domaine : le RPG, ou jeu de rôle si vous préférez. Seul Sega Japon essaie de remédier à cette faiblesse en mettant ses programmeurs sur le créneau. Il y en a qui préfèrent la qualité à la quantité...

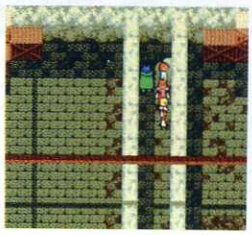
Dans un futur lointain, sur une galaxie éloignée, une centaine d'années après une catastrophe d'ordre nucléaire, des gens vivent. Certains ressemblent à des humains, d'autres sont plutôt hybrides et des mutants sont également présents. Dans ce monde reconstruit, des petits villages sont parsemés sur une étendue naturelle remplie de cavernes, de lacs et autres temples.

Quand l'un des personnages principaux tape la causette, son portrait apparaît au-dessus du texte.

RPG un peu compliqué

Vous débutez l'aventure dans le rôle de Chaz, un Hunter (guerrier) de 16 ans accompagné de son maître d'arme, une jolie demoiselle prénommée Alys. Une première mission vous a été confiée. La tranquillité de l'université du coin est troublée par des monstres. Il va falloir les éradiquer. Comme dans tout bon jeu de rôle, cela commence assez classiquement pour dévier sur un drame économico-scientifico-sentimental. L'aventure retombe tout le temps sur ses pattes pour amener la petite équipe à voyager partout dans le monde. Une équipe de deux combattants qui va vite

Les villages sont des lieux privilégiés pour récolter des infos. Et plus t'as d'infos, plus t'avances.



Très souvent, quand l'intrigue se corse, des belles petites images de ce style apparaissent pour agrémenter les dialogues.

Editeur	SEGA
Développeur	SEGA JAPON
Distributeur	SEGA
Support	CARTOUCHE
Genre	RPG
Nombre de joueur	UN SEUL
Prix et date de sortie	400 FR. ENVIRON. DISPONIBLE

SYSTÈME DE COMBAT

Dans ses systèmes de combat, Square Soft a introduit une notion de jeu en temps réel. En effet, pendant que vous effectuez vos choix, les ennemis peuvent attaquer (ex : Chrono Trigger, FF3...). Phantasy Star 3 aborde une démarche inverse. Vous faites d'abord vos choix (attaque, magie, défense), puis le combat se déroule en prenant en compte les forces et faiblesses des protagonistes.

s'étoffer de trois nouveaux membres.

Phantasy Star 4 est un RPG très classique. L'action est vue de haut, on se déplace un peu partout, on discute avec les autochtones du coin... Les endroits un peu plus dangereux seront le lieux de terribles combats. Ces derniers vous tombent dessus par hasard, au fil de votre progression. Il faut alors utiliser au mieux les capacités des divers personnages en matière d'attaque et de magie pour arriver à la victoire. Une fois les monstres terrassés, on récolte de l'argent et de l'expérience pour renforcer les personnages.

Dépouillez vos ennemis morts de leur petite monnaie. Vous pourrez ainsi hanter les magasins.

Quand on aime le genre, PS4 est très agréable à jouer mais on regrette quelques gros défauts d'ergonomie. Quand on se déplace pour fouiller ou parler à des gens, on a parfois du mal à atteindre son but alors que la manœuvre est on ne peut plus basique. Pour l'utilisation des magies, il faut mémoriser des noms complètement loufoques alors qu'il aurait été plus simple de les appeler Thunder ou Fire.

On est donc loin de la perfection de Final Fantasy 3 ou Chrono Trigger. Mais n'oublions pas que PS4 a presque deux ans, donc pas de médisance stérile, s'il vous plaît. Les graphismes, parfois dépouillés, sont très agréables et l'animation n'agresse pas les yeux. Il y a de bonnes idées, comme le système Maccro qui permet d'enregistrer ses enchaînements de combat. Le jeu est plein d'humour, et si vous maîtrisiez l'anglais, PS4 s'avère finalement indispensable !

LIONEL VILNER

RPG SUR 16 BITS

Au Japon, le type de jeu le plus vendu est sans conteste le RPG (Role Playing Game). Ces jeux possèdent une durée de vie très grande et touchent une grande partie de la population puisqu'il n'y est pas nécessaire de posséder de qualités « physiques » (réflexes aiguisés, rapidité de lynx...). Les États-Unis ne recueillent que les titres de qualité (les Square Soft en majorité). Quant à la France...

L'écran carte permet de voyager d'un endroit à l'autre. On s'y fait souvent attaquer par des monstres errants.

Phantasy Star 4 MEGA DRIVE

VERDICT

CRÉATIVITÉ	★★★
JOUABILITÉ	★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★★
POTENTIEL	★★

Dommage que Sega ne possède pas l'expérience de Square Soft en matière de jeu de rôle. Dommage aussi que PS 4 arrive chez nous deux ans après sa sortie japonaise, et même pas traduit en français. Cependant, Phantasy Star 4 propose une aventure de qualité.

Mortal Kombat 3

Super Nintendo

Aux États-Unis, Mortal Kombat est un véritable mythe. C'est la seule grande « arme » logicielle capable d'anéantir les Japonais, de surpasser leurs armes lourdes, Street Fighter II et The King of Fighters'95 notamment...

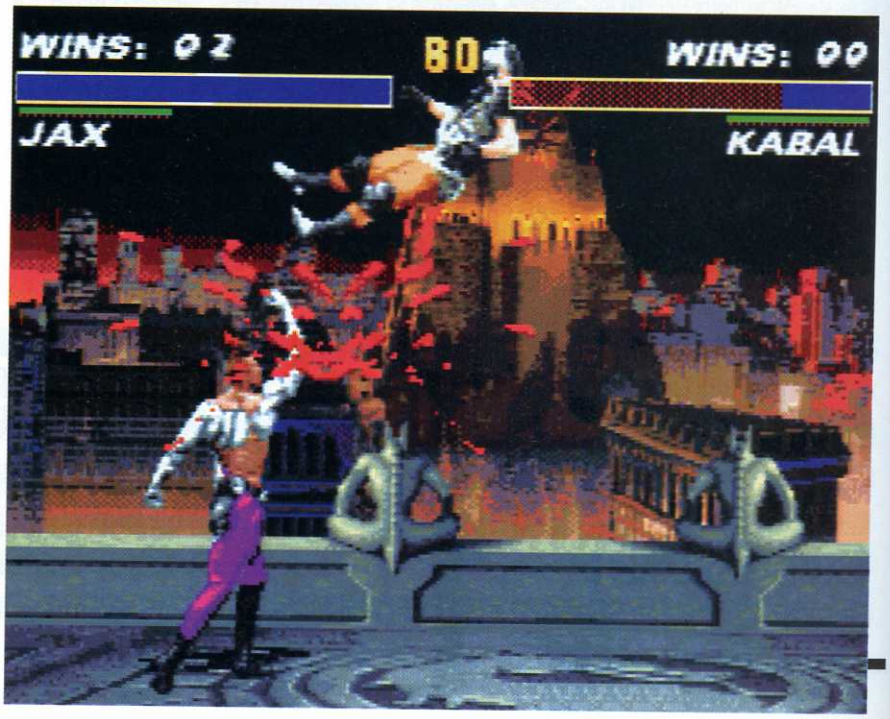
Depuis bientôt trois ans, une folie nouvelle, un vent de terreur encore jamais égalé déferle dans toutes les salles obscures. Cette sombre affaire baptisée Mortal Kombat est à l'origine d'un changement d'ordre moral important dans le monde des jeux vidéo. Un côté sanguinolent volontairement exacerbé et une nationalité américaine, voilà les raisons de son exceptionnelle réussite.

Scènes d'horreur

Inventé par Midway dans l'espoir de détrôner Capcom et SNK, Mortal Kombat séduit incroyablement américains et européens. Des décors entièrement digitalisés et des acteurs filmés puis fondus dans le décor, du jamais vu pour l'époque. À l'origine, sept combattants totalement esseulés. Deux ninjas aux origines obscures, une jolie minette plus musclée que bien formée et plusieurs montagnes de muscles accompagnées bizarrement par une jouabilité pas du tout empreinte d'air de Street Fighter.
Soucieux de démontrer qu'ils savent innover ou proposer quelque chose d'inédit, les gens de Midway concoctent deux attaques de faible puissance, deux coups plus puissants et un bouton de protection qui une fois enfoncé fait office de parade. Bref, on change complètement de registre, plus question de se défendre instinctivement en reculant, il faut désormais adopter la méthode « Oncle Sam ».
Toujours au chapitre des innovations, le sang dont j'ai déjà parlé quelques lignes plus haut et les fatalities. Un pain bien placé fait jaillir le sang et pas qu'un peu ! Les

Contrairement à la totalité des jeux de ce type, ici les projectiles ne s'annulent pas quand il se rencontrent.

On retrouve ce terrible uppercut qui fait s'envoler l'adversaire dans une belle giclette de sang.



FINISSONS-EN AU PLUS VITE

Une fois votre adversaire terrassé, vous pouvez l'achever de différentes façons. On retrouve les antiques Fatalities ainsi que les Frienship et Babality de MK2. Comme nouveautés on a les Mercy (pitié) qui permettent d'épargner son adversaire en lui rendant de l'énergie, et les Animality où l'on se transforme en animal (dragon, tigre...) pour « bouffer » l'opposant.

Pour clore le match, votre combattant se voit dans l'obligation de torturer l'opposant.

éclaboussures sont légion mais le grand final se révèle bien plus terrifiant. Pour clore le match, votre combattant se voit dans l'obligation de torturer l'opposant. Arrachage de tête, démembrement, brûlures, tout y est, rien ne manque !
L'autorité publique de différents pays ainsi que les médias en ont profité plus d'une fois, je vous le rappelle, pour s'emparer de l'affaire. Horrifiés par ces scènes d'horreur, ils ont essayé d'interdire la vente sur consoles de l'adaptation de Midway. Finalement, seuls les moins de douze ans ne peuvent se le procurer.
Très rapidement, une suite encore plus gore se manifeste dans les salles. Le manque d'améliorations s'avère flagrant et après une cure de méditation prolongée, Midway revient des enfers. Mortal Kombat 3, puisque c'est de lui qu'il s'agit, peut-il rivaliser avec les grosses pointures japonaises, servir fièrement sa patrie, raviver une flamme éteinte, renouveler le rêve ?
Soit, discours hautement philosophique mis à part, parlons du cœur de l'affaire : ➤

Un coup spécial extrêmement jouissif puisqu'il consiste à lancer des missiles à tête chercheuse !

Sheeva avec ses quatre bras est sûrement une proche parente du Goro de MK1.

Super pote avec Liu Kang, Kung Lao utilise son chapeau pour découper ses opposants.

LA GUERRE DES LICENCES

Depuis la nuit des temps, c'est Acclaim qui s'occupe de l'édition de toutes les versions des Mortal Kombat. Mais cette fois-ci, attirés par le profit, de nombreux éditeurs ont essayé de mettre la main sur MK3. Par exemple on a su très tard qu'Acclaim s'occupait des versions 16 bits, car Virgin était sévèrement sur le coup. Autre exemple, la version PlayStation tombe dans les mains de Sony. Le porte-monnaie l'emporte toujours sur les traditions ancestrales.

le jeu. Mortal Kombat 3 est donc un jeu de combat, mortel, troisième de la série. Tout ça on le sait, rien qu'en analysant le titre, formidable n'est-ce pas.
Dans cette suite tant attendue par les fans, on retrouve les éléments qui ont fait le succès de la série. Personnages digitalisés, sang coulant à flot, fatalités, jouabilité très spéciale. On ne change pas une recette qui marche, mais on peut y rajouter quelques ingrédients, tant qu'à faire. Le nombre de combattants est passé de douze à quatorze, sans compter les deux personnages cachés et les deux boss.

Si le combat se déroule sur les quais du métro, boum un uppercut, et le match continue en pleine rue.

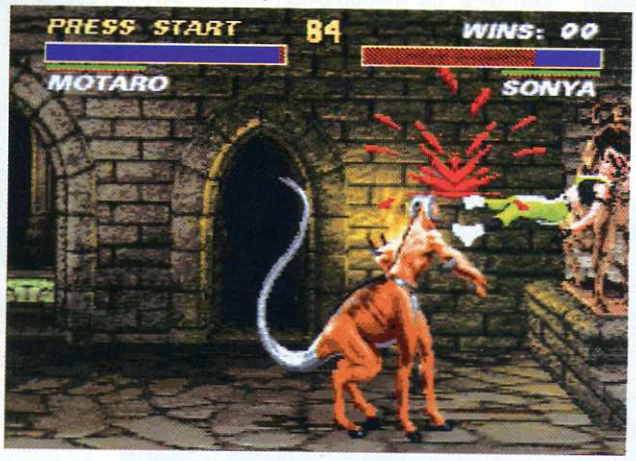
Désormais Sub-Zero peut lancer ses boules de glace dans les airs, puis ces dernières retombent.

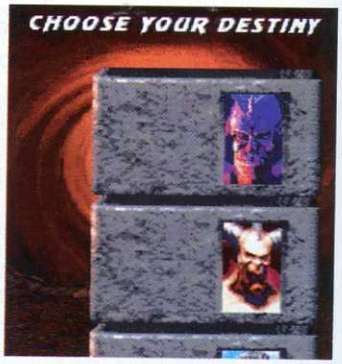
La jouabilité n'a pas bougé d'un poil et on retrouve toujours ce bouton Block qui permet de se protéger. Un nouveau bouton fait son apparition. Il s'agit de Run qui, une fois enfoncé, vous fait courir comme un dératé pour coller un enchaînement au bozo d'en face. Car comme dans Super Street Fighter 2, le nombre de coups enchaînés à la suite est compté et vous est fièrement indiqué en plein match. Dans la série des petits gadgets il y a également certains décors dans lesquels il suffit de coller un uppercut pour faire valser l'adversaire dans un autre lieu situé au-dessus de l'aire précédente. Par exemple, si le combat se déroule sur les quais du métro, boum un uppercut, et le match continue en pleine rue. Un système

Représentant des Native Americans, Nightwolf a sorti son attirail de petit Indien. Notamment un arc lumineux du plus bel effet.

PLUS DEUX BOSS

Comme dans les précédents Mortal Kombat, deux boss vous attendent à la fin du jeu. On rencontre Motaro, une espèce de Centaure à la queue métallique, un adversaire redoutable. Le dernier boss n'est autre que Shaoh Kahn, le grand vilain qui a sévit dans Mortal Kombat 2. Bourrinez comme un chef et vous vaincrez.





Editeur	Acclaim
Développeur	Sculptured Software
Distributeur	Acclaim
Support	Cartouche 32 mb
Genre	Combat
Nombre de joueur	Un à deux joueurs
Prix et date de sortie	Environ 500 fr. Disponible

Il est plus facile d'allumer un coriace adversaire après l'avoir privé de ses mouvements.

sympathique mais qui n'est pas nouveau puisqu'il est utilisé pour la première fois il y a quelques années dans Turtles Fighting de Konami sur Mega Drive. On le retrouve aussi dans X-Men de Capcom sur arcade. Autre nouveauté, les Kombat Kodes, qui apportent un peu de piquant au match. (Cf. encadré). La réalisation de cette conversion, confiée une fois de plus à Sculptured Software, a été très soignée, plus que les deux premières. La version arcade est à un très haut niveau graphique et sonore. Les versions 32 bits donneront sûrement un résultat superbe mais cette cartouche Super Nintendo est une bonne surprise. Décors et divers sprites sont très beaux et les écrans intermédiaires de Versus sont superbes. En 50 ou 60 Hertz, le jeu est très rapide et on se fait rétamer par l'ordinateur en un temps record.

Rentrer sa main dans la bouche de son adversaire pour en retirer son squelette est toujours agréable.

Crises de nerf

Les voix digitalisées de présentation et les hurlements des combattants sont criants de vérité. Seul problème au niveau sonore, les musiques sont identiques les unes aux autres et elles sont assez pauvres. Ceux qui ne trouvent aucun intérêt aux combats à deux joueurs, trouveront leur bonheur en tentant de réaliser les nombreuses fatalités (plus de 80). Jouer à Mortal Kombat est très exaspérant (même en mode Very Easy) quand on sait que l'on peut se faire frapper ou chopper au sol sans pouvoir réagir. Quoi qu'il en soit, on peut s'adonner au plaisir d'effectuer les fatalités de chaque personnage, via des mouvements plus ou moins compliqués. Le résultat est toujours très jouissif, et rentrer sa main dans la bouche de son adversaire pour en retirer son squelette est toujours agréable (NDRC : attention, tu joues trop aux jeux vidéo !). MK3 va créer des guerres de religion. Street Fighter mis à part, ce jeu écrabouille le Killer Instinct de Nintendo.

Lionel Vilner & David Taborda

Kano est de retour depuis sa longue absence. Il utilise ses couperets pour taillader à tout va.

En plus de pouvoir se transformer en n'importe quel combattant, Shang Tsung lance un tas de boules de feu.

KOMBAT KODES

En mode deux joueurs, pendant l'écran « Versus », vous pouvez insérer un code qui peut avoir divers effets sur la suite du combat. Faire une partie de Galaga, combattre directement les boss, commencer le combat avec la moitié de l'énergie, combattre un personnage caché, jouer dans le noir... Et plein d'autres choses possibles grâce aux Kombat Kodes.

Mortal Kombat 3 Super Nintendo

Existe aussi sur Mega Drive, PlayStation & Saturn

VERDICT

CRÉATIVITÉ	★
JOUABILITÉ	★★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★★
POTENTIEL	★★★

Sans aucun doute le meilleur de la série. Encore plus de fatalités, de coups spéciaux, de codes secrets, de gore... La jouabilité n'a pas bougé d'un poil. Depuis trois ans, certains n'arrivent toujours pas à y jouer alors que d'autres s'éclatent ! Enfin, la réalisation est vraiment superbe.

Comix Zone

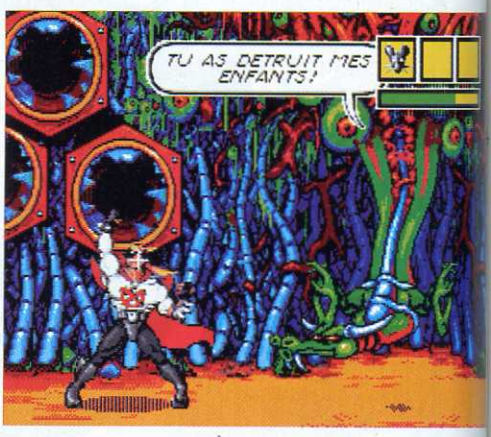
MEGA DRIVE

Il y avait les Livres dont Vous êtes le Héros, maintenant grâce à Comix Zone, vous allez vivre la BD dont Vous êtes le Héros. Sauf qu'ici, les coups de dés sont remplacés par des chassés dans la face et des coups de genou dans les parties.

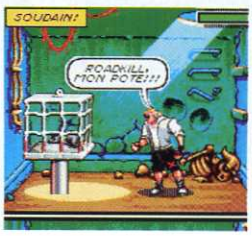
Les beat'em all à progression, on en a vu des centaines et des centaines sur console. Alors pourquoi tester un de ces jeux aussi banal, dans le magazine si sérieux qu'est CD Consoles ? Tout simplement parce que Comix Zone réussit à sortir du lot en exploitant parfaitement une idée originale. Déjà, le scénario sort des sentiers battus. Sketch Turner, le héros, est un dessinateur de bande dessinée. Rien d'anormal apparemment, jusqu'au jour où il se fait happer par la feuille de papier sur laquelle il travaille. Turner se retrouve donc personnage de bande dessinée, situation qui ne semble pas trop le gêner puisqu'il évolue sans problèmes dans ce monde qui n'est pas le sien. Il se promène dans l'histoire en passant d'une case à l'autre, avec parfois plusieurs chemins disponibles.

Décors et ennemis reprennent le style si particulier des bande dessinées américaines, appelées... comics.

L'univers graphique est donc unique en son genre puisque chaque niveau est en fait une grande planche de BD, ou plutôt de comics devrais-je dire. En effet, décors et ennemis reprennent le style si particulier des bande dessinées américaines, appelées... comics. Mis à part cette idée



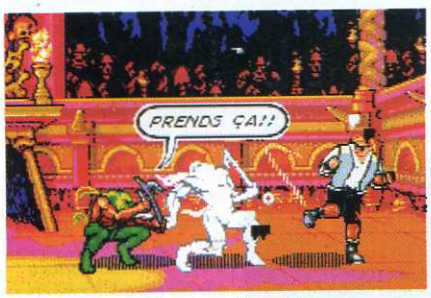
L'un des objets permet de se transformer en Superman. Utile contre le premier boss.



Très perspicace, Sketch Turner a compris où il se trouvait. Les bulles en français sont très réussies.

Editeur	SEGA
Développeur	SEGA TECHNICAL INSTITUTE
Distributeur	SEGA
Support	CARTOUCHE
Genre	PLATE-FORME/BD
Nombre de joueur	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENVIRON 400 FR. DISPONIBLE

Les situations rencontrées en cours de BD peuvent parfois s'avérer effrayantes. Il faut les surmonter avec bravoure.



Lors du tournoi de Kung-Fung, Turner rencontre plusieurs adversaires à la suite.

géniale, le concept de Comix Zone est assez simple. Il s'agit d'accomplir une certaine action dans chaque case pour pouvoir passer à la suivante. La plupart du temps il faut se frotter à des ennemis en leur mettant de grand coups dans la tête. C'est là qu'on voit la grande maîtrise de Turner en matière d'arts martiaux. Sinon ce sont de petites énigmes assez simples à résoudre.

Dessine-moi un ennemi...

Pour renforcer l'atmosphère comics, les personnages parlent et pensent par l'intermédiaire de bulles. La traduction française, quasi-parfaite, apporte une touche d'humour non négligeable. Toujours au niveau de l'humour, essayez donc de lâcher le paddle quelques instants. Turner enlève soudain sa chaussure pour la renifler, et la remet aussitôt, dégoûté par l'odeur !

La réalisation de Comix Zone, sans être merveilleuse, est acceptable. Les animations des personnages sont très réussies. Le héros semble tout droit sorti de Street Fighter avec une bonne panoplie de coups de pieds et de poings. On voit avec plaisir une énorme main arriver sur l'écran et dessiner les ennemis suivants.

Les musiques, sans offrir des sons mielleux, proposent des thèmes sympathiques collant à l'ambiance. Seuls petits problèmes, de rares ralentissements et clignotements viennent troubler le déroulement et l'absence de passwords oblige à recommencer le jeu à chaque Game Over.

Mis à part cela, Comix Zone possède une ambiance unique, servie par une idée, je le répète, vraiment originale.

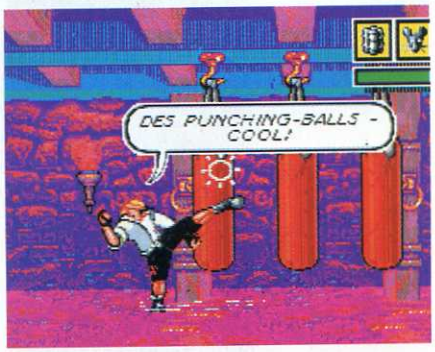
LIONEL VILNER

L'ART D'AVOIR DES IDÉES

Il est très facile de faire un bon jeu en invoquant une avalanche d'effets spéciaux, de graphismes en images de synthèse, de 3D texturée, bref, en sombrant dans la débauche. On peut aussi faire un bon jeu en ayant simplement une idée originale. C'est très rare de nos jours et Sega a réussi le coup avec ce Comix Zone vraiment hors du commun. Dans le panier des idées ancestrales on a des titres comme Lemmings, Double Dragon, SF2, Populous et quelques autres.

L'HISTOIRE DE L'HISTOIRE...

Une introduction tout en images vous montre comment Sketch Turner, dessinateur de bande dessinée, devient héros de sa création en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Quelle idée aussi de dessiner en plein New York, en pleine nuit d'orage. Il y en a à qui il faut tout expliquer, non mais des fois j'vous jure...



Turner s'extasie devant ces punching-balls, qui en fait sont de gros sacs de sable.

Comix Zone
MEGA DRIVE

VERDICT

CRÉATIVITÉ	★★★★
JOUABILITÉ	★★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★★
POTENTIEL	★★

Comix Zone a le mérite d'être original. Sega a réussi a faire du neuf avec un concept vieillot, le beat'em all. On s'amuse bien à se balader dans des cases de BD tout en bouffant du mutant et en résolvant des petites énigmes. Une difficulté mieux dosée en aurait fait un vrai chef-d'œuvre.

Maui Mallard

MEGA DRIVE

Fort du succès de ses productions auxquelles participent les héros de ses meilleurs courts-métrages, Mickey et Donald notamment, Sega, le roi du jeu de plate-forme, rempilent pour de nouvelles péripéties. Son leitmotiv de prédilection : que le joueur s'amuse.

La Mega Drive referme petit à petit le couvercle de son tombeau et pourtant quelques éditeurs persistent à croire en elle. Disney est l'une des premières compagnies à avoir investi des sommes colossales pour supporter Sega et son poulain 16 bits. Tout a commencé il y a cinq ans avec Mickey Mouse, un soft extraordinaire dont personne ne se lassera jamais. Pour une fois, pas question de massacrer l'ennemi, il faut simplement le faire disparaître !

Son second joker répond au doux nom de Quackshot. À nouveau, la magie de l'image l'emporte, la plate-forme reprend ses droits. Idem pour les troisième et quatrième chaînons, Mickey et Donald et

Le premier monstre est une énorme araignée mécanique. Pas trop difficile à vaincre mais coriace sur les bords. Demeurez alerte et surveillez-la bien lorsqu'elle grimpe au plafond.

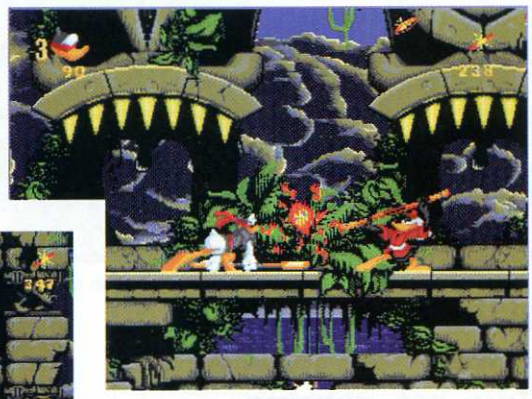
Ce monstre ressemble fortement à ceux d'Earthworm Jim. Il jaillit de la marre subitement et tente de vous croquer avec ces gigantesques dents.

La séquence d'introduction nous explique succinctement comment se déroulent les choses sur l'île où se balade Donald.

Editeur	DISNEY INTERACTIVE
Développeur	DISNEY INTERACTIVE
Distributeur	SEGA
Support	CARTOUCHE
Genre	PLATE-FORME
Nombre de joueur	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENVIRON 400 FR. DISPONIBLE EN NOVEMBRE.

C'EST MAGIQUE !

Les pérégrinations multiples de Donald ne sont pas inutiles, bien au contraire ! À mesure qu'il progresse dans les tableaux, notre canard toujours aussi dingue découvre de nouveaux pouvoirs, des sorts magiques très puissants. Également au menu des nouveautés, les nombreuses armes tel le nunchaku capable de vous transporter haut dans le ciel via une manip alambiquée. Houdini lui-même peut se rhabiller !



Mickey Mania. Maui Mallard, cinquième et dernier épisode de cette saga, inventé dans l'optique de raviver la flamme de vie Mega Drive, peut-il, lui aussi, faire craquer les dingues de plates-formes ? À mon sens, oui ! Avec ses tableaux colorés parfois servis par des trames grossières, Maui Mallard paraît légèrement moins beau que Mickey Mouse. L'animation a elle aussi été revue à la baisse. Donald se déplace de façon moins fluide. Et pourtant, l'intérêt est bel et bien là ! Notre canard explore des îles exotiques à la recherche de trésors enfouis. Il se fait agresser par des monstres échappés du monde de Disney. Le concept très classique rappelle beaucoup un certain Earthworm Jim. Donald se balade avec un pistolet et terrorise ses ennemis. Mais à partir du second niveau, ce flingue tire d'inoffensives bulles. Un simple contact avec un mage et Donald acquiert un pouvoir magique.

Les niveaux suivants apportent également leur lot de surprises avec des boss toujours plus difficiles à démettre.

Il se change en ninja et tel un Bruce Lee en fureur, il joue du nunchaku comme un virtuose. Les niveaux suivants apportent également leur lot de surprises avec des boss toujours plus difficiles à démettre. La durée de vie s'annonce longue avec un seul crédit et un système de password.

Bref, Maui Mallard est un classique parmi les classiques. L'amas de violence 32 bits nous assomme quelque peu et c'est avec plaisir que nous nous remettons aux anciens concepts. Des concepts qui ont fait déjà leurs preuves…

David Taborda & Lionel Vilner

UN CANARD VER DE TERRE !

Beaucoup d'éléments de Maui Mallard me rappellent fortement l'œuvre de maître Dave Perry, Earthworm Jim. Le héros utilise un flingue pour killer ses adversaires, comme Jim le ver de terre. Il se déplace bizarrement, comme Jim le ver de terre. Il sursaute dans tous les sens au moindre coup, comme Jim le ver de terre. Un Earthworm Jim à la sauce Disney, ce n'est pas mauvais mais on attendait quand même mieux !

Les minuscules ennemis paraîssent inoffensifs mais, attention ! Donald ne réagit pas assez rapidement.

VERDICT

Maui Mallard
MEGA DRIVE

CRÉATIVITÉ	★★
JOUABILITÉ	★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★★
POTENTIEL	★★★

Dommage que Maui Mallard ne se soit pas manifesté deux ou trois ans plutôt. Il possède aujourd'hui un air de déjà vu mais reste cependant excellent. La magie Disney intervient très souvent pour le plus grand plaisir des connaisseurs. Du bon boulot !

NBA JAM T.E.

PlayStation

Converti sur presque toutes les consoles, NBA Jam est, comme Mortal Kombat, le symbole de la grosse machine qu'est Acclaim. Mais vu le bond technologique effectué au cours de cette année, on se demande si ce genre de jeu peut encore tenir la route.

NBA Jam Tournament Edition est la fidèle adaptation du jeu d'arcade de Williams et Midway. Son côté fun a attiré des millions de joueurs dans les salles. Il était donc normal qu'une adaptation nous arrive, même si toutes les autres consoles ont déjà été servies le 4 mars dernier. Quoiqu'il en soit, la version PlayStation est sous nos yeux. Après le succès du premier NBA Jam (trois millions de cartouches vendues), Acclaim s'est dit qu'il fallait sauter sur la suite.

NBA Jam T.E. est donc un jeu de basket (non, sérieux ?). Mais pas de cinq contre cinq. Il s'agit d'une simu basée sur l'aspect le plus spectaculaire de ce sport : le street-ball. Non, vous n'allez pas voir Ryu, Blanka et leurs amis participer à un match de Basket, je vous rassure. Tout simplement, les équipes qui se disputent la victoire sont composées de deux joueurs chacune. À part le « Goal Tending », aucune faute n'est comptée dans NBA Jam : bastons, retours en zone, faites ce qui vous plaît.

Tout est surréaliste, dans NBA Jam. Les basketteurs font des bonds de quinze mètres pour smasher des balles enflammées.

Et hop ! Tout le monde court vers le panier. C'est ce qui arrive pendant 20 % du match !

Licence NBA oblige, tous les joueurs représentés sont les vrais joueurs de la dite ligue, avec la tronche digitalisée et tout et tout. Mis à part ce détail, tout est surréaliste dans NBA Jam. Les basketteurs sautent à quinze mètres de hauteur pour smasher des balles enflammées,

Une tentative à « trois points », c'est risqué, mais si ça passe le gain du match est envisageable...

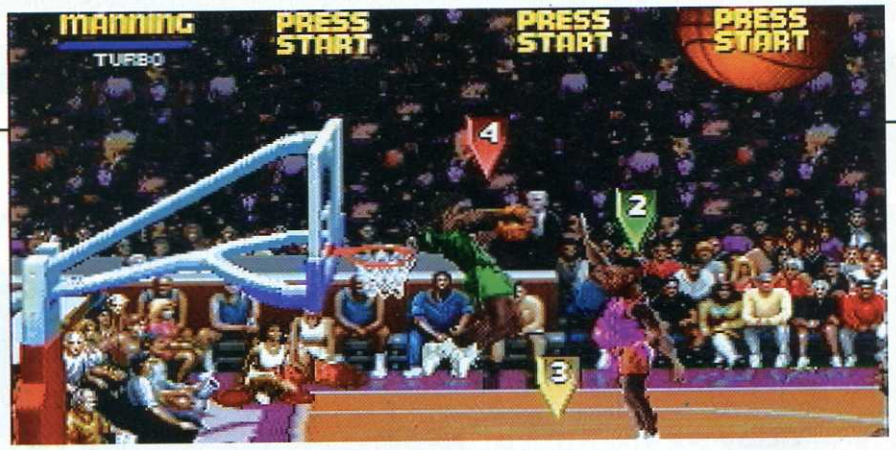
Editeur	Acclaim
Développeur	Iguana
Distributeur	Acclaim
Support	CD
Genre	Basket
Nombre de joueur	Un à quatre joueurs
Prix et date de sortie	450 fr. environ, dispo

des bonus apparaîssent sur le terrain, on peut jouer avec Bill Clinton et son chien... Bref, c'est du délire total, et c'est ce qui fait la force de NBA Jam T.E.
Quatre joueurs peuvent prendre part à la partie avec des commandes ultra-simples. Quelques minutes de jeu et on se déplace avec l'aisance d'un Michael Jordan dopé. Un tas d'options sont disponibles comme celle qui fait apparaître des chiffres sur le terrain. Passez par dessus et votre prochain tir prendra sa valeur : et c'est parti pour le panier à six points !

Les fans sont gâtés

NBA Jam est un jeu très fun mais qui a beaucoup perdu de son charisme en arrivant sur 32 bits. En effet, la PlayStation n'apporte absolument rien par rapport aux versions 16 bits d'il y a huit mois. On note aussi quelques défauts comme par exemple les personnages complètement disproportionnés et une animation pas très fluide. Il était inutile aussi de changer la voix du commentateur qui donnait vraiment une bonne ambiance sur les anciennes versions.
Même si NBA Jam T.E. étoffe la logithèque de la PlayStation d'un nouveau genre, les capacités de cette dernière ont été sous-exploitées. Mais les fans apprécieront !

LIONEL VILNER



Un smash peut toujours être contré. Il suffit de mettre la main au panier.

NBA Jam est un jeu très fun mais qui a beaucoup perdu de son charisme en arrivant sur 32 bits.

À MORT LE FOOT !

Chaque pays a son sport national. Aux États-Unis c'est le Basket, au Japon le Base-Ball (et Virtua Fighter 2). En France, c'est le football, un sport d'une extrême lenteur qui n'a pas de succès aux États-Unis. En effet, les ricains préfèrent les sports rapides avec beaucoup de points marqués. Bien que le « soccer » règne en maître chez nous, le basket-ball a fait une certaine percée à travers nos frontières, stimulant nos jeunes têtes blondes dépitées par leurs pères avachis devant un match de foot...

DES DUNKS DE FOLIE !

Généralement, vos actions seront ponctuées par de terribles smashs dans le panier adverse. Du 360° au spécial « Baby Wave Do Wilkins Dunk » en passant par les « Lay Hoop », ils y sont tous, même les autres. C'est ça, NBA Jam : des petits gars qui sautent à vingt mètres de haut pour planter une balle dans une corbeille.

NBA JAM T.E. PLAYSTATION

VERDICT

CRÉATIVITÉ	★
JOUABILITÉ	★★★
GRAPHISMES	★★
SON	★★
POTENTIEL	★★

Succès d'une époque, NBA Jam semble un peu dépassé. Cette version est la plus proche de l'arcade, et les aficionados de la NBA prendront leur pied sévèrement. Quant aux autres, qu'ils s'arment d'un peu de patience. De magnifiques titres en 3D sont en préparation sur leur machine chérie.

La rédaction a noté la sélection Bug

LES EXCITANTS

LES EXCITÉS

	David Msika	Pascal Geille	David Taborda	Marco Verocaï	Sylvie Sotgiu	Lionel Vilner	Tommy François	Frank Ladoire	José Carrion
Bug Saturn	★★★★	★★★★★	★★	★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★
ISS Deluxe Snes	★★★★	★★	★	★★★★★	★★★★	★★	★★★★	★★★	★★★★★
Killer Instinct Snes	★★★★	★★	★★	★★★★	★★★★★	★★	★★★	★	★★★★★
Destruction Derby PlayStation	★★★	★★★★★	★	★★★	★★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
Earthworm Jim 2 Snes	★★★	★★★★	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★
Wipe Out PlayStation	★★★	★★★★★	★	★★	★★★	★	★★★	★★★★	★★★
Phantasy Star 4 Mega Drive	★★★★	★★★	★	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★	★★
Tintin au Tibet Snes	★★★	★★★★	★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★
Vector Man Mega Drive	★★★	★★	★★	★★★★★	★★★★	★★	★★	★★★	★★
Pulstar Neo Geo	★★	★★★	★★★	★★	★★★	★★★★	★★	★★★★	★
Comix Zone Mega Drive	★★	★★	★	★★★★★	★★★	★★★	★★	★★★	★★
Zero Divide PlayStation	★★★	★★★	★★	★★	★★	★★★	★	★★★★	★★
Mortal Kombat 3 Snes	★	★	★★★	★★★★★	★★★	★★★	★	★★★	★
Discworld PlayStation	★★★	★★★	★	★	★★★	★★	★★★★	★★	★★
Doom Snes	★★★	★★★	★★	★★	★★★	★★	★	★★★	★
Golden Axe Saturn	★★	★★★	★	★★★	★	★★	★★	★★	★
Layer Section Saturn	★	★★★	★	★★	★	★★	★★	★★★	★
Street Fighter the Movie PlayStation	★★★	★	★★	★	★	★★★	★	★★★	★
Maui Mallard Mega Drive	★	★	★★	★	★	★	★	★★★	★
NBA Jam T.E. PlayStation	★	★	★	★	★★	★	★	★★	★★

Le premier importateur de produits Américains et Japonais

JPF Import

Prix - Service - Qualité

Importateur - Distributeur

(1) 49.48.93.40

- 500 m2 d'exposition + de 10000 jeux et machines en stock = plus de choix !!!
- Livraison CHRONOPOST en 24 H
- Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

MasterCard VISA

Revendeurs Contactez Nous !

SEGA SATURN

DISPONIBLE

VERSION au choix
- US
- Japonaise
- Française

NOUVELLE VERSION MULTI-JEUX

- Accepte tous les jeux Américains, Japonais ou Français
- Faites modifier vos anciennes consoles !
- Les versions US et Japonaises sont 25% plus rapides que les versions Françaises

JEUX
- SIM CITY 2000
- KING OF BOXING
- HANG ON
- VIRTUAL RACING
- TWIN BEE
- STEAM GEAR
- GOLDEN AXE
- X MEN
- PRO ACTION REPLAY
- et plus ...

ACCESSOIRES
- 2e joypad US ou Fr.
- Joystick Arcade
- Volant (spécial Daytona)
- Carte mémoire
- Souris

SONY PLAYSTATION

DISPONIBLE

VERSION au choix
- US
- Japonaise
- Française

NOUVELLE VERSION MULTI-JEUX

- Accepte tous les jeux Américains, Japonais ou Français
- Faites modifier vos anciennes consoles !
- Les versions US et Japonaises sont 25% plus rapides que les versions Françaises

JEUX
- HYPER FORMATION SOCCER
- WIPE OUT
- DEMOLITION DERBY
- EXTREME LIMITE
- NBA JAM
- VAMPIRE
- EXECTOR
- METAL JACKET
- RAYMAN
- et plus ...

ACCESSOIRES
- Joystick Arcade - Joypad programmable
- Rallonge Joypad
- Joypad Néocom (spécial Ridge Racer)
- Carte mémoire
- Souris (spécial jeu d'aventure)

ADAPTATEUR POUR 3DO

NEW

NOUVEAU MODELE «ADAPTATEUR II»

2 JOUEURS

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

PANASONIC FZ-10

- Evolution 3 - Millésime 95
- Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (PAL, NTSC) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.
- Garantie 1 an

ATARI JAGUAR

1 290 FRS
Garantie 1 an

Version française et américaine

JEUX
- T-MEK
- KART
- RAYMAN
- BURN OUT
- PINBALL FANTAISIES
- FLASHBACK
- WHITE MEN ...
- et plus ...

JAPANIM'

NEW

VENTE EXCLUSIVEMENT AUX REVENDEURS

- FIGURINES SUPER BATTLE COLLECTION
- DBZ POSTERS
- HEROES COLLECTION
- PP CARD, POWER LEVEL
- K7 DBZ PAL/SECAM
- CARTES «MAGIC THE GATHERING»

JEUX 3DO

- ALONE IN THE DARK 2
- FLYING NIGHTMARES
- DEADLUS ENCOUNTER
- SPACE HULK
- DRAGON'S LORE
- WING COMMANDER 3
- CREATURE SCHOCK
- ELEVEN TH HOUR
- LOST EDEN
- SYNDICATE
- et plus ...

ATARI CD ROM JAGUAR

DISPONIBLE

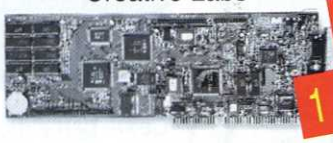
1 290 FRS
Garantie 1 an

PACK JAGUAR + CD ROM 2 490 FRS

JEUX
- BLUE LIGHTNING CD
- COMMANDO CD
- ISHAR GENESIS CD
- FIGHT FOR LIFE CD
- DEUS CD
- et plus ...

CARTE 3DO POUR PC

Creative Labs



NEW

1 990 FRS

Jouez vos jeux 3DO sur votre PC et compatibles

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles.

Commandez par téléphone au (1) 49 48 93 40
ou par fax au (1) 40 10 95 99
Livraison en Chronopost (24h) ou Colissimo 24/48 h

Paiement par
- Chèque
- CB
- Contre remboursement

MasterCard VISA

Fax (1) 40.10.95.99

JPF *Import*
21/23 rue de Clichy - 93584 ST OUEN CEDEX
Métro : GARIBALDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen

Tel (1) 49.48.93.40

Solution

Deuxième partie

Gex

Notre adorable petit gecko poursuit ses aventures, ce mois-ci, dans votre magazine préféré. Je peux vous assurer que le reste de sa quête n'est pas de tout repos et que le plus dur reste à faire. Mais je vous rassure immédiatement, c'est possible je l'ai fait ! Et je vous dévoile toutes les techniques pour passer les endroits les plus ardus de ce jeu de fou.

NEW TOONLAND

TWIN TOWERS

Après avoir pris la télécommande, ne continuez pas immédiatement votre périple. En sautant de la tour vers la gauche, vous apercevez deux blocs bleus sur lesquels vous vous accrocherez. Vous découvrez alors un bonus stage.

Cette partie du niveau est assez ardue. Il suffit de monter de carotte en carotte rapidement. Pour cela exécuter chacun de vos saut en courant avec le bouton <L> maintenu. Pensez à vous raccrocher en cas de chute malencontreuse.

ROCK IT

Dans ce niveau, vous serez amené à rencontrer des monstres lorsque vous êtes sur des rockets. Donc il vous restez le plus longtemps possible avec le bonus de glace, ainsi vous pourrez progresser.

Après avoir déclenché le 3ème appareil photo, vous empruntez cette fusée. Descendez en marche en suivant la flèche, vous trouverez dans une immense alcôve quatre vies et une télécommande supplémentaire. L'astuce est de perdre juste après pour mieux recommencer, et ainsi accumuler un capital de vies conséquent.

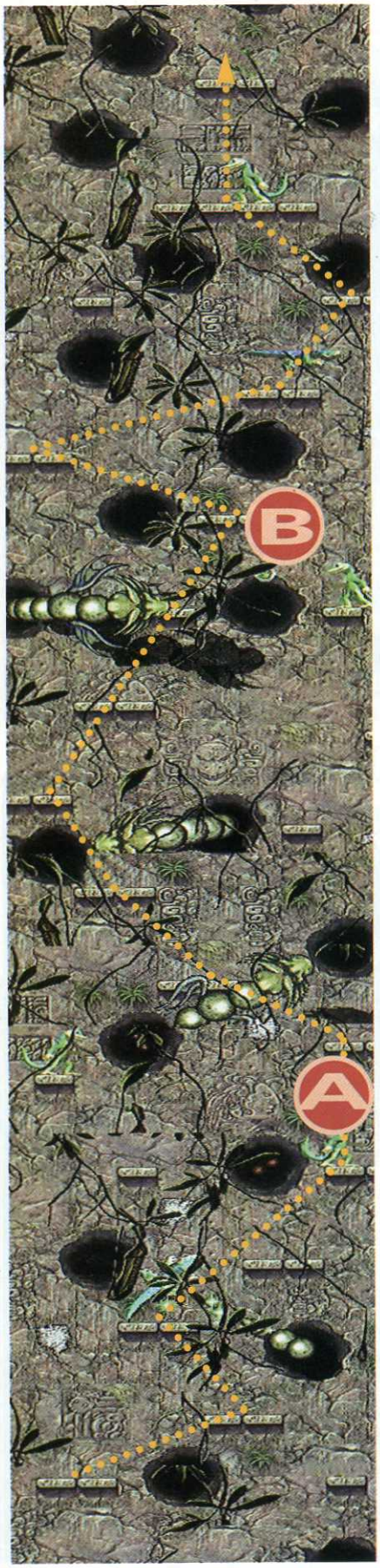
POW POW

À cet embranchement du départ, empruntez celui du haut. Vous trouverez une warp zone vous donnant accès à une salle suffisamment riche en bonus pour finir le niveau sans difficulté.

Au premier appareil photo que vous rencontrerez, cassez le bloc situé à votre droite. Empruntez alors le passage, une warp zone s'ouvrira. Dans votre chute attrapez les bonus et par un autre warp activez la caméra ouvrant l'accès à la télécommande lors de votre retour.

THE FLATULATOR

Nous pouvons décomposer la scène du boss en deux phases : une au sol, puis l'autre au plafond. Au sol, il s'agit de la partie défense Sautez-lui dessus avec la queue en tire-bouchon, quand il vient vers vous. Comme vous ne le voyez pas, référez-vous au son qu'il fait. Dans la phase au plafond, avec un coup de queue faites tomber une enclume sur le boss pour le toucher. Elles apparaîssent dans l'ordre suivant : gauche, droite, milieu. Au bout de deux séries le boss redescend et là recommence une phase au sol. Au bout de trois touche apparaît un point de vie au sol et il faut le toucher neuf fois pour l'achever.



LA COURSE AU VER

Ce boss est loin d'être le plus simple. D'ailleurs il est à mon avis le plus complexe et le plus ardu. Le maître mot ici est rapidité, et surtout faire attention à ne pas être entre deux trous. Bonne chance !

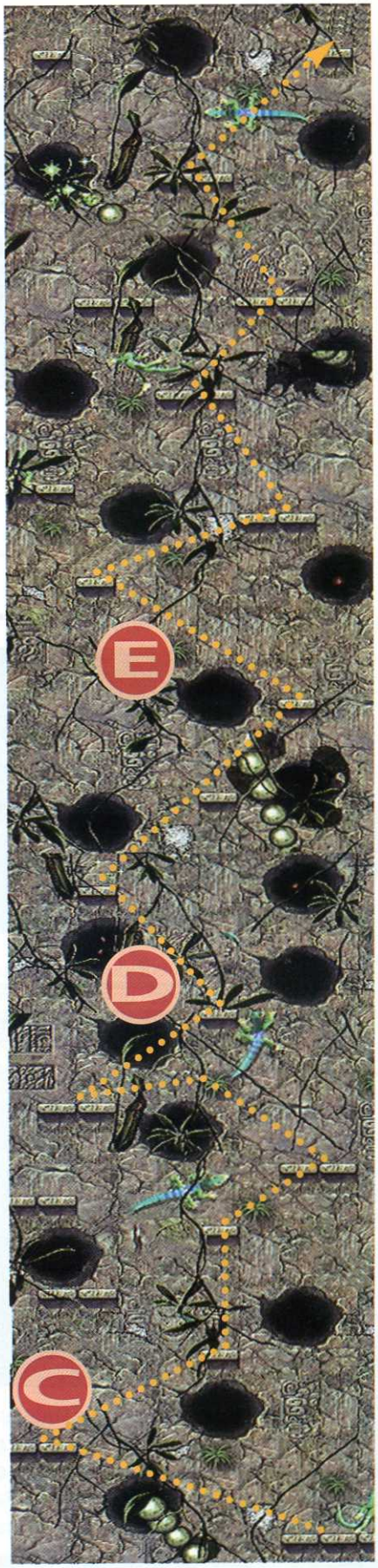
B La zone par ici est dangereuse car vous êtes situé entre deux plates-formes. Évitez désormais ce genre d'endroits entourés de trous.

E N'oubliez pas de prendre le bonus de super saut, sinon vous ne pourrez pas passer. Dans la foulée, prenez le bonus de vie.

D Ici il vous faudra aussi effectuer un saut long. Mais vous devrez vous accrocher à la paroi.

A Ici pas besoin de chercher des chemins tortueux. Il suffit juste de sauter et de pousser vers le haut. Réutilisez cette technique ulterieurement vous gagnerez du temps.

C Servez vous de <L> pour courir et ainsi effectuer des sauts plus longs. Cela vous sera bien utile par la suite en particulier arriver en haut.



REVENDEZ / ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

/ CONSOLES	PARIS / CD-ROM	PARIS 16 ème	AMIENS	ANTONY	COMPIEGNE	POITIERS	ST DENIS	TOULOUSE	VERSAILLES	VENTE PAR CORRESPONDANC
NOUVEAU ! OUVERT DE 8H À 20H LUNDI AU SAMEDI				OUVERT DIMANCHE MATIN			NOUVEAU !		OUVERT DIMANCHE MATIN	NOUVEAU ! OUVERT DE 8H À 20H LUNDI AU SAMEDI
des Fossés St Bernard 5005 PARIS 43 290 290	17 rue des Écoles 75005 PARIS (1) 46 33 68 68	137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS (1) 44 05 00 55	19 RUE DES JACOBINS 80000 AMIENS 22 97 88 88	25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY (1) 46 665 666	37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 44 20 52 52	12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 49 50 58 58	Centre commercial St Denis Basilique 93000 St DENIS (1) 42 43 01 01	14 rue Temponières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE 61 216 216	16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES (1) 39 50 51 51	46 rue des Fossés St Bern 75005 PARIS (1) 43 290 290

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

LE CATALOGUE DE NOËL EST ARRIVÉ ! COMMANDEZ-LE GRATUITEMENT AU 36 685 686

GAME GEAR/32X/MEGA-CD

ME GEAR NEUVE	599
ME GEAR OCCASION	399
ION REPLAY PRO 2	249
APTATEUR ALLUME CIGARE	99
LE DE LIAISON GEAR TO GEAR	49
OSSE BANANE	59
UPE WIDE GEAR	69
JEUX GAME GEAR NEUFS	
ADDIN	299
ERIX GREAT RESCUE	299
MAN ET ROBIN	299
MAN FOREVER	299
LUMNS S/ BOITE	59
RTHWORM JIM	299
CHAMPIONSHIP	149
AL FURY SPECIAL	299
A	299
DGE DREDD	299
WAGAKI SUPER BIKES	199
CKEY 3 - LEGEND OF ILLUSION	299
A JAM JAP	149
A JAM TOURNAMENT EDITION	199
L HOCKEY	269
IMAL RAGE	269
I LION (LE)	299
NIC CHAOS	129
NIC DRIFT RACING	299
ARGATE	149
REETS OF RAGE 2	269
UE LIES	149
ZARD PINBALL (FLIPPER)	199
JEUX GAME GEAR D'OCCASIONS	
RTAL KOMBAT	149
REETS OF RAGE	139
PER MONACO GP 2 - A.SENNA	149
TIMATE SOCCER	139
ONDER BOY THE DRAGON'S TRAP	79
ONDER BOY	59
ORLD CUP USA 94	99
DAPTATEUR 32 X NEUF	990F
DAPTATEUR 32 X OCCASION	690F
JEUX 32 X NEUFS	
OLIBRI	449
FA 96	489
RTAL KOMBAT 2	349
OTHERBASE	449
BA JAM 2 T.E	349
NGHMAN CONTEST	299
IRTUA FIGHTER	449
JEUX 32 X OCCASIONS	
OSMIC CARNAGE	199
OOM	299
OLF-36 GREAT HOLES	299
RTAL KOMBAT 2	279
OTOCROSS CHAMPIONSHIP	299
PACE HARRIER	279

MEGA-CD 2 NEUF	789
MEGA-CD 2 OCCASIONS	549
MEGA-CD JEUX NEUFS	
BATMAN RETURNS	99
DUNGEON MASTER II	199
DUNGEON EXPLORER	249
EARTHWORM JIM	399
FATAL FURY SPECIAL	249
FAHRENHEIT	349
LORD OF THUNDER	249
PITFALL	149
REBEL ASSAULT STAR WARS	149
SAMOURAI SHODOWN	249
SHINING FORCE CD	449
SURGICAL STRIKE	399
SYNDICATE	299
THEME PARK	299
TOMCAT ALLEY (VF)	449
MEGA-CD JEUX D'OCCASIONS	
BRUTAL	199
ECCO THE DOLPHIN	169
GROUND ZERO TEXAS	199
MICROCOSM	139
SEWER SHARK	79

SAMOURAI SHODOWN	449
SCHTROUMPFS (LES)	399
SHINING FORCE 2	369
SOLEIL	449
SONIC & KNUCKLES	269
SONIC COMPILATION (1+2+ROBOTNIK)	TEL
SPIROU	399
STREET RACER	399
REVOLUTION X	399
VECTORMAN	399
THEME PARK	399
VIRTUA RACING	349
WATERWORLD	449
WORMS	TEL
JEUX MEGADRIVE D'OCCASIONS	
ALADDIN	169
ASTERIX	99
BATMAN RETURNS	99
BULLS VS LAKERS	99
COOL SPOT	129
DAVIS CUP TENNIS	199
EARTHWORM JIM	269
ECCO	139
ETERNAL CHAMPIONS	129
EUROPEAN CLUB SOCCER	79
FATAL FURY	169
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	139
FLASHBACK	169
GHOULS'N GHOSTS	99
IMMORTALS	99
JOHN MADDEN FOOTBALL 93	99
JORDAN VS BIRD	139
JUNGLE STRIKE	249
JURASSIC PARK	149
KID CHAMELEON	79
LANDSTALKER	275

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 NEUVE + PAD	499
MEGADRIVE 2 OCCASION + PAD	349
MEGADRIVE 1 OCCASION + PAD	299
ACTION REPLAY PRO 2	349
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR PRO CD-X	249
DEUX RALONGES MANETTES	69
JOYSTICK QUICKFIRE	49
MANETTE 6 BOUTONS COMPETITION PRO	99
MANETTE PRO 4	69
MANETTE QUICKFIRE	59
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ADDAM'S FAMILY VALUES	369
BATMAN & ROBIN	449
BATMAN FOREVER	399
CASTLEVANIA NEW GENERATION	179
COMIX ZONE	429
EARTHWORM JIM 2	449
DONALD A HAWAI	TEL
DRAGON - BRUCE LEE	149
FIFA 96	TEL
FEVER PITCH SOCCER	249
GARFIELD	TEL
INDIANA JONES	TEL
IZZY'S QUEST	369
JUDGE DREDD	399
KICK OFF 3	199
LEGENDE DE THOR	449
LETHAL ENFORCERS + 1 PISTOLET	249
LIGHT CRUSADER V.F	449
MARSUPILAMI	449
MEGA BOMBERMAN	399
MICROMACHINES 96	449
MORTAL KOMBAT 2	199
MR NUTZ	149
NBA JAM	169
NBA JAM 2 - T.EDITION	249
NHL 96	399
PETE SAMPRAS 96	369
POWER RANGER THE MOVIE	449
PRIMAL RAGE	399
ROAD RASH 3	399
RUGBY E.A.	249

BATTERIE HANDY POWER	149
HOUSSE + LOUPE + HAUT PARLEUR	199
HOUSSE PROTECTION NUBY	39
KIT NETTOYAGE	29
LOUPE ECLAIRANTE	59
JEUX GAME BOY NEUFS	
ALADDIN	249
ASTERIX	199
BATMAN FOREVER	269
B.C KID 2	249
BOMBERMAN 2	199
CHOPLIFTER 3	149
DONKEY KONG LAND + CD AUDIO	299
EARTHWORM JIM	249
FLINSTONES	149
JUDGE DREDD	269
JUNGLE STRIKE	249
KILLER INSTINCT	TEL
MARIO'S PICROSS	199
MICROMACHINES 1	199
MICRO MACHINES 2	249
MYSTIC QUEST	249
NBA JAM	199
NBA JAM 2 T.E	269
MORTAL KOMBAT 3	499
OBELIX	249
PRIMAL RAGE	269
POWER RANGERS MOVIE	TEL
ROI LION (LE)	249
SCHTROUMPFS	249
SOCCER	199
STREET FIGHTER 2	249
SUPER MARIOLAND	199
SUPER MARIOLAND 2	249
WATERWORLD	249
ZELDA	249
JEUX GAME BOY D'OCCASIONS	
F1 RACE	159
HOOK	149
JURASSIC PARK	139
MEGAMAN 3	169
MYSTIC QUEST	169
SUPER MARIOLAND	139
T2 JUDGMENT DAY	139
WARIOLAND	169
WWF SUPERSTARS	99
ZELDA	169

MORTAL KOMBAT 3
MD 449F
SNIN 499F

GAME BOY

GAME BOY NEUVE	305
GAME BOY OCCASION	199
GAME BOY COULEUR NEUVE	335
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR SECTEUR	49
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	19

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO NEUVE + PAD	599
SUPER NINTENDO OCCASION + PAD	399
SUPER GAME BOY OCCASION	279
MANETTE TERMINATOR 6 BOUTONS	99
MANETTE D'ORIGINE	119
JOYSTICK PROGRAMMABLE	199
ACTION REPLAY PRO 3	349
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	129
CABLE PERITEL	149
RALLONGE DE MANETTE	39
2 MANETTES INFRA ROUGE + RECEPTEUR	199
ADAPTATEUR SECTEUR	149
JEUX SUPER NINTENDO NEUFS	
ADDAMS FAMILY VALUE	399

ACHETEZ VOTRE PROCHAINE CONSOLE CHEZ SCORE GAMES NOUS VOUS OFFRIRONS SYSTEMATIQUEMENT DES BONS D'ACHATS DE 20F À 200F

REVENEZ-NOUS VOTRE ANCIEN MATÉRIEL POUR UNE NOUVELLE CONSOLE 32 BITS

BATMAN RETURNS	149
BATMAN FOREVER	449
CASTLEVANIA VAMPIRE KISS	499
DEMON'S CREST	399
DOOM ULTIMATE	499
DONKEY KONG 2	TEL
DRAGONBALL Z3 ULTIME MENACE	499
DRAGON BALL Z3 (VERSION JAPONAISE)	299
EARTHWORM JIM 2	TEL
FEVER PITCH SOCCER	249
FLASHBACK	199
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449
INTER. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	499
IZZY'S QUEST	399
JUNGLE STRIKE	399
JURASSIC PARK 2	199
LEGEND	199
LOBO	499
LOONEY TUNES BASKETBALL	449
MICRO MACHINES 96	449
MORTAL KOMBAT 2	399
NBA JAM 2 T.E	199
NBA LIVE 96	399
NHL 96	449
OBELIX	499
POWER RANGERS MOVIE	499
PREHISTORIK MAN	499
PRIMAL RAGE	449
SAILOR MOON	199
STREET RACER	299
SUPER BOMBERMAN 2	199
SUPER MARIO WORLD S/BOITE	149
SUPER R-TYPE	99
THEME PARK	369
TINTIN	TEL
WATERWORLD	499
WORMS	TEL
JEUX SUPER NINTENDO OCCASIONS	
ALADDIN	149
ASTERIX	169
CASTLEVANIA 4	139
DONKEY KONG COUNTRY	299
FIFA SOCCER	199
JURASSIC PARK	139
MYSTIC QUEST	199
LIVRE DE LA JUNGLE	369
SCHTROUMPFS	299
SECRET OF MANA + GUIDE	314
SIM CITY	269
STARWING	79
STREET FIGHTER 2	99
SUPER METROID	249
SUPER STREET FIGHTER 2	349
WORLD CUP USA 94	149

KILLER INSTINCT
SNIN NEW !

SATURN

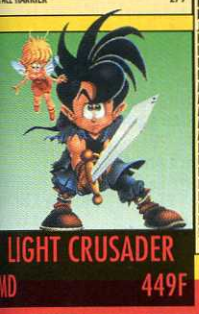
CONSOLE SATURN V.F + 1 JEUX	2990
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	299
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259
ACTION REPLAY PRO	399
VIRTUA STICK	299
ARCADE RACER (VOLANT)	439
MEMORY CARD	349
MANETTE SATURN	169
2 MANETTES INFRA ROUGE	299
CARTE VIDEO MPEG	1190
CARTE CD-PHOTO	169
JEUX SATURN NEUFS	
BATMAN FOREVER	399
BUG (FR)	399
DAYTONA USA (FR)	449
DIGITAL PINBALL - FLIPPER (FR)	349
NHL HOCKEY (FR)	399
MORTAL KOMBAT 3 (FR)	TEL
MYST (FR)	399
NBA JAM T.E (FR)	399
OFF WORLD INTERCEPTOR (FR)	399
PANZER DRAGON (FR)	449
PEBBLE BEACH GOLF LINKS (FR)	399
RAYMAN (FR)	TEL
ROBOTIKA REVOLTE (FR)	399
SHINOBI-X (FR)	349
REVOLUTION X	399
VIRTUA FIGHTER REMIX (FR)	269
WING ARMS (FR)	349F
JEUX SATURN OCCASIONS	
CLOCKWORK KNIGHT (FR)	239
VICTORY GOAL (FR)	249

PLAYSTATION

CONSOLE SONY PLAYSTATION (V.F) + CD DEMO + BONS ACHATS	2099
MANETTE PLAYSTATION	199
MANETTE PROGRAMMABLE	349
DEUX MANETTES INFRA-ROUGE	349
CARTE MEMOIRE	169
SOURIS	199
CABLE DE LIAISON DEUX CONSOLES	169
MANETTE ASCII	249
JOYSTICK FIGHTER	399
MANETTE NEGCON (CONDUITE)	369
JEUX PLAYSTATION NEUFS (V.F)	
3D LEMMINGS	349
DESTRUCTION DERBY	369
GOAL STORM	399
JUMPING FLASH	349
KILEAK THE BLOOD	349
MORTAL KOMBAT 3	399
NBA JAM T.E	349
NOVASTORM	349
PARODIUS DELUXE	369
PGA TOUR GOLF 96	369
POWER PINBALL	369
RAIDEN PROJECT	369
RAPID RELOAD	349
RAYMAN	399
REVOLUTION X	349
RIDGE RACER	369
ROAD RASH 3	TEL
SHOCKWAVE	399
STREET FIGHTER MOVIE	349
THEME PARK	399
TOTAL ECLIPSE TURBO	399
TO SHIN DEN BATTLE AREA	349
WRESTLEMANIA	349
WIPEOUT	369

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR NEUVE	990
CONSOLE JAGUAR OCCASION	690
LECTEUR CD-ROM JAGUAR + 4 CD	1390
CANNON FODDER	399
DOOM	399
DRAGON	369
FLASHBACK	449
RAYMAN	499
SENSIBLE SOCCER	399
SUPER BURN OUT	449
SYNDICATE	399
VAL D'ISERE	369
WHITE MEN CAN'T JUMP+ 4 JOUEURS	499
HIGHLANDER CD	TEL
MYST CD	TEL



LIGHT CRUSADER
MD 449F

LIVRAISON COURSE EXPRESS*

Commande par Carte Bleue au (1) 43 290 290

Score Games livre en 2/3 heures maximum sur Paris et la région Parisienne par coursier express. Téléphonez au (1) 43 290 290 ou 3615 Score Games pour de plus amples renseignements.

COMMANDEZ FACILEMENT !

Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

3615 SCORE GAMES
TEL : 36 685 686
CATALOGUE GRATUIT
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
CÔTE ARGUS DE VOTRE CONSOLE

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ **COMMANDE EXPRESS** ☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occase	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)		CONSOLE 60F		30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

JOD 11/95

Petites Annonces

Vends Jeux SNin : Legend + Zelda 3 + Clay Fighter + Flashback. TÈl:16.40.54.64.57

Vends 3DO Panasonic + 2 Manettes dont 1 sans Fil + Adaptateur SuperNes + 4 Jeux sous garantie : 2500 F. ‡ DÈbattre. TÈl:1.48.97.94.49

Vends 3DO Pal + 11 Jeux + 2 Manettes + 2 Manettes Infrarouge : 3000 F. TÈl:1.48.41.21.16

Vends 3DO NTSC + 10 Jeux + 2 Manettes : 4000 F. ‡ DÈbattre. TÈl:16.22.42.33.12

Vends Nes + 3 Manettes dont 1 Max + 11 Jeux (Torues Ninja 2, D. Dragon 3, 2 Jeux de Catch...) en TBE : 1000 F. TÈl:16.56.72.66.10

Vends PSX + 2 Jeux TBE (Ao˚t 1995) : Ridge Racer + Winning Eleven : 3500 F. TÈl:1.39.91.42.71

Vends Neo CD + FF3 + KOF'94 + Garantie FÈvrier 96 + 2 Manettes TBE. Au Plus Offrant. TÈl:1.34.53.61.00

Vends sur Grenoble et RÈgion : CDI + FMV + 10 Titres : 4500 F. sous Garantie. TÈl:16.76.09.74.71

Vends Saturn + 1 Manette Vraiment Neuf. Contacter FranÁois. TÈl:19.49.68.04.12.14

Vends SFC + 2 Jeux + AD29 : 700 F. Vends Amiga 500 sans Moniteur, Nombreux Jeux : 900 F. TÈl:1.43.55.86.19

Echange SNin + 14 Jeux + 2 Pads Contre PSX, Saturn, 3DO. Vends Jeux Amiga. TÈl:16.35.47.62.67

Vends 7 Jeux MD : Probotector, Sonic 3, Lethal Enforcers + Pistolet Vr, Etc. TÈl:1.69.96.71.44

Urgent ! Vends SNes + 2 Pads + 4 Jeux (DKC, MK2, NBA 95, Mario). Le tout : 1000 F. TÈl:16.45.32.57.79

Vends CDI 220 + Cartouche Video + 5 Jeux + 2 Films. Valeur : + de 7500 F. Vendu : 4000 F. TÈl:1.69.80.67.88

Vends Atari 1040 STE + 2 Manettes + Nombreux Jeux ainsi qu'une TÈlÈ 36 cm : 1500 F. TÈl:16.72.51.26.76

Vends SNin + 2 Manettes + 3 Jeux + 1 Adaptateur : 800 F. ou Echange Contre Saturn. TÈl:16.72.51.26.76

Vends SNes + 6 Jeux : 1000 F. le Lot. ou 100 F. le Jeux. TÈl. aprËs 18 H. TÈl:16.72.31.60.74

Vends Amiga 1200 + Ecran + Nombreux Logiciels et Jeux : 2350 F. TÈl:1.43.02.03.24

Vends SNin + 2 Manettes + 3 Bons Jeux : 1000 F. TÈl. HR. TÈl:16.51.62.12.38

Vends SNin + SF2 Turbo + Mario Kart + 2 Manettes : 650 F. Vends Jeux SNin de 80 F. ‡ 200 F. TÈl:16.20.78.61.52

Vends SNin + 8 Jeux + 2 Manettes Infrarouge + Bazouka et 6 Jeux + Valise pour SNin : 1400 F. TÈl:16.44.88.51.67

Vends Saturn + 2 Manettes + 2 Jeux + Adaptateur Universel : 3000 F. TÈl:16.20.01.73.50

Vends Borne Arcade + 5 Jeux : 4000 F. et 3DO + 5 Jeux : 2500 F. TÈl:16.27.27.93.55

Vends Nombreux Jeux sur SNin ou Vends 13 Jeux pour 1000 F. TÈl:16.40.94.74.69

Vends 3DO Pal + 1 Manette + Need for Speed + Road Rash + Fifa : 2700 F. TÈl:16.56.95.38.11

Vends 3DO FZ10 (SG) + Fifa + Need for Speed + Alone in the Dark Neuf. Le tout : 2500 F. TÈl:1.40.86.94.05

Vends Mega CD + 9 Jeux : 1400 F. TÈl. aprËs 18 H. TÈl:16.91.25.32.49

Vends 3DO FZ10 + 8 Jeux : Need for Speed, Slam Jam, WC3, Canon Foder... 3600 F. TÈl:1.47.88.18.17

Vends Seagate, Barracuda 3, SCSI 2, Drivers 2.145 GB. Prix ‡ Débattre. TÈl:16.40.58.57.90

COUPON RÉPONSE - PETITES ANNONCES GRATUITES

Renvoyer ce coupon à l'adresse suivante :

PA CD Consoles, 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.

Nom : ..... **Prénom :** .....

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville :** .....

Numéro de téléphone : .....

J'ai une ❑ SUPER NINTENDO ❑ MEGA DRIVE ❑ JAGUAR ❑ 3DO ❑ SATURN ❑ PLAYSTATION

❑ AUTRE : .....

Département : |_|_| ❑ VENTE ❑ ACHAT ❑ ÉCHANGE

Libellé de votre annonce (n'oubliez pas votre numéro de téléphone).

Titre de votre annonce

CD CONSOLES

CD 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 : José Carrion.
Secrétaires de rédaction : Juliette Doucet, Julio Ballester.
Rédacteurs : David Taborda, Pascal Geille, Thomas François, David Msika, Sylvie Sotgiu, Marco Vérocaï, Lionel Vilner.
Ont participé à ce numéro : Birdy Nam Nam, Little Senseï, JP Burias, Lee O'Neal, Christophe Kagotani.

RÉDACTEURS GRAPHISTES

Maquette : Carole Toulotte (direction artistique), Anne Parisot, Latifa Akkari, Christophe Monfort, Fred Peyrichou.
Responsable du service PAO : Frédéric Levesque.

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.
Directeur de développement : Antoine Harmel.
Directeur pôle international : Béatrice Cuvelier.
Directeur pôle distribution : Stefan Riesser, assisté de Anne Giudicelli.
Directeur pôle constructeur : Laurent Lyard, assisté de Katia Rouxel.
Directeur pôle éditeur : Philippe Daniloff, assisté de 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. (Pour les dépositaires de presse uniquement)
Responsable marketing : Christine de Gandt.
Communication promotion: Nathalie Sergent.
Maquette : Alexandre Lenoir.

ABONNEMENT

230 F pour 11 numéros (330 F pour l'étranger), 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, Jean-Philippe Rémy Arnaud Dadure, Éric Lebette, Frédéric Gras.
Graphistes télématique : Xavier Chambon, Cécile Garret.

ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ

Chef comptable : Leïla Aithabib assistée de Nadia Sahel.

RESPONSABLE JURIDIQUE

Françoise Linossier.

DIRECTION EDITORIALE

Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Virginie Guyard.

IMPRESSION

Imprimé en Union européenne.

CD Consoles est une publication de Médialoisirs, Sarl au capital de 10 000 F (principaux associés : Pressimage, Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli).
Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France.
Numéro de commission paritaire : 75 671.
Dépôt légal 4ème trimestre 1995. N° ISSN : 1259-3869.

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

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

COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE

BOUTIQUES ULTIMA

NOUVEAUX MAGASINS

→ **BRIVE**
29, rue de la République - 19100
Tél : 55 17 18 00

→ **BRUNOY**
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 69 39 55 82

→ **CERGY PONTOISE**
7, Grand Place - 95000
Tél : 30 31 25 25

→ **LIMOGES**
40, avenue Garibaldi - 87000
Tél : 55 10 97 97

→ **LYON** 32, rue Ney - 69006
Tél : 72 74 46 39

→ **NICE** 42, bd Gambetta - 06000
Tél : 93 82 52 52

→ **RODEZ**
6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 65 68 41 79

PARIS

→ **PARIS/GOBELINS**
NEUF - OCCASION - ECHANGE
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 47 07 33 00

→ **PARIS/REPUBLIQUE**
NEUF - OCCASION - ECHANGE
5,BD Voltaire - 75011
Fax : 43 38 11 86 Tél : 43 38 96 31

→ **PARIS/ST GERMAIN**
73,BD St Germain - 75005
Tél : 43 54 50 00

→ **PARIS/TURIN**
OCCASION - ECHANGE
21, rue de Turin - 75008
Tél : 42 94 97 14

→ **ASNIERES**
NEUF - OCCASION - ECHANGE
95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 47 91 49 47

PROVINCE

→ **BASTIA** - 2, rue de la Miséricorde
20200 - Tél : 95 31 68 70

→ **BAYONNE**
11, rue du Port de Castets - 64100
Tél : 59 46 13 38

→ **BORDEAUX** - 203, rue Ste Catherine
33000 - Tél : 56 92 85 11

→ **BOURGES** - 9, rue d'Auron
18000 - Tél : 48 24 46 72

→ **CARCASSONNE**
22, rue Aimée Ramond - 11000
Tél : 68 47 49 74

→ **CASTRES** - 6, rue Henri IV
81100 - Tél : 63 59 28 03

→ **LE HAVRE**
95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600
Tél : 35 19 00 82

→ **LOCHES** - 5, rue St Antoine
37600 - Tél : 47 59 28 20

→ **NIMES** - 4, rue des Greffres
30000 - Tél : 66 76 16 16

→ **PERPIGNAN** - 17, av. Guynemer
66000 - Tél : 68 50 89 50

→ **POITIERS** - 8, rue de l'Eperon
86000 - Tél : 49 41 77 45

→ **ROCHEFORT**
127 bis, rue Louis Thiers - 17300
Tél : 46 99 81 25

→ **ROUEN** - 103, rue du Général Leclerc
76000 - Tél : 35 98 38 99

→ **TOULOUSE** - 11, rue des Lois
31000 - Tél : 61 12 33 34

→ **FORT DE FRANCE**
Centre Commercial Le Trident
Tél : 61 12 33 34

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

... REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ...
CONTACTEZ-NOUS AU 43 55 72 77

SATURN et PSX en version Française ENFIN DISPONIBLES !!!

CONSOLE SONY PLAYSTATION

Garantie 1 an

JEUX

• AIR COMBAT	399 F
• CYBERSLED	349 F
• DESTRUCTION DERBY	369 F
• DICSWORLD	369 F
• DRAGON BALL Z	399 F
• FIFA 96	399 F
• GUNNER EVENS	349 F
• HYPER FORMATION SOCCER	369 F
• JUMPING FLASH	349 F
• KILEAK THE BLOOD	349 F
• MAGIC CARPET	399 F
• MORTAL KOMBAT 3	399 F
• NBA JAM TE	349 F
• NHL 96	399 F
• PARODIUS	349 F
• PHILOSOMA	369 F
• PRIMAL RAGE	399 F
• RAIDEN PROJECT	369 F
• RAPID RELOAD	349 F
• RAYMAN	299 F
• RIDGE RACER	369 F
• ROAD RASH 3	399 F
• STARBLADE ALPHA	349 F
• STREET FIGHTER REAL	369 F
• STREET FIGHTER THE MOVIE	349 F
• TEKKEN	369 F
• THEME PARK	399 F
• THO SHI DEN	349 F
• VAMPIRE	399 F
• WING COMMANDER	NC
• WINNING ELEVEN	369 F
• WIPEOUT	369 F
• WORMS	399 F
• ZERO DIVIDE	349 F
• 3D LEMMINGS	369 F

ACCESSOIRES

• CONTROL PAD	149 F
• ASC II PAD	349 F
• FIGHTER STICK ASC II	NC
• CARTE MEMOIRE	169 F
• CABLE EXTENSION	169 F

Pour tout achat d'une SATURN ou PLAYSTATION ULTIMA RACHETE AU PLUS CHER VOTRE MEGADRIVE ou SUPER NINTENDO et vos jeux ENTRE 50 et 250 F.

TEL à votre magasin !!!

CONSOLE SATURN

Garantie 1 an

JEUX

• CYBER SPEEDWAY	399 F
• DARK LEGEND	449 F
• DAYTONA USA	449 F
• DEADALUS	399 F
• DIGITAL PINBALL	349 F
• FIFA 96	399 F
• GALE RACER	299 F
• GOLDEN AXE	449 F
• GRAN CHASER	349 F
• LEGEND OF PINBALL	399 F
• MAGIC CARPET	399 F
• MYST	399 F
• NBA JAM	399 F
• NHL HOCKEY 96	399 F
• MORTAL COMBAT	399 F
• PANZER DRAGON	449 F
• PARODIUS	449 F
• PRIMAL RAGE	449 F
• RAYMAN	299 F
• ROBOTICA	399 F
• SHINOBI	349 F
• STREET FIGHTER REMIX	269 F
• STREET FIGHTER THE MOVIE	399 F
• THEME PARK	399 F
• VICTORY GOAL	249 F
• VIRTUA RACING	399 F
• WING COMMANDER 3	NC
• WORMS	NC

ACCESSOIRES

• CONTROL PAD	169 F
• CONTROL PAD TURBO	199 F
• VIRTUA STICK	299 F
• ARCADE RACER	479 F
• CARTE MEMOIRE	349 F
• ADAPTATEUR JEUX JAP/US	249 F

ATTENTION

ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS JEUX VIDEO PLUS CHER

Avant de vendre ou d'échanger vos anciens jeux et consoles, comparez les prix du marché et contactez votre magasin ULTIMA.

N'oubliez pas, ULTIMA c'est PLUS

MEGADRIVE

• MEGADRIVE OCCASION + 1 JEU	399 F
JOYPAD	29 F
JOYPAD 6 BOUTONS	79 F
ACTION REPLAY	349 F

JEUX NEUFS

SHAQ FU	149 F
ECCO 2	199 F
PITFALL	199 F
LEMINGS 2	199 F
SONIC 2	199 F
CHERK REX 2	199 F
URBAN STRIKE R	199 F
FIFA 95	239 F
NBA LIVE	239 F
PGA	239 F
ROAD RUSH 3	239 F
SONIC AND KNUCKLES	249 F
SONIC PINBALL	249 F
SAMPRAS 96	299 F
FIFA 96	349 F
MEGALOMANIA	349 F
NBA 96	349 F
STREET RACER	349 F
THEME PARK	349 F
SONIC 3	399 F
BATMAN FOR EVER	399 F
ASTERIX	399 F
SPIR	399 F
BATMAN FOR EVER	399 F
PRIMAL RAGE	399 F
PETE SAMPRAS	399 F
VIRTUA RACING	399 F
ADDAMS FAMILY VALUE	399 F
JUSTICE LEAGUE	399 F
MORTAL KOMBAT III	449 F
LIGHT CRUSADER	449 F
THOR	449 F

JEUX D'OCCASION

SONIC	49 F
GOLDEN AXE	79 F
BATMAN	99 F
ASTERIX	99 F
QUACK SHOT	99 F
COOL SPOT	139 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F
E A HOCKEY	139 F
STREET OF RAGE 2	139 F
MORTAL KOMBAT	139 F
STREET FIGHTER II	139 F
FIFA 95	199 F
NBA LIVE	199 F
FLASH BACK	199 F
JURASSIC PARK	199 F
NBA JAM	199 F
ALADDIN	249 F
LE ROI LION	249 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
THEME PARK	299 F
STREET RACER	299 F

PLUSIEURS MILLIERS DE JEUX DISPONIBLES

SUPER NINTENDO

• SUPER NINTENDO Neuve + 1 Jeu	699 F
• SUPER NINTENDO Occasion	399 F
JOYPAD SUPER 4	69 F
ADAPTATEUR 4 JOUEURS	119 F
ADAPTATEUR JEUX US/PAD	99 F
ACTION REPLAY	349 F

JEUX NEUFS

DOOM	449 F
CHRONOTIGGER	499 F
THEME PARK	399 F
SUPER MARIO WORLD II	599 F
TINTIN	499 F
INTER. SOCCER DE LUXE	449 F
MORTAL KOMBAT III	499 F
KICK OFF 3	199 F
MICKAEL JORDAN	199 F
INTERNATIONAL SOCCER	399 F
NBA LIVE	399 F
SUPER PUNCH OUT	399 F
OBELIX	449 F
ILLUSION OF LIVE	449 F
FINAL PHANTASY IV	499 F
STREET RACER	299 F
VAMPIRE KISS	449 F
DRAGON BALL Z 3	449 F
BATMAN FOR EVER	449 F
JUDGE DREAD	449 F
JUNGLE STRIKE	349 F
PRIMAL RAGE	449 F
ADDAM'S FAMILY VALUE	399 F
KILLER INSTINCT	599 F

JEUX D'OCCASION

MARIO WORLD	99 F
STREET FIGHTER	99 F
BATMAN RETURN	99 F
ADDAM FAMILY	149 F
CANON FODDER	149 F
FLASH BACK	149 F
ASTERIX	149 F
ANOTHER WORLD	149 F
NBA JAM	199 F
BOMBERMAN 2	199 F
MARIO KART	199 F
CANTONA	199 F
ALADDIN	249 F
LE ROI LION	249 F
ZELDA	249 F
MYSTIC QUEST	249 F
DONKEY KONG	299 F
SUPER STAR SOCCER	299 F
ILLUSION OF TIME	349 F

JAGUAR

• JAGUAR + 1 JEU	990 F
JAGUAR CD + 4 JEUX	1390 F
PRIMAL RAGE	449 F
FIGHT FOR LIFE	449 F
SUPER BURN OUT	449 F
RAYMAN	399 F
CHECKERED FLAD	199 F
DOUBLE DRAGON	299 F
SENSIBLE SOCCER	299 F
PINBALL FANTASIE	349 F
CANON FODDER	299 F
FLASHBACK	399 F
FLIPOUT	399 F
HOVER STRIKE	399 F
THEME PARK	399 F
RATSUMI NINJA	399 F
WOLFSTEIN	299 F
ULTRA VORTEX	399 F
FLIP OUT	399 F

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à ULTIMA VPC BP 04 - 94801 VILLEJUIF CEDEX . Tél : (1) 46 70 44 00 - Fax : (1) 43 38 11 86.

Nom ..... Prénom .....
Adresse complète .....
Tél. (obligatoire) .....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATÉRIEL 60 F - LOGICIEL 25 F
❑ CHÈQUE ❑ CONTRE REMBOURSEMENT+30 F
❑ CARTE BLEUE
|_|_|_|_| DATE D'EXP.
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE ..... SIGNATURE

CD CONSOLE 11/95


Incroyable !
35% d'économie
CD CONSOLES
1 an - 11 numéros
PRIX EXCEPTIONNEL !
abonne toi !!!
abonnement 1 an 230 F seulement
au lieu de 352 F
Soit 122 F d'economie ou plus de 35% de remise sur le prix de vente au numero
Je m'abonne à CD Consoles pour 1 an au tarif préférentiel de 230 F au lieu de 352 F
soit 35% d'économie immédiate (étranger 330 F).
K 011
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville : ..... Pays : .....
Je règle par : ❑ chèque bancaire ou postal à l'ordre de Médialoisirs.
❑ virement postal CCP Paris 38622385K33.
❑ carte bancaire n° ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ expire fin : .... / ....
Date : ..../..../ 1995
Signature des parents pour les mineurs :
Coupon à renvoyer accompagné de votre réglement à :
CD Consoles - Service abonnement - 36, rue de Picpus - 75012 Paris. Tél : 43 42 00 60.

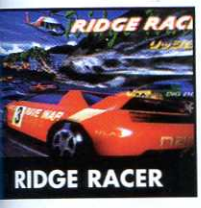
POUR TOUT ACHAT D'UNE PLAYSTATION OU SATURN NOUS REPRENONS VOTRE ANCIENNE CONSOLE (16 BITS) ET SES JEUX

CADEAU
RALLONGE 2,10 m, POUR AMELIORER LA JOUABILITE

CONSOLE SONY PLAYSTATION
VERSION FRANÇAISE

JEUX
- AIR COMBAT
- CYBERSLED
- DESTRUCTION DERBY
- DICSWORLD
- DRAGON BALL Z
- FIFA 96
- GUNDAM
- GUNNER EVENS
- HYPER FORMATION SOCCER
- JUMPING FLASH
- KILEAK THE BLOOD
- LOBO
- MAGIC CARPET
- MORTAL KOMBAT 3
- NBA JAM TE
- NHL 96
- NOVASTORM
- PHILOSOMA
- PRIMAL RAGE
- RAIDEN PROJECT
- RAPID RELOAD
- RAYMAN
- RIDGE RACER
- SHOCKWAVE
- STARBLADE ALPHA
- STREET FIGHTER REAL
- STREET FIGHTER THE MOVIE
- TEKKEN
- THEME PARK
- THO SHI DEN
- TWISTED METAL
- WING COMMANDER
- WINNING ELEVEN
- WIPEOUT
- WORMS
- ZERO DIVIDE
- 3D LEMMINGS

ACCESSOIRES
- CONTROL PAD
- ASC II PAD
- FIGHTER STICK ASC II
- CARTE MEMOIRE
- CABLE EXTENSION
- ADAPT. JEUX JAP/US


RIDGE RACER

DRAGON BALL Z


THO SHI DEN

CADEAU
50% DE REMISE SUR L'ADAPTATEUR DE JEUX JAP/US

CONSOLE SATURN
VERSION FRANÇAISE + 2 jeux

JEUX
- ASTAL
- CLOCKWORK NIGHT
- CLOCKWORK NIGHT II
- CYBER SPEEDWAY
- DAYTONA USA
- DEADALUS
- DIGITAL PINBALL
- FIFA 96
- GALE RACER
- GRAN CHASER
- LEGEND OF PINBALL
- LE MANOIR DES AMES PERDUES
- MAGIC CARPET
- MYST
- NBA JAM
- NHL HOCKEY 96
- MORTAL COMBAT
- OUTLAWS OF THE LAST DYNASTY
- PANZER DRAGON
- PEBBLE BEACH GOLF LINKS
- PRIMAL RAGE
- RACING DRIVING
- ROBOTICA
- SHINOBI
- STREET FIGHTER REAL
- STREET FIGHTER THE MOVIE
- THEME PARK
- TV ANIMATION SLAM DUNK
- VICTORY GOAL
- VIRTUA HANG ON
- VIRTUA HYCLIDE
- VIRTUA VOLLEY BALL
- VIRTUA RACING
- WING COMMANDER 3
- WORMS

ACCESSOIRES
- CONTROL PAD
- CONTROL PAD TURBO
- VIRTUA STICK
- ARCADE RACER
- CARTE MEMOIRE
- ADAPTATEUR JEUX JAP/US


DAYTONA

PANZER DRAGON


SHIN SHINOBI DEN

GAME'S LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

PLAYSTATION ET SATURN ... UNE AFFAIRE DE SPÉCIALISTES
POUR TOUTES INFORMATIONS, DISPONIBILITÉS ET PRIX, TÉLÉPHONEZ À VOTRE MAGASIN LE PLUS PROCHE !

GAME'S **VELIZY 2**
Centre Commercial
Tél. : 34 65 18 81

GAME'S **ST QUENTIN YVELINES**
Espace St Quentin
Tél. : 30 57 13 43

GAME'S **LILLE**
Grand Place
Tél. : 20 13 92 92

GAME'S **AMIENS**
Centre Com. Halles de Beffroi Tél. : 22 91 73 33

GAME'S **PARLY 2**
Centre Commercial
Tél. : 39 55 19 20

GAME'S **CERGY**
Centre Com. Les 3 Fontaines Tél. : 30 75 95 42

GAME'S **VAL THOIRY GENEVE**
Centre Commercial
Tél. : 50 20 86 06

GAME'S **VINCENNES**
28, avenue du Chateau
Tél. : 43 98 29 29

THE RAIDEN PROJECT

PLUS MORTEL QU'UN HARAKIRI

Seibu Kaihatsu Inc.