

CD CONSOLES



PLAYSTATION • SATURN • NINTENDO 64

22 NOVEMBRE 96 • 40 F

SPÉCIAL ! NINTENDO 64

Tout sur la sortie
américaine de
la star japonaise !

180 PAGES
et une vidéo

40 F
seulement !

SURPRISE !

Daytona CCE
encore mieux
que le premier !

BASTON !

Star Gladiator
la baston en 3D
selon Capcom

TIPS !

Formula One
tous les circuits
cachés du jeu !

TOMB RAIDER

Un sex-symbol
sur PlayStation
et Saturn !

L 9829 - 22 - 40,00 F

• 12,50 FS • 300 FB • 1700 PTE CONT
• D.O.M - T.O.M 60 FF • 280 FL •

TUNNEL B1

LA PRESSE EST
100 % ACCRO !

Playmag

« Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître ! Pour son premier jeu, Neon entre dans la cour des grands ! »
« Enfin un véritable jeu 32 bits. »
« L'un des meilleurs, sinon le meilleur tout simplement. »

94 %

95 %

Player One

GRAPHISME, JOUABILITÉ ET ANIMATION

« En résumé, des effets de lumière époustouflants, une réalisation parfaite font de ce jeu un petit bijou. »

CD Consoles

« A conseiller à tous les joueurs avides de sensations fortes. »

5
ÉTOILES
OR

Consoles +

« Ce jeu est une pure réussite. Un shoot them up d'un genre nouveau beau à se damner. Un cocktail explosif. »

91 %

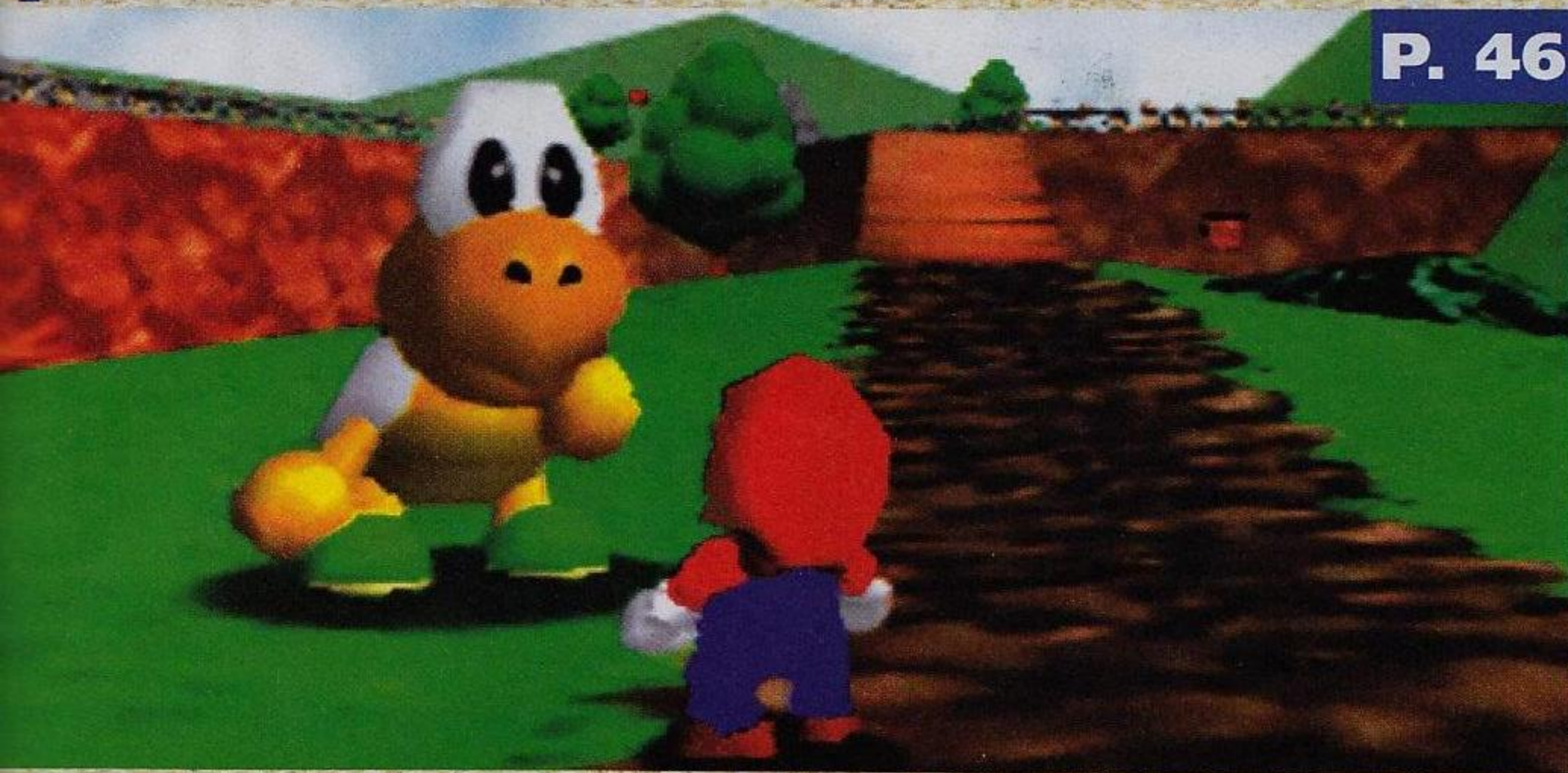


SUR PLAYSTATION ET SATURN

océan

Spécial Nintendo 64, Made in USA

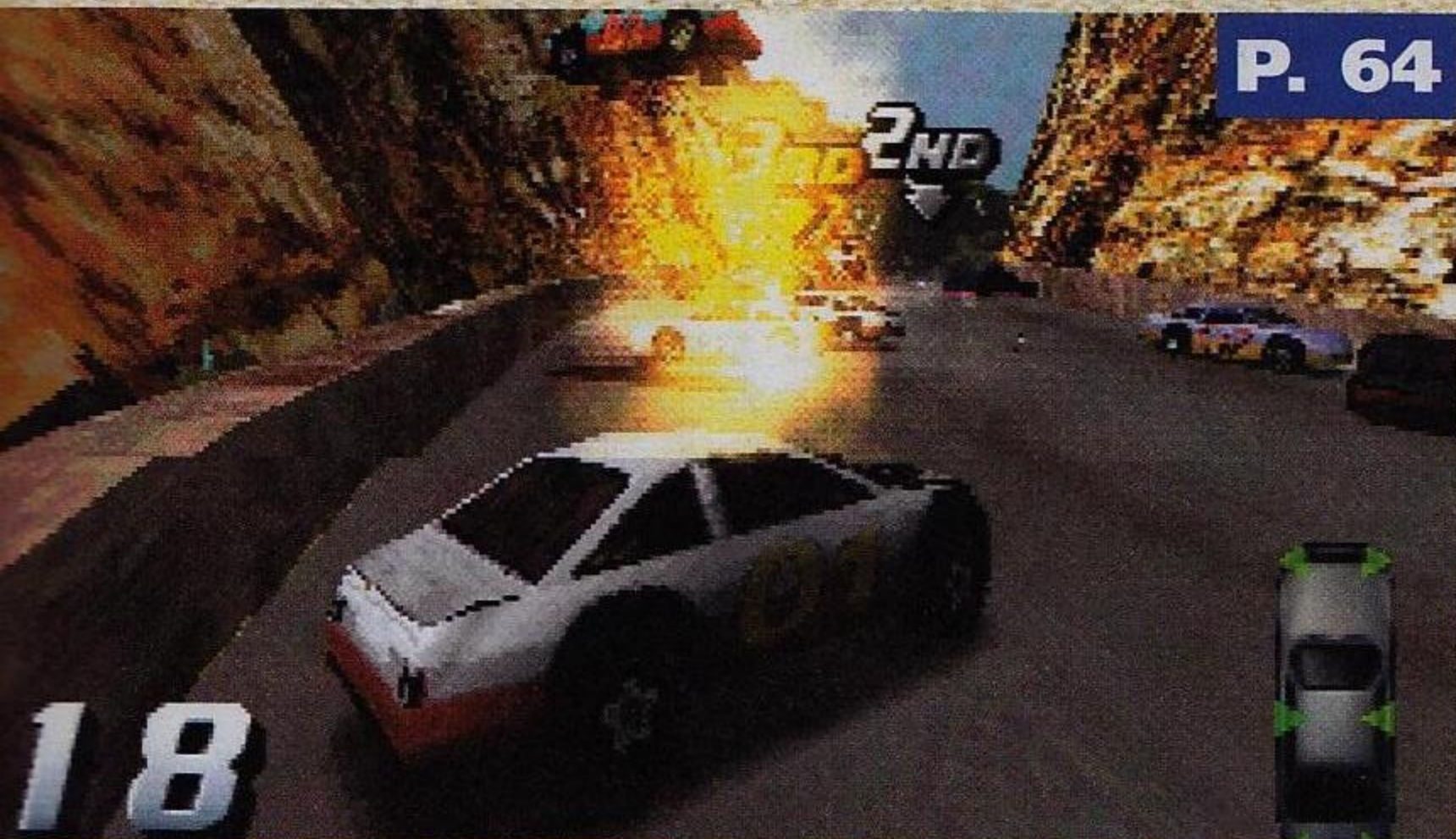
P. 46



Depuis le 29 septembre, la Nintendo 64 a envahit les USA.

Destruction Derby 2, en travaux

P. 64



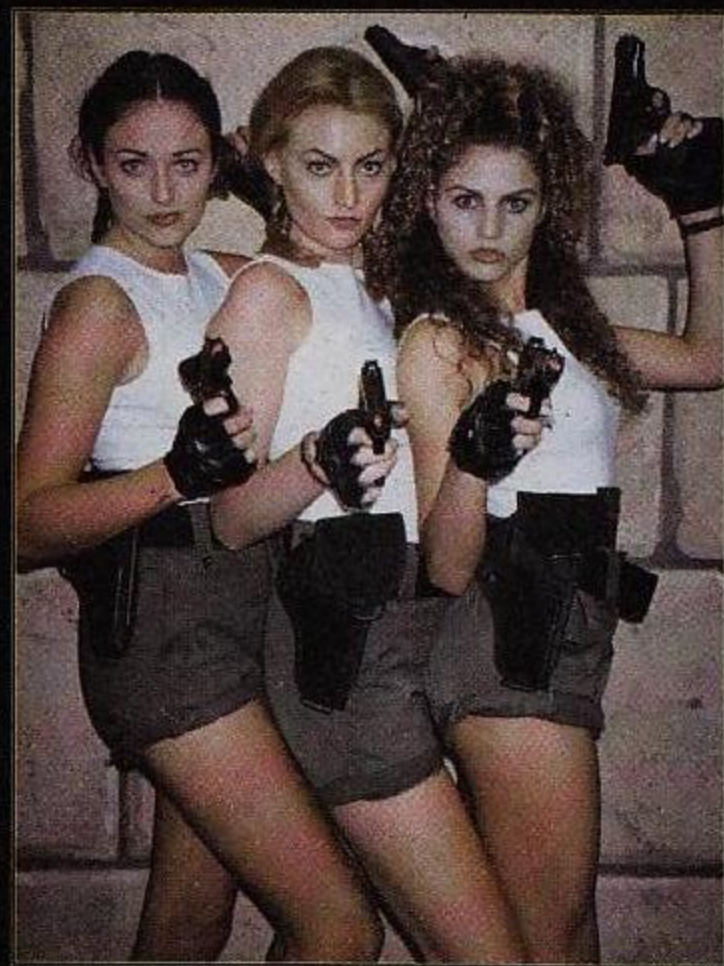
Plus beau, plus jouable, nous vous dévoilons tous les secrets du jeu de stock-car le plus attendu de cette fin d'année.

Pandemonium, en travaux

P. 62



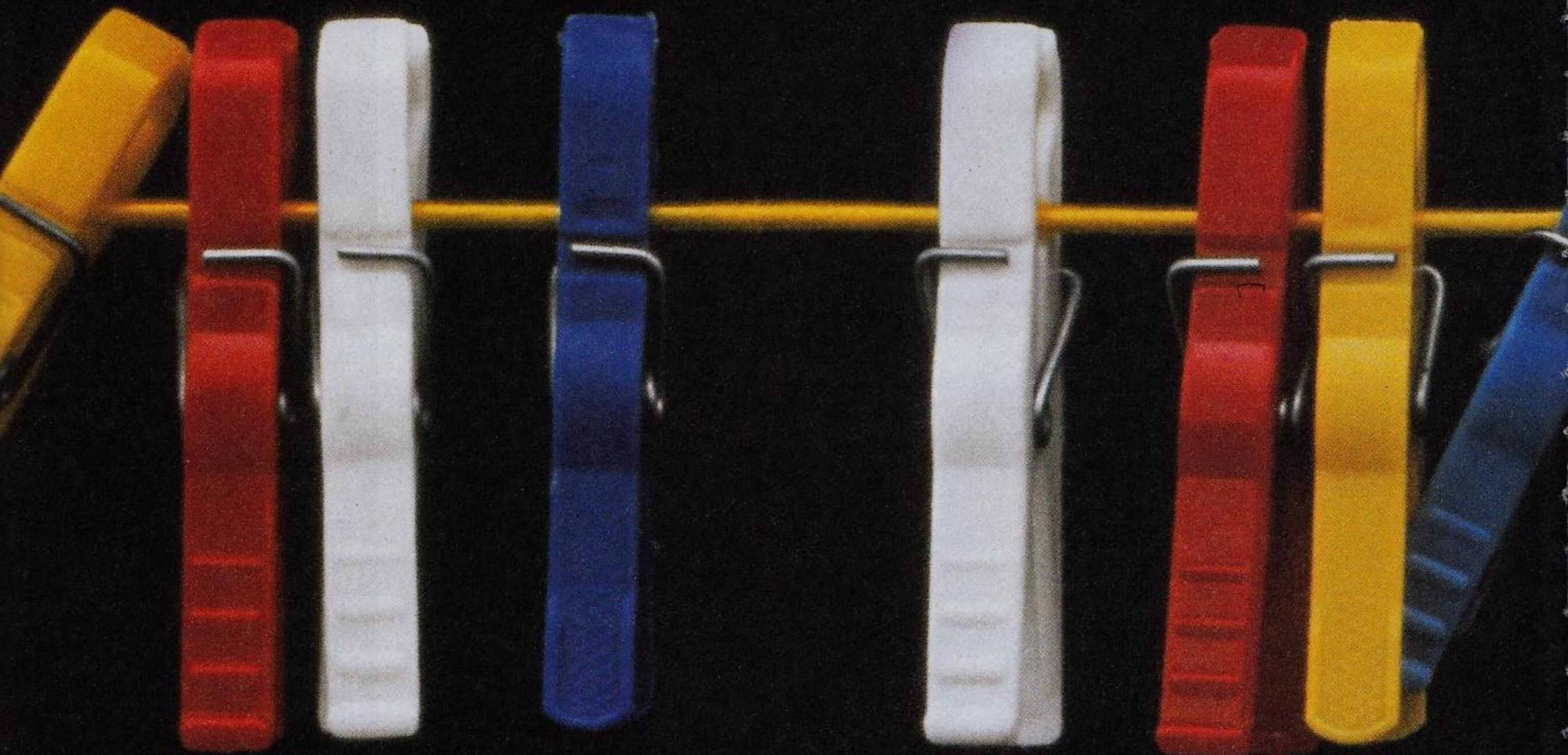
Crystal Dynamics nous dévoile un jeu qui va vous faire décoller !



Il aura fallu attendre les 32 bits pour voir enfin apparaître les héroïnes de jeu destinées à séduire les joueurs d'âge mûr. Qu'elles s'appellent Nina, Michelle ou June, elles sont toutes plus belles les unes que les autres. Leurs corps ont pris de jolies rondeurs qui sont de plus en plus visibles aux bons endroits. Ces déesses sont hélas bien rares ailleurs que dans les jeux de baston. C'est à croire que les filles ne sont là que pour servir de maître étalon aux bourrins du paddle. Ce n'est plus vrai aujourd'hui. Lara Croft débarque dans Tom Raider avec un tee-shirt moulant et un short qui offre sa peau diaphane aux regards. Lara nous entraîne au-delà du jeu dans un univers onirique où tout est possible. Lara n'est pas seulement belle, c'est une fille qui en a... Si vous la rencontrez, dites-lui bien que je l'aime !

Saves

é
d
i
t
o



3615
VIRGIN
GAMES*

08 36 68 94 95*

*2,23 F / minute

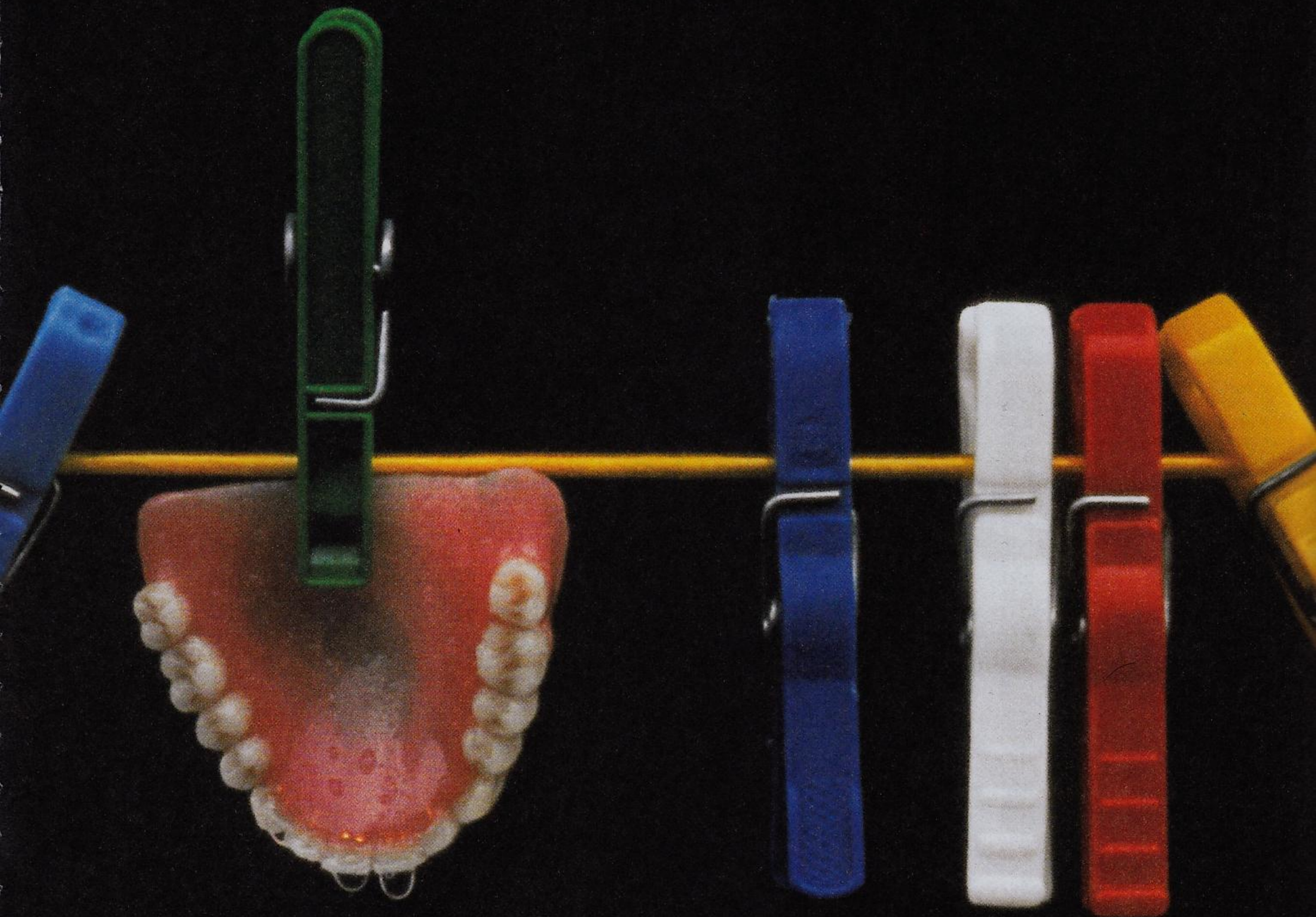
© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All rights reserved. Virgin is a trademark of
Virgin Enterprises Ltd.

CAPCOM

© Capcom co. Ltd. All rights reserved.



© PlayStation and The PlayStation logo are
trademarks of Sony Computer Entertainment.



Tiens ! Le voisin a déjà acheté STAR GLADIATOR.

Entrez dans l'arène de la 3 D
avec Star Gladiator !
Star Gladiator, le dernier né de Capcom,
est un jeu de baston révolutionnaire :
entièrement en 3 D,
décors en mouvement perpétuel,
fluidité dans l'enchaînement
des coups exceptionnelle,
mapping de textures...
Plasma Combos, Plasma Reverses
ou Plasma Strikes,
tous les coups sont permis
pour éliminer June, Gerelt,
Gamof et autres combattants.
Attention à ne pas vous y casser les dents !

**STAR
GLADIATOR**
EPISODE I
FINAL CRUSADE



INDEX

PlayStation et Saturn

Command & Conquer	p.22
FIFA 97	p.21
Hyper Tennis	p.20
NBA Jam Extreme	p.13
NBA Live 97	p.20
Tomb Raider	p.82

Playstation

Actua Golf	p.152
Andretti Racing 96	p.148
Blast Chamber	p.34
Break Point Tennis	p.12
Bushido Blade	p.54
Crash Bandicoot	p.88
Darkstalker	p.146
Disruptor	p.30
Excalibur	p.11
Formula One	p.16
Grid Runner	p.10
Hardcore 4x4	p.21
International Moto X	p.32
Iron & Blood	p.112
Lomax Adventures	p.130
Madden 97	p.162
Max	p.54
Monster Truck	p.20
Mortal Kombat 3	p.158
Motor Toon GP 2	p.134
Namco Smash Court	p.24
NHL 97	p.154
NHL Power Play 96	p.160
Overblood	p.54
Pitball	p.138
Project Overkill	p.150
Project X2	p.142
Reloaded	p.12
Ridge Racer 3	p.56
Robotron X	p.162
Samourai Shodown 2	p.54
Sim City 2000	p.156
Soviet Strike	p.118
Star Gladiator	p.106
Street Racer Deluxe	p.94
Syndicate Wars	p.18
Victory Boxing	p.17
Wargod	p.24
X-Com : Terror of the deep	p.163

Saturn

Albert Odyssey	p.50
Amok	p.24
Darius 2	p.163
Daytona CE	p.26
Destruction Derby	p.162
Fatal Fury Real Bout	p.56
Fighting Vipers	p.100
Highway 2000	p.162
Impact Racing	p.32
Keio 2	p.162
Pinball Graffiti	p.12
Scorcher	p.28
Sea Bass Fishing	p.162
Shining the Ark	p.54
Tilt	p.21
Warriors of Fate	p.54
World Wide Soccer	p.124

Nintendo 64

Wild Chopper	p.52
Dual Heroes	p.56
Mario 64	p.46
Pilotwings 64	p.46
Wave Race 64	p.49
Shadow of the Empire	p.49
Cruisin' USA	p.49
Killer Instinct Gold	p.49
Mortal Kombat Trilogy	p.49
Tetrisphere	p.49
Blast Corps	p.49

Tomb Raider, en couve

P. 84



Lara est le perso plus sexy des jeux vidéo !

Crash Bandicoot, le test

P. 90



Crash Bandicoot va révolutionner le jeu de plate-forme.

Star Gladiator, le test

P. 108



La baston 3D revue par le créateur de Street Fighter.

Premier niveau

Vous donner un avant-goût des titres de Noël, c'est l'objectif que nous avons fixé pour nos actus. En attendant la période des fêtes, vous pourrez vous faire une idée de ce qui vous attend. Vous trouverez, en avant-première, des informations exclusives sur les gros titres de cette fin d'année.

Page 10

Gros plan

Parce que les jeux vidéo de la nouvelle génération 32 et 64 bits sont de plus en plus beaux, nous vous présentons une petite sélection des plus belles réalisations graphiques parmi celles qui sont les plus attendues à la rédaction.

Page 36

Made in Japan

Il y a du nouveau en Orient ! L'actualité japonaise est fournie ce mois-ci avec des informations et des images du tout nouveau titre Nintendo 64 : Wild Chopper. Les nouveautés foisonnent aussi du côté de la PlayStation et de la Saturn.

Page 50

Les critiques

72 pages d'analyse fine par une bande d'experts triés sur le volet parmi une tripotée de professionnels. Ces précieuses informations vous permettront de découvrir les 26 jeux de l'avant-noël (Motor Toon 2, Project X2, Fighting Vipers...) Autant d'excellent titres qui vont vous tenir en haleine.

Page 82

Cinéma

Au programme du mois, du rire avec le Disjoncté, le nouveau film de Jim Carrey, mais aussi Pinocchio et Los Angeles 2013.

Page 168

TV Consoles

Vous trouverez ici, les sorties vidéo du mois dont Goldeneye, le dernier James Bond, version Pierce Brosnan.

Page 172

Totale Arcade

Toute une rubrique pour signaler les bons plans des salles d'arcade avec les premières images de VF3 !

Page 164

Nota Bene

Pour des raisons techniques, nous n'avons pas pu retirer le test de Iron & Blood d'Acclaim. Nous tenons à signaler que le jeu n'a pas été testé sur une version finale et que nous reviendrons dessus le mois prochain pour indiquer les options supplémentaires qui seront susceptibles de se greffer à la version définitive.

Y'A PAS QUE LES



EIDOS
INTERACTIVE
6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy cedex
Tél. : 01 41 06 96 70 - Fax : 01 47 56 14 66
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD



Tomb Raider © and ™ 1996 Core Design Limited
© & ® 1996 Eidos Interactive Limited All Rights Reserved



scor

MECS QUI EN ONT !

Tu ne tueras point

Tu ne voleras point

Le bien d'autrui ne convoiteras

Tu aimeras ton prochain comme toi-même... Pour Lara, oublié les commandements.

Elle, c'est une femme unique, qui sera à tes côtés et sur qui tu pourras compter mais prouves lui que tu es un homme.

Du courage, de la hargne, de l'agressivité, des muscles, de la fierté, de l'obstination...

LARA, Y'A PAS QUE LES MECS QUI EN ONT !

- Une aventure envoûtante mêlée d'action, d'énigmes et de pièges.
- Un système de caméras intelligent et dynamique unique.
- Un dispositif de combat inédit, permettant de viser deux adversaires à la fois.
- Plus de 2 000 animations donnent à Lara une diversité et une fluidité d'action impressionnante.
- Des mondes en 3D fascinants aux décors fidèlement reconstitués : Pyramides Egyptiennes ; Temples Mayas ; Citée de l'Atlantide...
- 5 séquences FMV gigantesques entre les niveaux.

Lara fait des ravages dans la presse :

- Consoles + : 97%
- Joypad : 96%
- Playstation Mag : 5/5
- Gen 4 : 5/6
- PC Team : 96%

TOMB RAIDER



Premier niveau

Des jeux bientôt en France



Voici une liste de chiffres et de statistiques (tous véridiques et tous vérifiés) qui vont peut-être vous intéresser. Si vous êtes en possession de détails complémentaires, ou que vous souhaitez nous communiquer une nouvelle information, n'hésitez pas : écrivez-nous !

> Selon Dataquest, un organisme spécialisé dans les statistiques, il se serait vendu 773 000 ordinateurs portables l'an dernier.

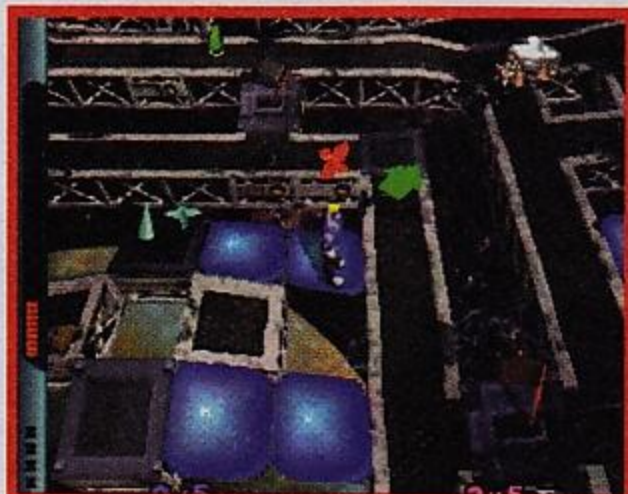
> D'après le livre *Open Skies, Closed Mind* de Nick Pope, le nombre estimé d'américains ayant souscrit à une assurance contre l'enlèvement par un (ou plusieurs) extraterrestre(s) : 35 000 personnes.

> Nombre de cigarettes fumées quotidiennement à travers le monde : 15 milliards.

> Nombre de Nintendo 64 vendues après neuf mois, sur le marché japonais : 800 000 unités.

> D'après le CDI *Military Factoid*, coût pour les américains de la guerre froide de 1948 à 1991 : 65 000 000 000 000 de francs. (non, non, je ne me suis pas trompé dans le nombre de zéros.)

> Nombre de disquettes jetées aux ordures tout les jours, à travers le monde (pour cause de mauvais fonctionnement) : 3-4 millions d'exemplaires (d'après Green Disk).



Grid Runner

Exploiter un thème aussi frivole que celui du « chat et de la souris », il fallait oser et surtout, il fallait trouver l'interface qui allait autour... Virgin y est parvenu, et de manière probante !

Machine : PlayStation et Saturn. Développeur et Éditeur : VIE. Genre : Action. Sortie : début 97.

Rassurez-vous, vous êtes très loin de voir plusieurs morveux virtuels, la bave au coin du bec, se courir après et crier d'une voix exagérément aiguë « Chat ! » à chaque fois que l'un d'entre eux administre une violente volée de la paume à un de ses compagnons. Du « Chat » traditionnel (à titre indicatif, les saxons disent « Tag »), il ne reste qu'un concept vaguement retravaillé, mais très nettement inspiré. Dans *Grid Runner*, le « jeu » se déroule au sein d'un environnement de taille relativement humble, parsemé d'un nombre variable de fanions. Opposé soit à un autre humain (c'est une séquence convivialité) soit à l'ordinateur, l'objectif du joueur consiste à récupérer tous les fanions le premier. Mais une exigence de taille tend à rendre plus difficile qu'elle n'en a l'air la tâche en question : pour ramasser un fanion, le joueur ne doit pas être « Chat ». Ce qui signifie qu'il doit avoir préalablement « touché » son adversaire avant de pouvoir se livrer gaiement à la cueillette des fanions. Cela donne un jeu très rapide, amusant et dynamisé par la présence de très nombreuses options, comme la possibilité de créer des passerelles à volonté entre les différents plateaux du jeu. En définitive, *Grid Runner* est issu d'une idée très sympathique qui le mérite de nous rappeler notre enfance (qui n'est peut être pas si loin). Le rendu est fort honnête. ■



Nightmare Creatures

Développeur : Mindscape Bordeaux. Éditeur : Mindscape. Genre : Action/Aventure. Sortie : début 97. Machine : PlayStation

Développé par la branche française de Mindscape (autrefois Atreïd Concept), *Nightmare Creatures* se situe dans la lignée de *Alone in the Dark*.

C'est un jeu d'action entièrement réalisé en 3D vue objective (lorsque le personnage principal est toujours visible à l'écran) à tendance franchement gothique. L'univers sombre et embrumé d'un Londres de 1834 (directement emprunté à l'œuvre de Lovecraft) est le décor « attrayant » que plante

Nightmare Creatures. Une aventure fantastique aux tenants et aux aboutissants bien mystérieux que le héros devra démêler à ses risques et périls. ■





Reloaded

« On ne change pas une équipe qui gagne », « Tant que je gagne je joue ». Voilà deux expressions qui nous sont venues à l'esprit lorsque nous avons appris qu'une suite de Loaded était en chantier. Ça s'appelle Reloaded !

Machine : PlayStation. Développeur : Gremlin. Éditeur : Funsoft. Genre : action. Sortie : janvier 97.

Sous une apparence classique, Loaded s'était révélé excellent. On pourrait juste reprocher sa courte durée de vie. Sa réalisation ingénieuse, et



son action avaient séduit plus d'un. Cette suite reprend le même moteur de jeu. L'action est vue de dessus, mais comme les graphismes sont en trois dimensions, l'ensemble présente une certaine rondeur, ce qui rend la perception très réaliste. On retrouve toujours la possibilité de zoomer pour mieux

voir ce qui se passe à l'écran. Et les effets de lumières, réalisés grâce au glow-engine (programme réalisé par les programmeurs) sont toujours présents. On retrouve également la même interface : les informations principales sont rassemblées dans une petite fenêtre en haut de l'écran, elle indique le nombre de vies, les munitions qu'il vous reste. Elle permet aussi de visualiser une carte en temps réel. Voilà pour ce qui a été conservé. Tout le reste est différent. Le principal changement intervient dans les personnages : il y en a deux en plus des six précédents. Ils ont tous une séquence cinématique différente. Les niveaux sont toujours aussi superbes, et sont beaucoup plus variés : prison, complexes industriels, déserts, etc. Reste à savoir ce que le titre peut apporter de plus en terme d'intérêt. Une durée de vie plus importante ? ■



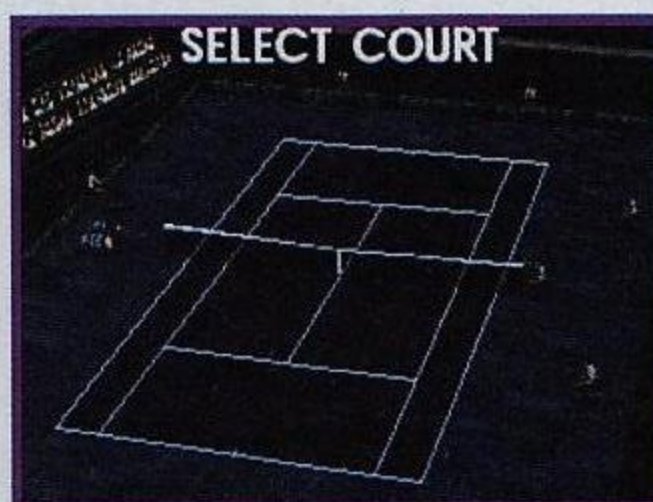
Break point Tennis

Machine : PlayStation. Développeur : Ocean. Éditeur : Ocean. Genre : tennis. Sortie : décembre.

La mode est au tennis actuellement ! Vérifiez votre matériel et sortez vos balles neuves. Pas moins de trois simulations de ce genre sont at-

tendues d'ici la fin de l'année. Ocean, qui vient tout juste de commercialiser Tunnel B1, nous propose un titre axé plus sur l'action que sur la simulation. Néanmoins, le jeu permettra de disputer des match amicaux ou des championnats sur les lieux habituels (Flushing Meadow, Roland Garros,

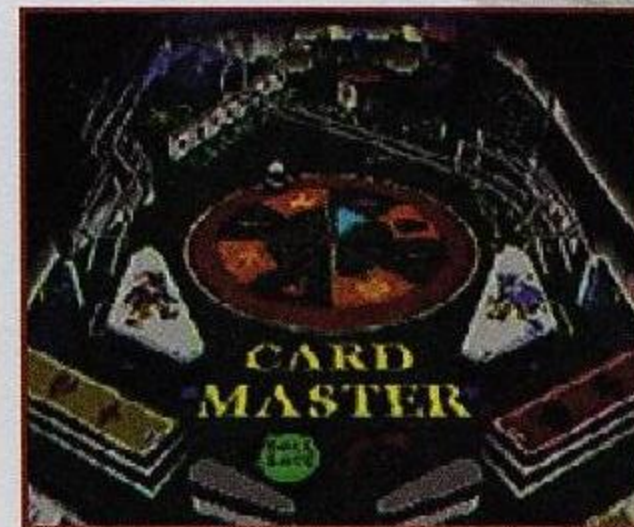
Wimbledon, etc.). Avec des vues différentes, des personnages et des décors en 3D, Break Point promet d'être un bon jeu dans le genre. Notez également que vous bénéficierez d'une réduction de 30 F sur l'achat du jeu sur simple présentation d'un bon de réduction Pepsi Cola. ■



Pinball Graffiti

Machine : Saturn
Développeur : Pack in video
Éditeur : JVC.
Genre : flipper
Sortie : novembre

> Les jeux de flippers commencent à fleurir sur les consoles 32 bits, et, il faut bien avouer qu'ils se ressemblent tous. Pack-in-Video, l'équipe qui a développé Pinball Graffiti, a eu une idée pour le moins originale : que se passe-t-il à l'intérieur d'un flipper ? Outre les vues classiques, de dessus avec scrolling vertical, et la vue 3D en perspective, il existe une vue à l'intérieur de la bille ! On peut ainsi voir les flippers en gros plan en pleine action. Cette vue n'est pas très jouable, mais permet d'apprécier l'environnement en trois dimensions. Trois tables sont annoncées, avec tous les détails habituels (flips, rampes, bumpers, etc.). Classique dans sa conception, mais extrêmement original par sa réalisation.



Shoot again

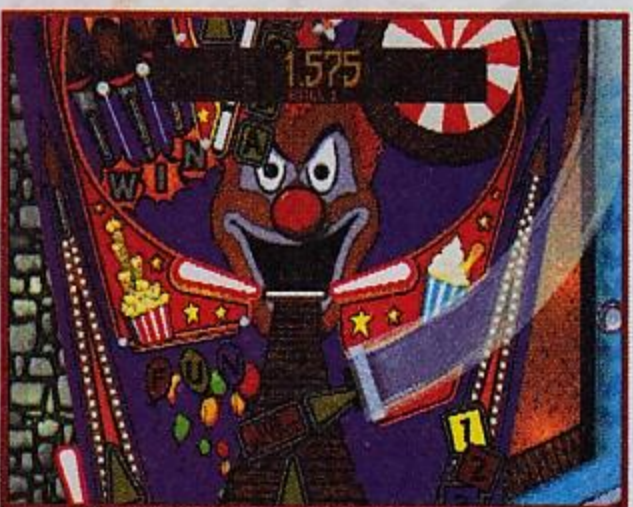
(Premier niveau)



Tilt

Machine : Saturn
Développeur : JVC.
Éditeur : VIE
Genre : flipper
Sortie : décembre

> Comme son nom l'indique, Tilt est un flipper. Il semblerait que ce genre de jeu soit un passage obligé. Car sur PlayStation, il y a du choix : Pro Pinball the Web, Extreme Pinball, True Pinball. Tilt aura fort à faire pour s'imposer. Heureusement, il semble posséder de nombreux atouts. En premier lieu, il y a huit tables de jeu différentes. À comparer avec les quatre tables que proposent les autres titres du même genre. Il y en a pour tous les goûts, les sujets sont variés : cimetière, corruption, le cirque, l'espace, etc. On peut y jouer en vue 2D selon un scrolling vertical qui permet de suivre la balle lorsqu'elle sort de l'écran de jeu et en vue 3D avec un effet de perspective vraiment bien rendu.



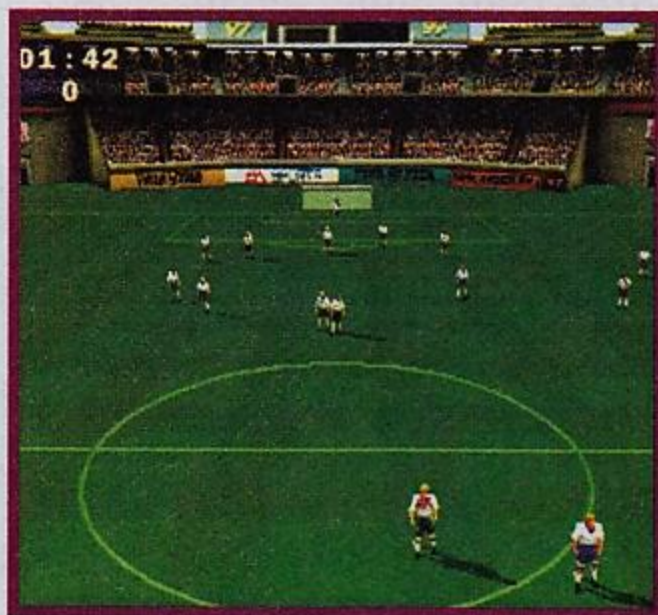
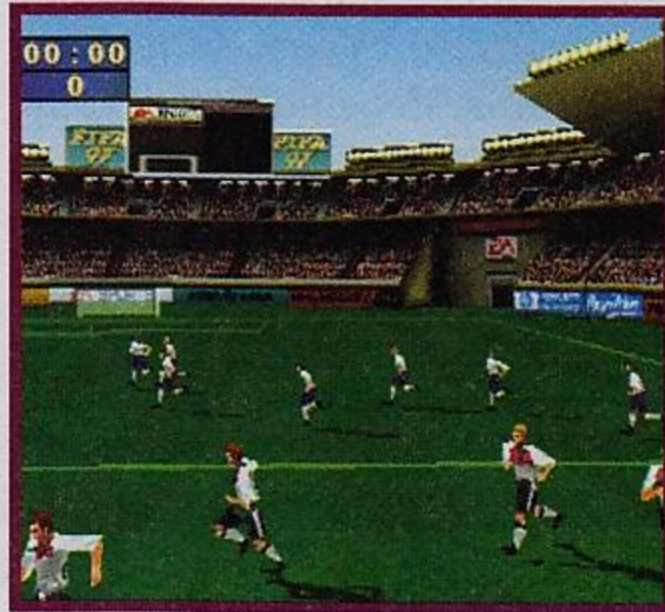
Fifa 97

Le mois dernier, nous vous avons présenté les premières images de FIFA 97. Sa date de sortie se rapprochant à grand pas, nous faisons un nouveau point.

Machine : PlayStation et Saturn. **Éditeur :** Electronic Arts. **Développeur :** EA Spots. **Genre :** foot. **Disponible :** dès aujourd'hui.

Fidèle à sa politique de , EA Sports renouvelle cette année, encore une fois, sa gamme de simulations sportives, à commencer par la licence la plus forte de la marque : FIFA. S'inspirant de l'air du temps, la toute nouvelle interface du jeu s'accorde aux exigences des joueurs, notamment dans l'adoption d'un mode de rendu en 3D. Les joueurs ne sont plus de simples sprites

(simples malgré le nombre important de phases d'animations qu'ils possédaient.) mais des écheveaux complexes de polygones anthropomorphes. Faisant appel à la technique de la motion capture (avec l'aide de David Ginola) pour saisir des mouvements réalistes, FIFA 97 se veut un titre soigné où tous les points du jeu ont bénéficié d'intenses sollicitudes : graphismes, intelligence



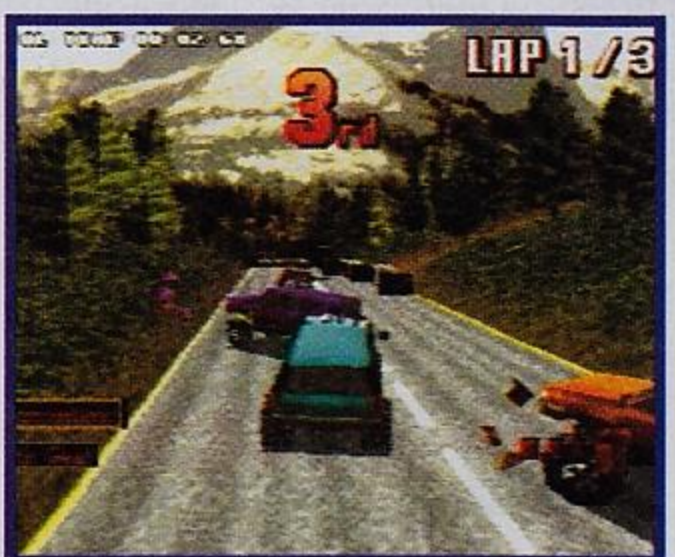
artificielle, animations, sons, etc. En termes de jouabilité, FIFA possède un mode de jeu très instinctif qui permet au joueur d'effectuer une prise en main quasi immédiate. Seul petit problème apparent, celui de la vitesse. Le jeu est assez lent, affaiblissant la dynamique de l'action. Évidemment, le jeu reste toujours aussi convivial, avec la possibilité de jouer jusqu'à huit simultanément ! De belles parties en perspective. Quoi qu'il en soit, FIFA 97 est l'un des produits phares de Electronic Arts pour ce Noël. ■

Hardcore 4X4

Machine : PlayStation. **Développeur :** Gremlin. **Éditeur :** Funsoft. **Genre :** course 4X4 **Sortie :** décembre.

Après l'excellent Loaded, et un médiocre Euro 96, Gremlin change de registre avec Hardcore 4X4, une simulation de conduite de monstres de

la route. On a l'impression de conduire une voiture au fond d'un ravin ! À première vue de même une prise en main plutôt difficile. Pourtant, après quelques minutes de jeu, on se rend immédiatement compte de la richesse des différentes situations. Les parcours comportent plusieurs parties, comme des chemins de terre, et des portions d'asphalte (le passage de l'un à l'autre peut quelque peu surprendre certains joueurs). Il y a aussi de la conduite sur des routes enneigées. Il faudra parfaitement maîtriser le dosage de l'accélérateur (ça n'est pas évident tout de suite et les sorties de route sont assez fréquentes). Avec une bonne réalisation en 3D, le jeu peut séduire une majorité d'entre vous. ■



WARGOD

Depuis que la Saturn et la PlayStation sont sorties, les jeux de baston en 2D ont été évincés par l'arrivée de mêmes titres mais en 3D. Les titres en 2D ont donc perdu du terrain, seuls Capcom et SNK parviennent encore à nous épater avec des jeux classiques.

Machine : PlayStation. Développeur : Williams.
Éditeur : GT Interactive. Genre : beat'em up.
Sortie : janvier 97.

Wargod est un titre qui nous vient de l'arcade, et est une sorte d'adaptation en trois dimensions de Mortal Kombat. Est-ce parce que ce titre est usé (l'éditeur en a extrapolé tellement de versions), ou bien, fallait-il se mettre à la

mode et adapter le jeu aux techniques de création les plus modernes ? Il est vrai qu'un Tekken ou un Virtua Fighter se vend bien plus qu'un Mortal Kombat. Williams est donc sur la bonne voie pour engranger encore plus de bénéfices.

Le jeu vous propose de participer à un tournoi de combats, où tous les coups sont permis, y compris les fatalités, synonymes de mort immédiate pour qui en fait les frais. Les combattants sont au nombre de dix, et font indubitablement (ce n'est pas un gros mot) penser à ceux de Mortal Kombat. On trouve pêle-mêle : un indien, une amazone, un homme-loup, etc. Tous ont des facultés en rapport avec leur morphologie. On reconnaît au lancement du jeu la griffe de son aîné : la présentation de



vos adversaires est la même (tous vos ennemis sont sur une colonne). « Chose your destiny ! » Techniquement, le programme n'est pas assez avancé pour que l'on puisse juger de façon définitive. Les

couleurs sont un peu ternes et sombres, exactement comme pour Iron & Blood. Mais l'animation est bonne. Un jeu à ranger dans la catégorie baston 100 % Les fans du genre garderont un œil dessus. ■



Amok

Machine : Saturn. Développeur : Scavenger.
Éditeur : GT Interactive. Genre : shoot 3D.
Sortie : janvier 97.

La société Scavenger a un planning chargé jusqu'en début d'année prochaine. En effet, Amok et Scorcher sont tous les deux prévus pour cette période. Amok un shoot'em up en 3D plutôt bien réalisé. Entièrement en 3D, il propose une action assez proche d'un doom-like. Aux commandes d'un Walker amphibie, vous aurez pour tâche d'accomplir de nombreuses missions. Un briefing vous permettra de prendre connaissance de vos



divers objectifs. Les missions auront lieu à tour de rôle sous l'eau, ou sur terre (votre véhicule subissant alors une transformation en conséquence). Un titre qui s'annonce extrêmement prometteur. ■

WONDERGAMES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

PRIX NETS
PORT INCLUS

PLAYSTATION

- RESIDENT EVIL 358F
- TEKKEN2 387F
- FORMULA 1 342F
- CHRONICLES OF SWORD 344F
- TUNNEL B1 343F
- WIPEOUT 2097 TEL
- DIE HARD TEL
- CRASH BANDICOOT TEL
- AUTRES JEUX TEL

SATURN

- NIGHTS 386F
- NIGHTS + PAD 484F
- DESTRUCTION DERBY 341F
- EXHUMED 357F
- DIE HARD TEL
- AUTRES JEUX TEL

TOTAL COMMANDE (cochez les cases choisies)

A PAYER

Nom (en majuscules)
Prénom Tél
Adresse
Code Postal Ville
Règlement par chèque à joindre à la commande à l'ordre de T3M
ou Carte bancaire N° expire le ... / ...
Signature:

COMMANDEZ PAR TEL, FAX OU COURRIER

Tél : 02 37 26 72 85 (lundi-samedi 15h-20 h)

Fax : 02 37 26 73 16

Courrier : T3M-WONDERGAMES BP8 28190 COURVILLE/EURE

LIVRAISON
24/48H
COLISSIMO

HORAIRES :
Lundi - Samedi
10 H a 19 H 30
Non stop !
Appeler nous pour
les disponibilites
aux
01 46 34 24 16



PLAYSTATION PAL
Avec 1 Cd une Manette
+ 200 Frs de bons
d'achats pour :
TEL

Service Apres Vente
Reparation & Modification
de vos consoles
Devis gratuit sur demande
Pose du Chip sur PSX
en 2 Heures
349 Frs



SATURN PAL
Avec 1 Cd une Manette
+ 200 Frs de bons
d'achats pour :
TEL



Le Reseau EPROM

**NEUF & OCCASION
ECHANGE & RACHAT**



Plant MADCATZ



799 F



STAR GLADIATOR
PSXJAP : 499 Frs



DAYTONA USA 2
SATJAP : 399 Frs



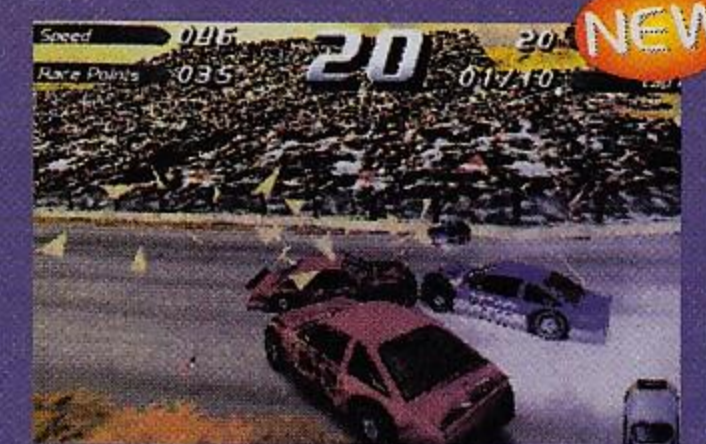
**Pistolet
PSX & SATURN
299 Frs**



DIE HARD
PSX & SATURN
349 Frs



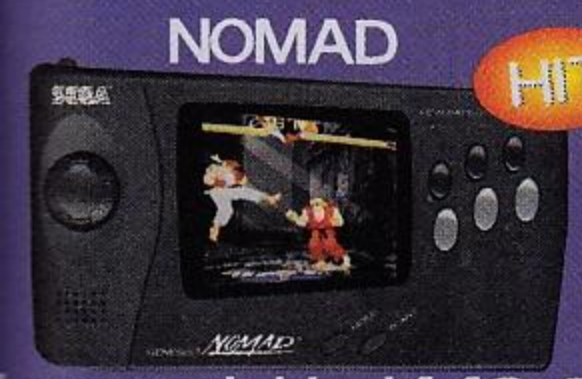
Virtua Cop 2
SAT JAP
399 Frs



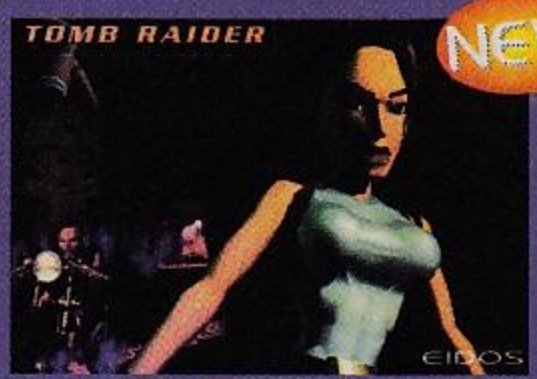
Destruction Derby 2
PSX : 369 Frs



WipeOut 2097
PSX : 369 Frs



NOMAD
SEGA portable 1449 Frs



TOMB RAIDER
SATURN & PSX : 369 Frs



Virtual On
SATJAP : 399 Frs



**Joystick
Virtual On**

VOUS AUSSI, VOUS POUVEZ NOUS REJOINDRE : TEL : 01 43 26 56 75

MARSEILLE

A X E L O I S I R
25 Boulevard Salvador, 13006 Marseille
TEL : 04 91 55 61 58 FAX : 04 91 55 61 59

NANCY

C Y B E R S O F T
48 Rue Henri Poincarre, 54000 Nancy
TEL : 03 83 37 82 72 FAX : 03 83 37 67 8

MONTPELLIER

T O P G A M E S
1Rue Saint Come, 34000 Montpellier
TEL : 04 67 52 97 05 FAX : 04 67 60 52 62

ST LOUIS

O B J E C T I F G A M E S
10 Av du General de Gaule, 68300 St Louis
TEL : 03 89 67 08 37 FAX : 03 89 67 08 3

GRENOBLE

P O L Y H E D R O N
11 Bis Cours Berriot, 38000 Grenoble
TEL : 04 76 43 27 93 FAX : 04 76 87 27 43

ROUEN

W A R P Z O N E
13 Rue Des Augustins, 76000 Rouen
TEL : 02 35 89 02 78 FAX : 02 35 98 04 3

(Premier niveau)

Formula One

Ça y est ! Vous avez enfin une copie du jeu Formula One et vous vous « éclatez » littéralement sur les 17 circuits du jeu, mais (car il y a un « mais ») vous voulez toujours plus. Psygnosis a prévu le coup et nous vous révélons ce mois-ci, en exclusivité, les astuces les plus délirantes du jeu.



Machine : PlayStation. Éditeur : Psygnosis.
Développeur : Bizarre Creation. Genre : F1.

Avant que vous n'entreprenez l'altération volontaire du jeu, il faut que vous sachiez de quelle manière le faire. C'est bien simple, chaque mode de jeu nécessite une manipulation plus ou moins complexe de boutons sur le paddle à un endroit spécifique du jeu. Heureusement, c'est toujours le même. Sur l'écran de sélection où vous devez choisir si vous désirez courir les qualifications, faire quelques tours d'entraînement ou disputer la course elle-même. Vous devez maintenir le bouton Select et entrer la séquence de bouton relative au mode de jeu auquel vous désirez jouer. Si votre manœuvre est réussie, la case laissée vide en bas de l'écran se voit prise d'assaut par un texte du genre : « Bike Mode Activated ». Il existe trois modes de jeu différents, ainsi que deux astuces amusantes. Le premier mode vous permet de transformer votre formule un en buggy. L'avantage de ce véhicule, outre sa petite taille, concerne les sorties de route. En sa qualité de tout-terrain, il ne dérape



plus dans l'herbe. Le deuxième mode est un peu particulier, puisqu'il vous met au commandement d'un deux roues ! Le pilote est coincé dans deux pneus et fonce sur la piste à plus de 200 km/h ! Enfin, le dernier mode de jeu propose de transformer la piste en rivière de

lave ; votre véhicule est alors suivi de deux traînées flamboyantes. Et puis, il existe un circuit supplémentaire dont le tracé urbain est identique aux courbes d'une formule un. Vous pouvez changer le langage des commentaires en cours de partie en entrant un autre code. ■

Les codes

Vous devez maintenir le bouton Select enfoncé pendant toutes les manipulations et être forcé en mode arcade.

Mode buggy : D, H, ▲, G, H, ■, ▲

Mode 2 roues : B, H, ●, ▲, D, H, ■, ▲

Mode de lave : ■, ●, H, D, D, ●, ✕

Circuit : G, ●, ●, ▲, ▲, ●, H, D

(Une fois qu'un message vous indique que le circuit est disponible, commencez une course simple et quittez immédiatement. Retournez à l'écran de sélection des circuits et allez à gauche d'Interlagos).

Anglais : ■, ▲, ●, H, ▲, B, ●, ●, B

Français : ●, B, B, G, ●, G, ●

Allemand : B, H, G, G, ■, ●, ✕

Espagnol : ▲, ●, D, ●, ▲, ●, D, ●

Italien : ●, ■, ●, G, ●, H, ●

Légende :

H = haut ; B = bas ;

D = droite ; G = gauche

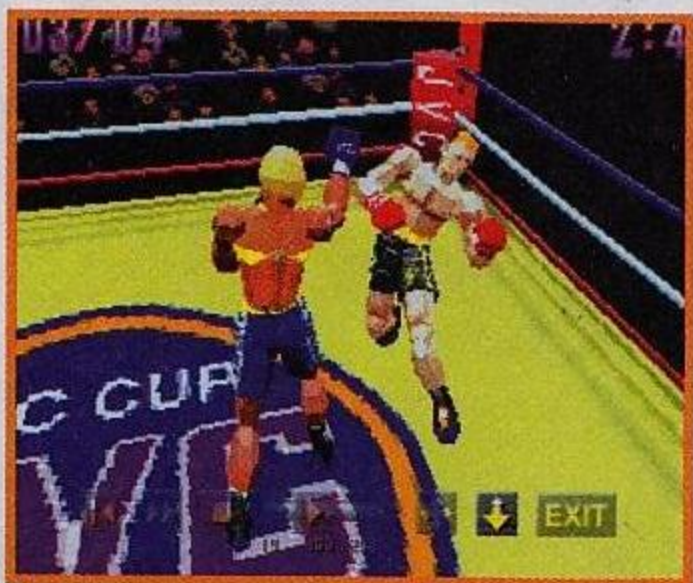


VICTORY BOXING

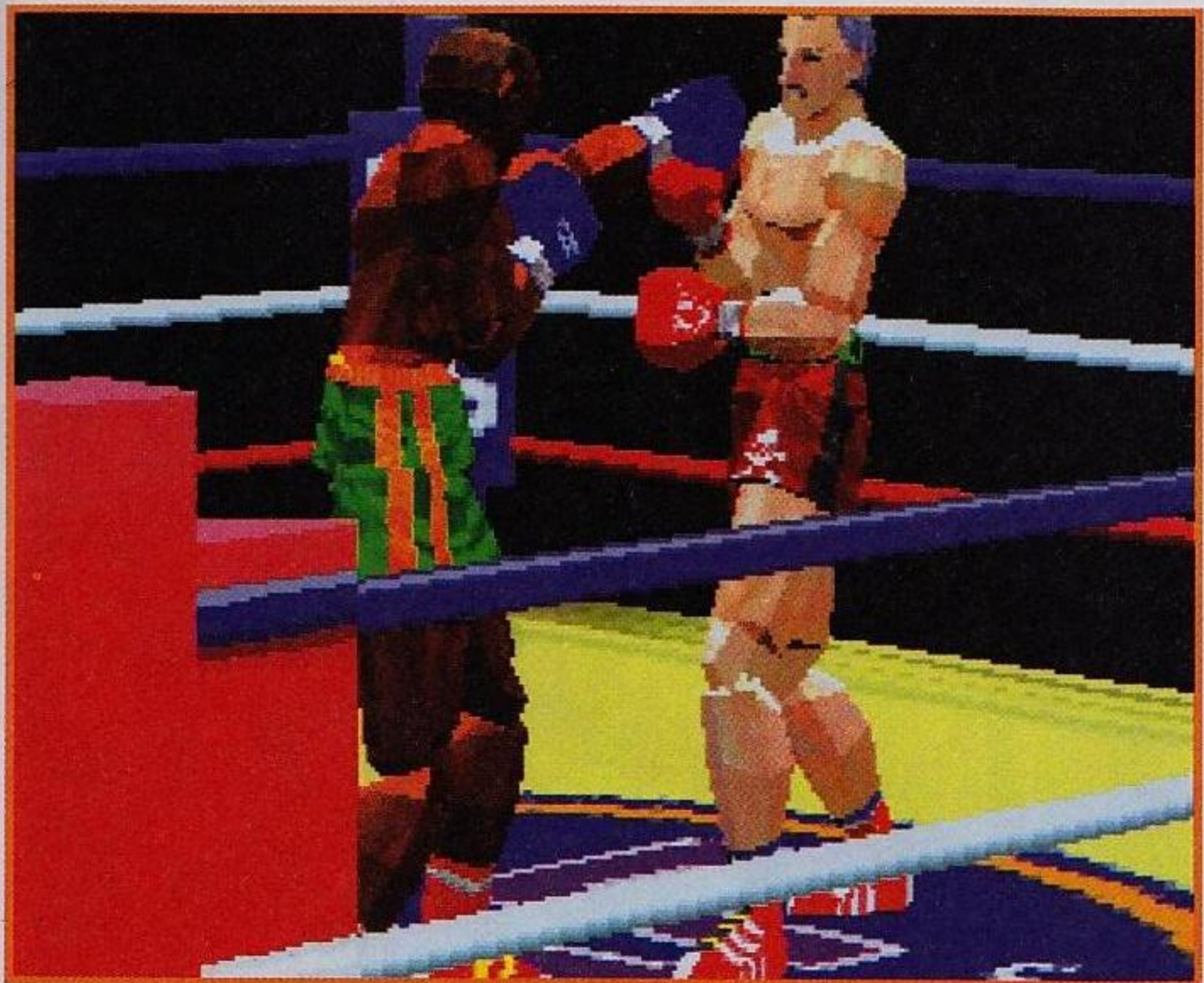
Déjà sorti sur Saturn l'année dernière, Victory Boxing revient cette année dans une nouvelle version reprogrammée pour la PlayStation. Sony voulait en effet un jeu bien différent.

Machine : PlayStation. Développeur : JVC.
Éditeur : VIE. Genre : Boxe. Sortie : décembre.

Les jeux de sport sont légion sur la machine de Sony, mais il lui manquait un jeu sur le noble art : la boxe. Il y avait deux moyens de traiter un tel sujet : soit faire un jeu d'arcade bien bourrin, soit opter pour une simulation pure et dure. Les programmeurs ont choisi un juste milieu. Le point fort de ce titre sera à n'en pas douter l'aspect gestion des caractéristiques du personnage. La possibilité de construire son personnage, et de le mener à la victoire. On pourra choisir le sexe et attribuer des compétences dans trois domaines différents : force, endurance, et résistance, sachant que si l'on privilégie un paramètre, un autre sera défavorisé. En mode tournoi, le jeu gère la progression du personnage : plus il aura de combats au compteur, plus ses qualités augmenteront.



Le jeu se révèle assez difficile à prendre en main, mais passé une période d'adaptation, on apprend à bloquer les coups, et aussi à en donner. Avec de nombreux effets de caméras, des graphismes soignés, et une animation réaliste, on peut dire que la réalisation est en l'état actuel des choses de bonne qualité générale. Premier jeu du genre sur PlayStation, Victory Boxing pourrait très bien trouver sa place chez les amateurs. Les autres se tâteront entre la boxe ou la baston, un genre très bien représenté sur cette console. ■



LES NUMEROS PHARES AVEC K7 VIDÉO

Si vous avez manqué les numéros datés juillet/août et septembre, une chance ultime s'offre à vous de pouvoir découvrir les 2 heures de présentation vidéo des meilleurs jeux du moment et de Noël prochain. Pour se faire il vous suffit de remplir le bon de commande ci-dessous accompagné de votre règlement à l'ordre de Médialoisirs.



Été 96

Septembre 96



- Oui, je désire recevoir ces deux numéros de CD Consoles au prix exceptionnel de 70 F frais de port inclus
- Oui, je désire recevoir le numéro de septembre au prix de 40 F frais de port inclus
- Oui, je désire recevoir le numéro de l'été au prix de 40 F frais de port inclus

NOM :
 Prénom :
 Adresse :

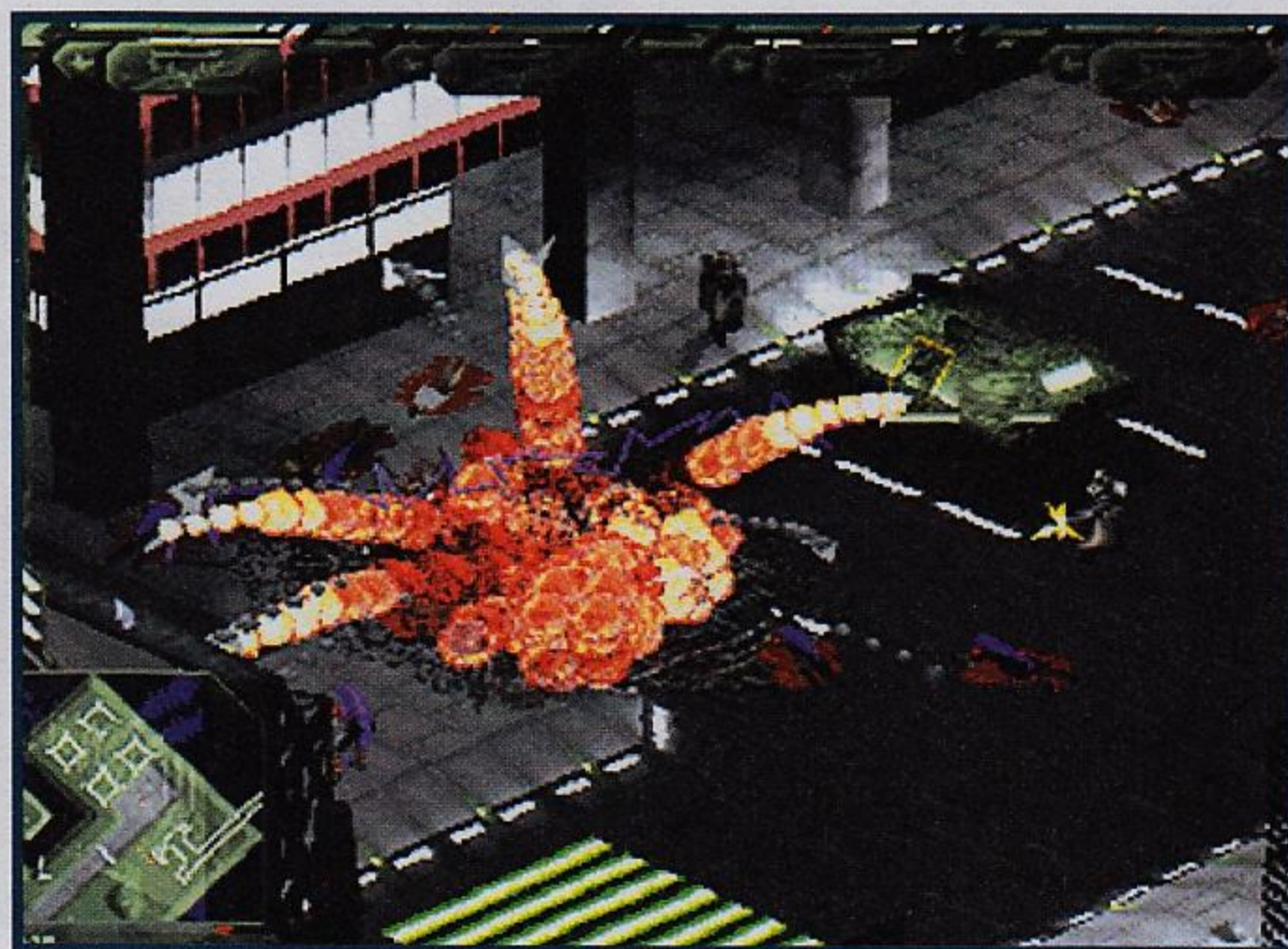
 Code postal : Ville :

Bon de commande à retourner accompagné de votre règlement à l'adresse suivante : Médialoisirs 5-7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex. CDC11/96

→ (Premier niveau)

Syndicate Wars

Ce qui est proposé au joueur à travers Syndicate Wars, c'est la possibilité de devenir maître du monde (rien que ça !). Mais il va falloir laisser les scrupules au vestiaire dans ce monde de brutes.



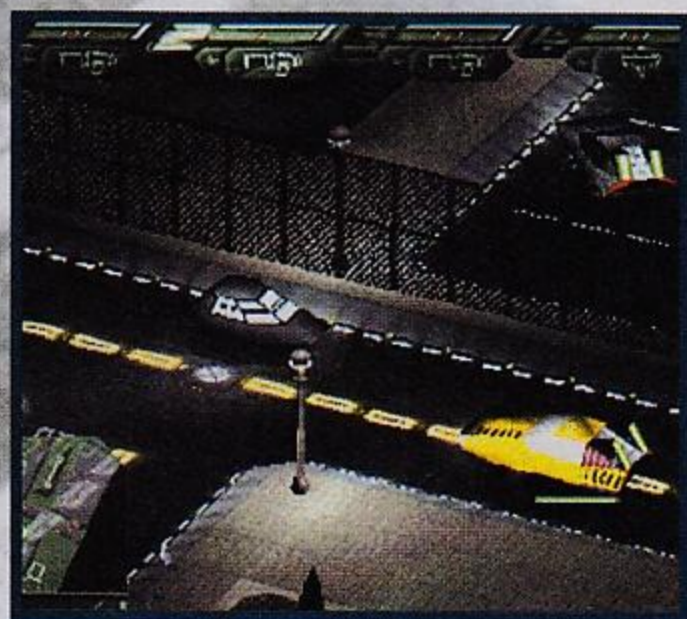
Machine : PlayStation. Éditeur : Electronic Arts. Développeur : Bullfrog. Genre: Stratégie. Sortie : décembre

Suite du célèbre Syndicate (tout court), Syndicate Wars reprend avec une minutie exemplaire le concept et le mode de fonctionnement de son prédécesseur. Souvenez-vous, un nombre restreint d'organisations sans scrupules lutte pour la domination mondiale. Le joueur est à la tête d'un de ces syndicats et doit, en tant que tel, gérer les multiples missions qui l'amèneront à remplir son objectif. Les missions consistent à prendre possession d'un territoire et ce, de façon différente : coup d'état, espionnage industriel, kidnapping, élimination, nettoyage, etc. Les modifications majeures qu'a subi Syndicate Wars concernent les graphismes de



l'interface et la complexité accrue des phases de gestion. Les cyborgs sont largement plus grands à l'écran, permettant ainsi de les différencier plus facilement. Le système d'icônes (qui contrôlent les attributs de chaque cyborg) a opté pour une présentation plus aérée et plus agréable. En ce qui concerne la gestion des troupes, Syn-

dicate Wars propose de très nombreuses options supplémentaires, comme une toute nouvelle palette d'armes (lourdes et légère), des accessoires plus intéressants ou encore, la présence de nouveaux facteurs déterminant pour l'efficacité des cyborgs, comme la rapidité. Une grande partie d'entre nous avait adoré Syndicate, et Bullfrog nous permet, une nouvelle fois, de revivre l'ambiance dramatiquement malsaine de la guerre des gangs internationale. De nouvelles stratégies, une nouvelle interface, de nombreuses heures de jeu supplémentaires. Encore une fois, Noël est le rendez-vous des grands titres. ■



tous les jeux, accessoires et goodies
pour la LYNX et la JAGUAR



les fauves
ATARI
possèdent
enfin leur
territoire

490 f
la JAG ntsc (nue)
+ 1 Joypad
+ **ALIEN VERSUS
PREDATOR**

JAGUAR

ALIEN VS PREDATOR 339 F. ATARI KART 429 F. ATTACK OF THE MUTANT PENGUINS 429 F. BALDIES (CD) 429 F. BATTLEMORPH (CD) 429 F. BRAINDEAD 13 (CD) 429 F. BRUTAL SPORT FOOTBALL 269 F. BUBSY 169 F. CANNON FODDER 429 F. CHEKERED FLAG 169 F. CLUB DRIVE 269 F. CRESCENT GALAXY 196 F. CYBERMORPH 169 F. DEFENDER 2000 449 F. DINO DUDES 169 F. DOOM 339 F. DOUBLE DRAGON 339 F. DRAGON 269 F. DRAGON 'S LAIR (CD) NTSC 429 F. FEVER PITCH SOCCER 429 F. FIGHT FOR LIFE 449 F. FLASHBACK 429 F. FLIPOUT 339 F. HIGHLANDER (CD) 429 F. HOVER STRIKE 339 F. HOVER STRIKE (CD) 429 F. INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER 269 F. IRON SOLDIER 269 F. IWAR 429 F. KASUMI NINJA 269 F. MISSILE COMMAND 3D 429 F. MYST (CD) 429 F. NBA JAM TE. 449 F. PINBALL FANTASIES 429 F. PITFALL 429 F. POWER DRIVE RALLY 429 F. PRIMAL RAGE (CD) 449 F. RAIDEN 269 F. RAYMAN 429 F. RUINER PINBALL 429 F. SPACE ACE (CD) 429 F. SUPER BURNOUT 429 F. SUPER CROSS 3D 429 F. SYNDICATE 429 F. TEMPEST 2000 339 F. THEME PARK 429 F. TROY AIKMAN FOOTBALL 429 F. ULTRA VORTEK 449 F. VAL D'ISERE SKIING 339 F. WHITE MEN CAN'T JUMP 339 F. WOLFENSTEIN 3D 269 F. ZOOL 2 169 F. ZOO 429 F. JAGUAR UNITE CENTRALE 490 F. LECTEUR CD ROM JAGUAR (avec Blue Lightning, Vid Grid, Myst démo et le cd audio de Tempest 2000) 1290 F. JOYPAD 169 F. JAGLINK 220 F. adaptateur 4 joueurs TEAM TAP 220 F. PRO CONTROLLER 220 F. CD MEMORY TRACK 249 F. CAT BOX 490 F. CABLE STEREO 110 F. TASSE, SWEAT SHIRT, PIN'S, JAG CASE, CASQUETTE, SAC BANANE...

LYNX

ASTEROID/MISSILE COMMAND 299 F. AWESOME GOLF 210 F. APB 120 F. BASEBALL HEROES 210 F. BASKETBRAWL 80 F. BATMAN RETURN'S 120 F. BATTLEWHEEL 160 F. BATTLEZONE 299 F. BILL ANS TED'S 80 F. BLOCK OUT 120 F. QIK 80 F. BUBBLE TROUBLE 210 F. CALIFORNIA GAMES 210 F. CASINO 160 F. CHEKERED FLAG 210 F. CHIPS CHALLENGE 80 F. CRYSTAL MINES 2 80 F. DESERT STRIKE 160 F. DINO OLYMPICS 120 F. DIRTY LARRY 120 F. DOUBLE DRAGON 160 F. DRACULA 210 F. ELECTROCOP 120 F. EURO SOCCER CHALLENGE 160 F. GATES OF ZENDOCON 160 F. GAUNTLET 3 120 F. GORDO 106 120 F. HARD DRIVIN' 120 F. HOCKEY 160 F. HYDRA 80 F. ISHIDO 80 F. JIMMY CONNORS TENNIS 210 F. JOUST 120 F. KRAZY ACE 210 F. MINIATURE GOLF 210 F. KLAX 120 F. KUNG FOOD 80 F. LEMMINGS 210 F. MALIBU BEACH VOLLEY BALL 160 F. MS PACMAN 160 F. NFL FOOTBALL 160 F. NINJA GARDEN 210 F. NINJA GARDEN 3 120 F. PACLAND 210 F. PAPERBOY 210 F. PINBALL JAM 80 F. PIT FIGHTER 210 F. BLUE LIGHTNING 160 F. RAMPAGE 120 F. RAMPART 210 F. ROADBLASTERS 80 F. ROBOSQUASH 120 F. ROBOTRON 160 F. RYGAR 160 F. STUN RUNNER 160 F. SCRAPYARD DOG 120 F. SHADOW OF THE BEAST 80 F. SHANGAI 80 F. SLIME WORLD 120 F. STEEL TALONS 120 F. SUPER OFF ROAD 210 F. SUPER SQWEEK 120 F. SWITCHBLADE 2 120 F. TTRIS 240 F. TOKI 210 F. TOURNAMENT CYBERBALL 120 F. TURBO SUB 80 F. ULTIMATE CHESS CHALLENGE 80 F. VIKING CHILD 160 F. WARBIRDS 210 F. WORLD CLASS SOCCER 80 F. XYBOTS 120 F. ZARLOUR MERCENARY 80 F. LYNX II 290 F. ECRAN ANTI REFLET 49 F. KIT DE NETTOYAGE 39 F. CORDON SECTEUR 79 F. POWER PACK 190 F. SAC TRANSPORT 149 F. BATTERIES 69 F. COM CABLE 39 F. PACK SAC + CASQUE 120 F. LOUPE LUMINEUSE 120 F.

retrouvez la LYNX, la JAGUAR et tous leurs jeux
au 2ème FORUM DES APPLICATIONS ATARI
7 et 8 Décembre 1996
BERCY EXPO PARIS

avec le soutien de :



La Terre du Milieu



TÉL (04) 50 54 59 41

216, RUE DE L'ESSERT - 74310 LES HOUCHES

nous expédions dans le
monde entier

pour tout savoir
sur la Jag et la LYNX,
lisez JAGUAR CONNEXION
rens. 05 63 26 03 32 de 15h00 à
20h00 sauf le dimanche

tarifs dans la limite des stocks disponibles et modifiables sans préavis - frais de port en sus - délai suivant stock.



Hyper Final Match Tennis

Machine : PlayStation.

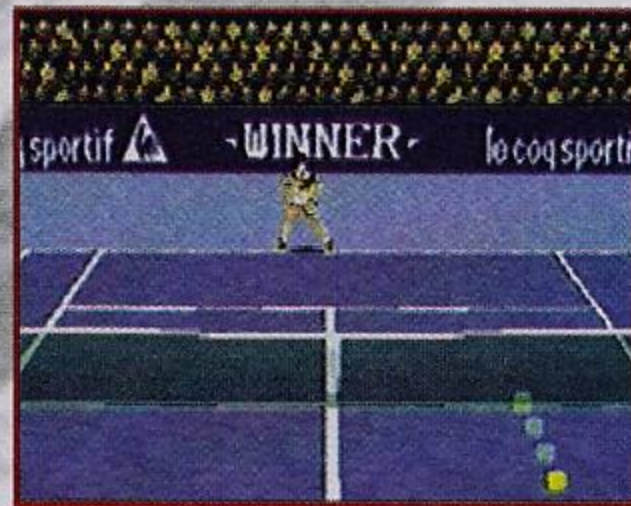
Développeur : JVC.

Éditeur : VIE.

Genre : simulation de tennis.

Sortie : décembre.

Human n'est pas un inconnu, si vous suivez l'actualité des jeux vidéo depuis quelques années. C'est l'éditeur à la base de la création des consoles Nec. Il s'est illustré sur CoreGrafx et Super-Nintendo grâce à deux réalisations, deux jeux de sport très funs : Formation Soccer, Final Match Tennis. Ce dernier qui va être adapté sur PlayStation et Saturn. On ne peut que s'en réjouir lorsque l'on connaît la jouabilité légendaire de ce titre. Au premier coup d'œil, on constate que la réalisation est très proche de celle de la version Super Nintendo. C'est regrettable, car le potentiel des consoles 32 bits n'est pas exploité. On oublie vite ce défaut, tant la prise en main est aisée.



NBA Live 97

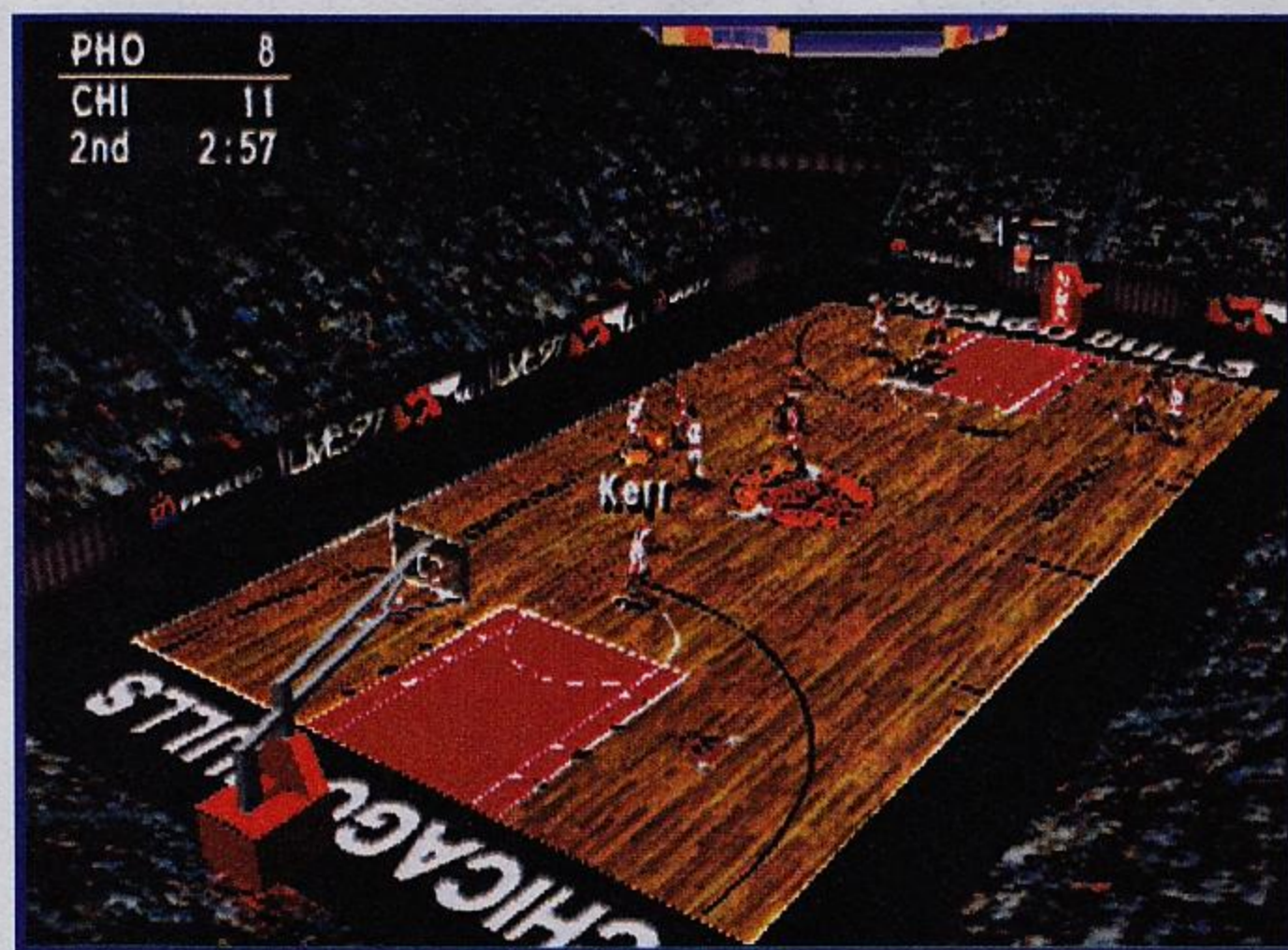
Les jeux Electronic Arts sont aussi réguliers que les saisons ! Les nouvelles versions de sa gamme de sport ne vont pas tarder à débouler sur nos consoles. Parmi ceux-ci, NBA Live 97, qui bénéficiera des commentaires de George Eddy.

Machine : PlayStation et Saturn. **Éditeur :**

Electronic Arts. **Développeur :** E.A. Sport.

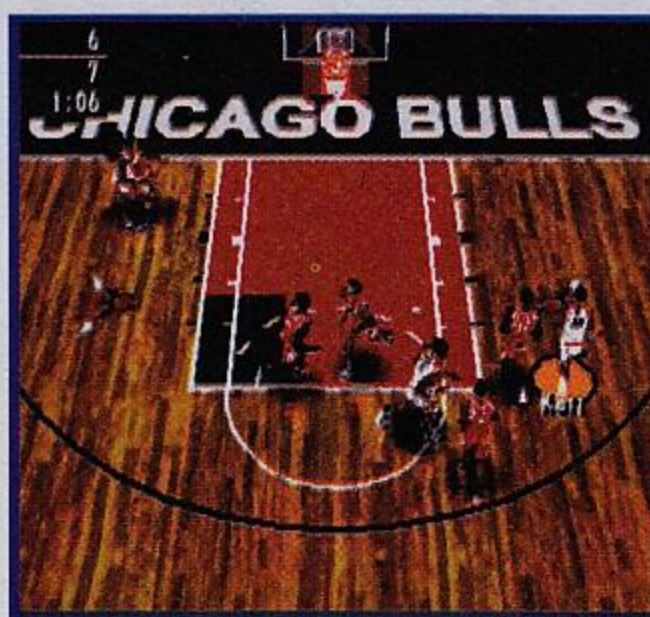
Genre : basket-ball. **Sortie :** décembre 96.

Plus qu'une réactualisation, NBA Live 97 est une refonte totale du jeu. Seul la technologie du virtual stadium a été conservée. Le reste a été reprogrammé. Dans la précédente version, le décor était en 3D temps réel, alors que les personnages étaient de simples sprites en 2D. Les programmeurs avaient utilisé la technique du rotoscoping pour atteindre un certain réalisme



dans l'animation des joueurs. La nouvelle mouture intègre désormais la technologie de la motion capture, que d'autres éditeurs possèdent depuis longtemps. Dont les principaux concurrents de Electronic Arts : Sony Europe responsable de Total NBA 96, et Konami avec son NBA in the Zone. Le jeu d'Electronic Arts atteint maintenant une qualité égale à ses rivaux : personnages entièrement en polygones, et animés de façon réaliste grâce au procédé décrit plus haut. De nombreuses vues de caméra sont disponibles. En termes de jouabilité, NBA 97 s'annonce réussi. Deux boutons servent à l'action offensive (tirs et passes) et se sont les mêmes qui servent

en défense. Il est très aisé de construire des attaques. Reste à savoir maintenant quelles sont les chances de percer pour Electronic Arts qui aura fort à faire face à Total NBA qui semble indétrônable sur le plan technique, mais qui ne proposait pas les statistiques. C'est donc une affaire à suivre... ■

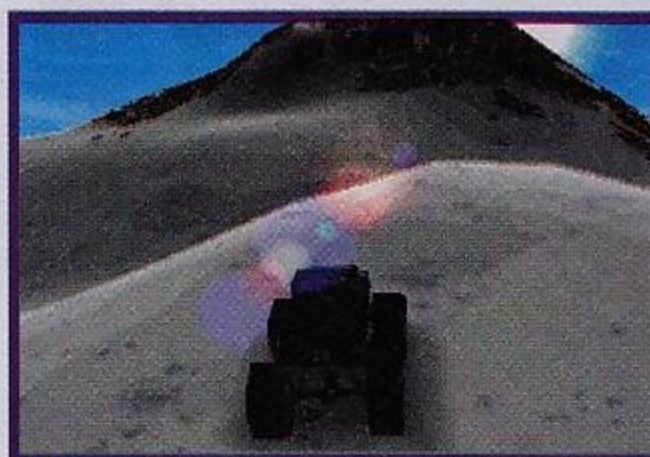


Monster Truck

Machine : PlayStation. **Développeur :** Reflections. **Éditeur :** Psygnosis. **Genre :** course de 4x4. **Sortie :** début 97.

L'équipe de Reflections prépare la rentrée 97 avec un titre que nous vous avons présenté lors du compte-rendu du salon de l'E3 : Monster Truck. Développé pour le compte de Psygnosis, Monster Truck propose au joueur de se mettre au volant d'un poids lourd et de disputer des courses effrénées dans des terrains aussi variés que de la neige, du sable et même du béton. Mais ce ne sont pas des courses

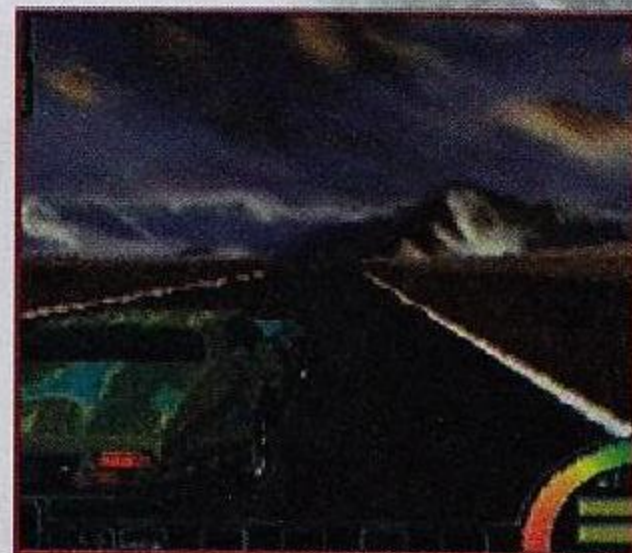
linéaires qui composent le jeu, puisque, grâce à un environnement 3D, le joueur peut explorer librement le monde dans lequel il évolue. ■





International Moto X

On connaissait les courses de voitures, très présentes sur 32 bits, voici donc venu une nouvelle tendance : la simulation de motocross. On va enfin pouvoir connaître les sensations du deux roues y compris les gamelles de façon virtuelle !



Impact Racing

Éditeur : JVC.
Développeur : VIE.
Genre : course.
Sortie : novembre.
Machine : PlayStation et Saturn.

> Prenant pour prétexte une histoire proche de celle de Running Man, où des criminels se battent entre eux pour gagner la liberté, Impact Racing se contente d'effectuer une translocation, en incrustant des véhicules motorisés. Du coup, le contexte de la compétition devient une course dans laquelle il est conseillé de tout faire pour massacrer ses adversaires. Modifié pour la circonstance, votre véhicule possède de nombreuses armes. Impact Racing propose 26 circuits différents aux décors sans cesse changeants et une vitesse d'animation très impressionnante (30 images par secondes). De bon arguments en sa faveur.

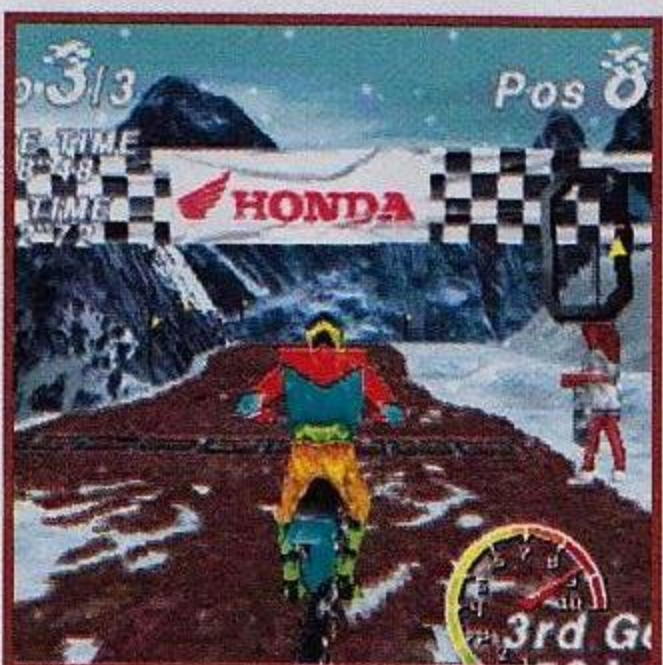
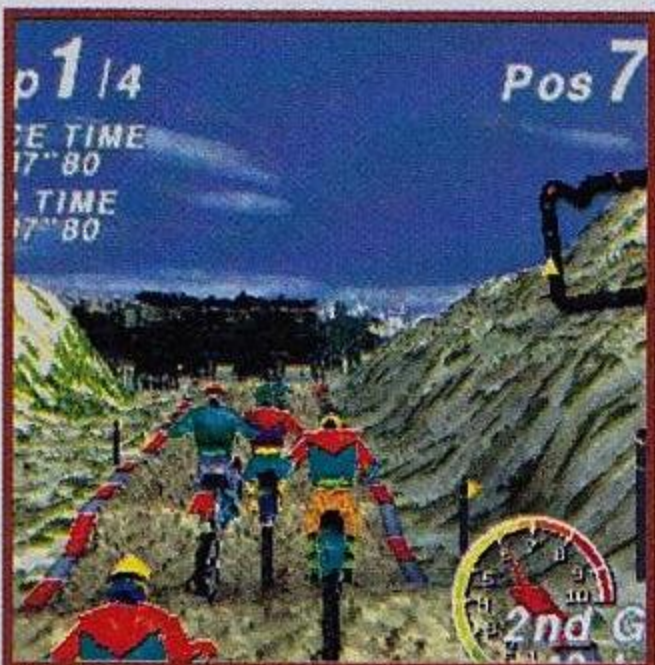
Plein gaz

Machine : PlayStation. Développeur : Graftgold. Éditeur : Warner Interactive. Genre : course de Motocross. Sortie : décembre.

Graftgold ? Ça ne vous dit rien ? Interrogeons la base de données. Rainbow Islands, et Fire & Ice sur Amiga. Ça ne nous rajeunit pas ! Depuis, on n'avait perdu la trace de cette équipe de développement anglaise qui nous revient avec

une simulation de motocross. Le joueur pourra choisir entre plusieurs catégories : 125, 250, 350, et 500 cm3. Plusieurs options sont au programme : entraînement, course unique, en contre la montre, et en championnat. Dans ce dernier mode, vous aurez accès à toutes les épreuves. En fonction de son classement, le pilote se voit attribuer une somme d'argent

qu'il peut réinvestir dans un moteur plus puissant, et des tas d'autres options, il est même possible de repeindre sa monture. Les circuits sont nombreux, mais petits, et parsemés d'embûches de toutes sortes : bosses, dos-d'âne, et des terrains boueux. Les conditions climatiques sont aussi gérées, et il faudra adapter sa conduite en fonction de la nature du terrain. Sur le plan technique, le jeu est assez classique : la 3D mappée est au rendez-vous ! Cela donne un bon réalisme aux différents obstacles, le contrecoup, c'est en fait que l'animation n'est pas extrêmement rapide, et les mouvements d'inclinaison sont eux un peu saccadés. Mais comme, Moto-X est le premier dans le genre, on a vraiment hâte de le voir. ■



Magic the gathering

Machine : PlayStation et Saturn. Développeur : Acclaim. Éditeur : Acclaim. Genre : stratégie. Sortie : début trimestre 97.

Si vous n'êtes pas familier avec le jeu de cartes conçu par Wizard Of the Coast, vous ne serez pas particulièrement heureux d'apprendre qu'une adaptation (menée par Acclaim) a été réalisée pour la PlayStation et pour la Saturn. Mais le concept de départ étant fondamentalement génial, il se peut que vous vous y intéressiez tout de même. Vous incarnez un magicien qui exploite (selon votre choix), l'un ou plusieurs

des cinq types de magie qui existent dans le monde imaginaire de Magic. Le jeu consiste à défaire un autre magicien à l'aide de plusieurs combinaisons de sorts (invoker une créature, lancer un enchantement, lancer une boule de feu, etc.). Une fidèle adaptation du jeu de carte. ■



(Premier niveau)

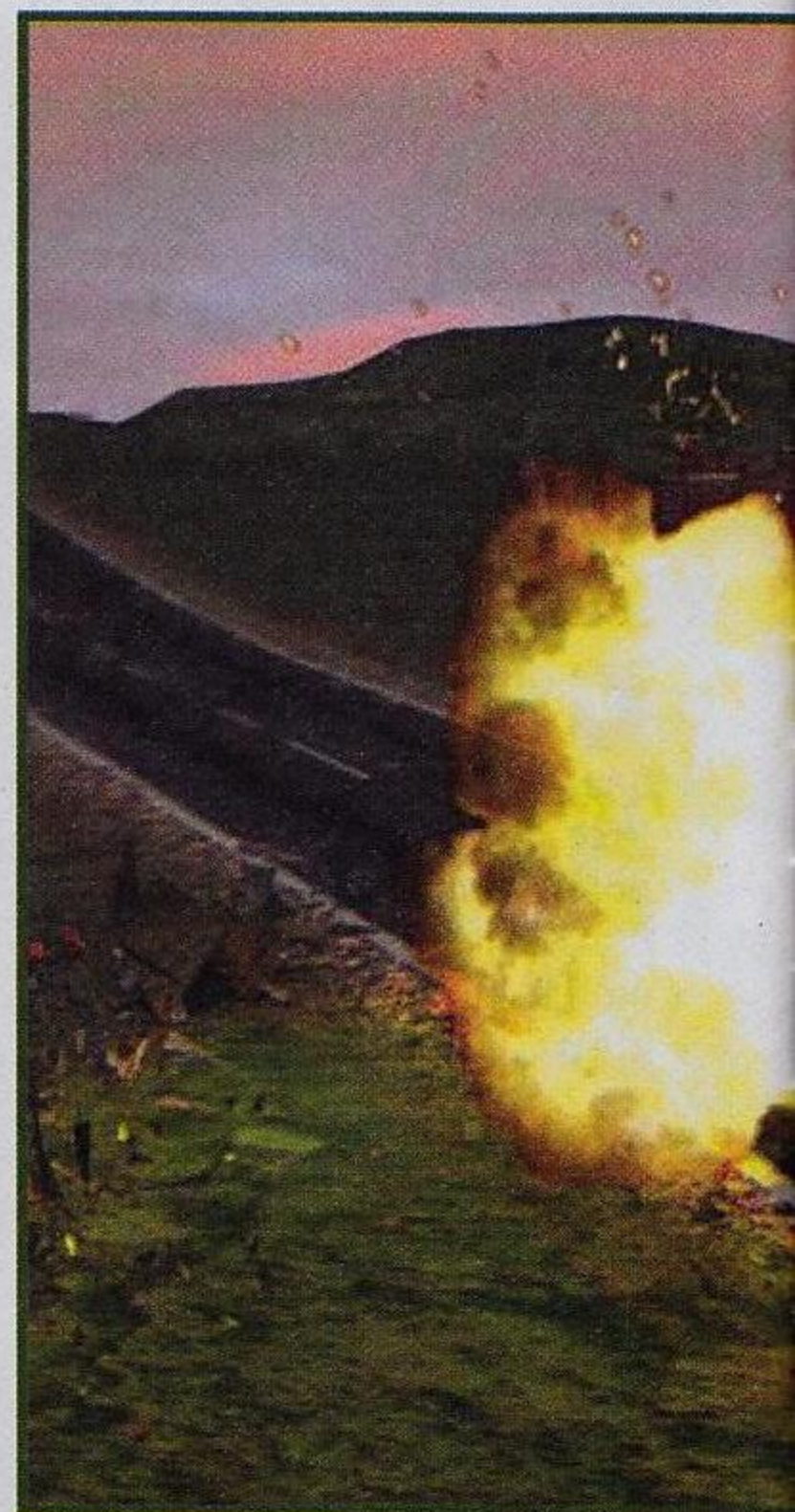
Command

Peut-être pris de pitié à cause des sanglots de dépit bruyants qu'émettent les possesseurs de consoles devant le PC du voisin, l'équipe de Westwood a mis en chantier l'adaptation de Command & Conquer pour PlayStation et Saturn. Dans un mois, le meilleur jeu de stratégie du marché sera enfin disponible.



Machine : PlayStation et Saturn. Développeur : Westwood. Éditeur : VIE. Genre : Stratégie. Sortie : décembre.

À moins que vous ne connaissiez déjà la version PC de Command & Conquer (C&C), il sera extrêmement difficile de trouver une comparaison valable dans les logithèques respectives de la Saturn et de la PlayStation. Non seulement C&C représente une catégorie distincte à lui seul, mais en plus, il peut prétendre à la position de colon



d'une terre virtuelle vierge, marquant un tournant décisif pour le marché ludique de la console. C&C, en sa qualité de jeu de stratégie/réflexion et par sa complexité, argumente en faveur de la maturité des utilisateurs de consoles. C'est un pas vers l'abolition de l'étiquette stéréotypée et franchement péjorative que la console de jeu traîne depuis sa création : un jouet pour les mêmes. Le concept du jeu est un brassage intelligent et sagace de plusieurs idées déjà développées indépendamment dans d'autres titres. On retrouve un peu de Sim City 2000 dans les phases de développement interne, de X-com dans les phases d'exploration et de Cannon Fodder dans les phases de combat, mais tout cela n'est ni géré, ni représenté de la même manière. Le monde de C&C est divisé entre deux

forces majeures. Manichéisme oblige, il fallait donner à l'une de ces deux forces la position du bon et à l'autre celle du mauvais. Les GDI ont le rôle du berger et les NOD celui des loups. En fonction de cette





& conquer

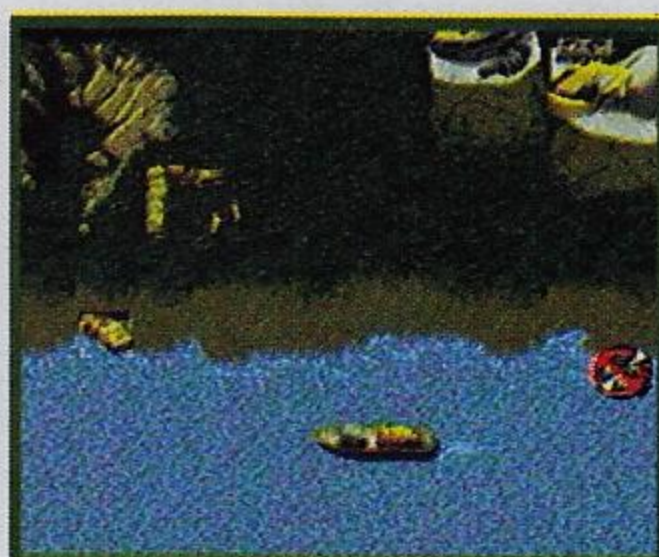
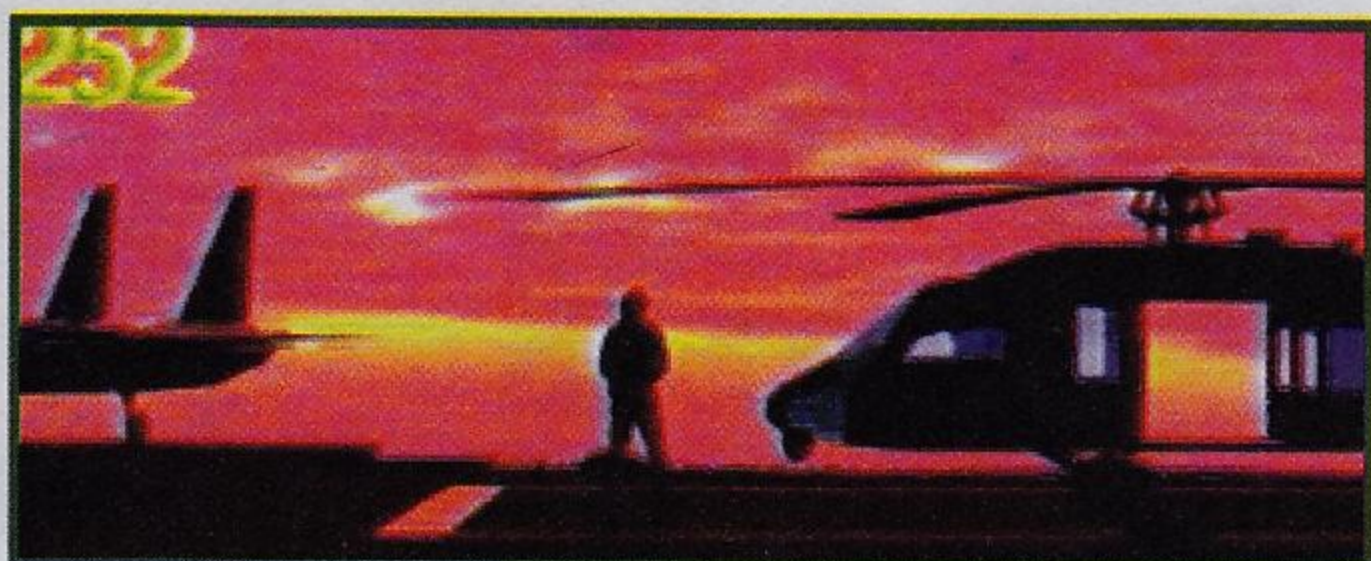


orientation arbitraire, les deux forces ne possèdent ni les mêmes ressources, ni les mêmes moyens. Le joueur peut choisir de jouer avec l'un ou l'autre des protagonistes l'énorme campagne que propose C&C. Le principe, ou plutôt, la finalité du jeu consiste à défaire de manière définitive l'armée adverse à travers de nombreuses missions. Si cela semble assez basique, les voies qui mènent à ce résultat sont tortueuses. Plusieurs actions sont déterminantes, comme la



mise en place d'une défense impénétrable, d'une force (ou de plusieurs) offensive viable et la construction pertinente d'une base. C'est la pluralité des unités disponibles pour

mener à bien une mission qui fait vraiment le charme et l'intérêt de C&C. Les stratégies s'élaborent en fonction du nombre et de la qualité des forces aliénables à vos rangs. Dans le désordre et sans préférences, on trouve des grenadiers, des ingénieurs, des tireurs d'élite, des lance-flammes, etc. Sans compter les unités mobiles qui autorisent également des manoeuvres supplémentaires. Nous attendons avec une rare impatience la sortie de ce jeu ! ■

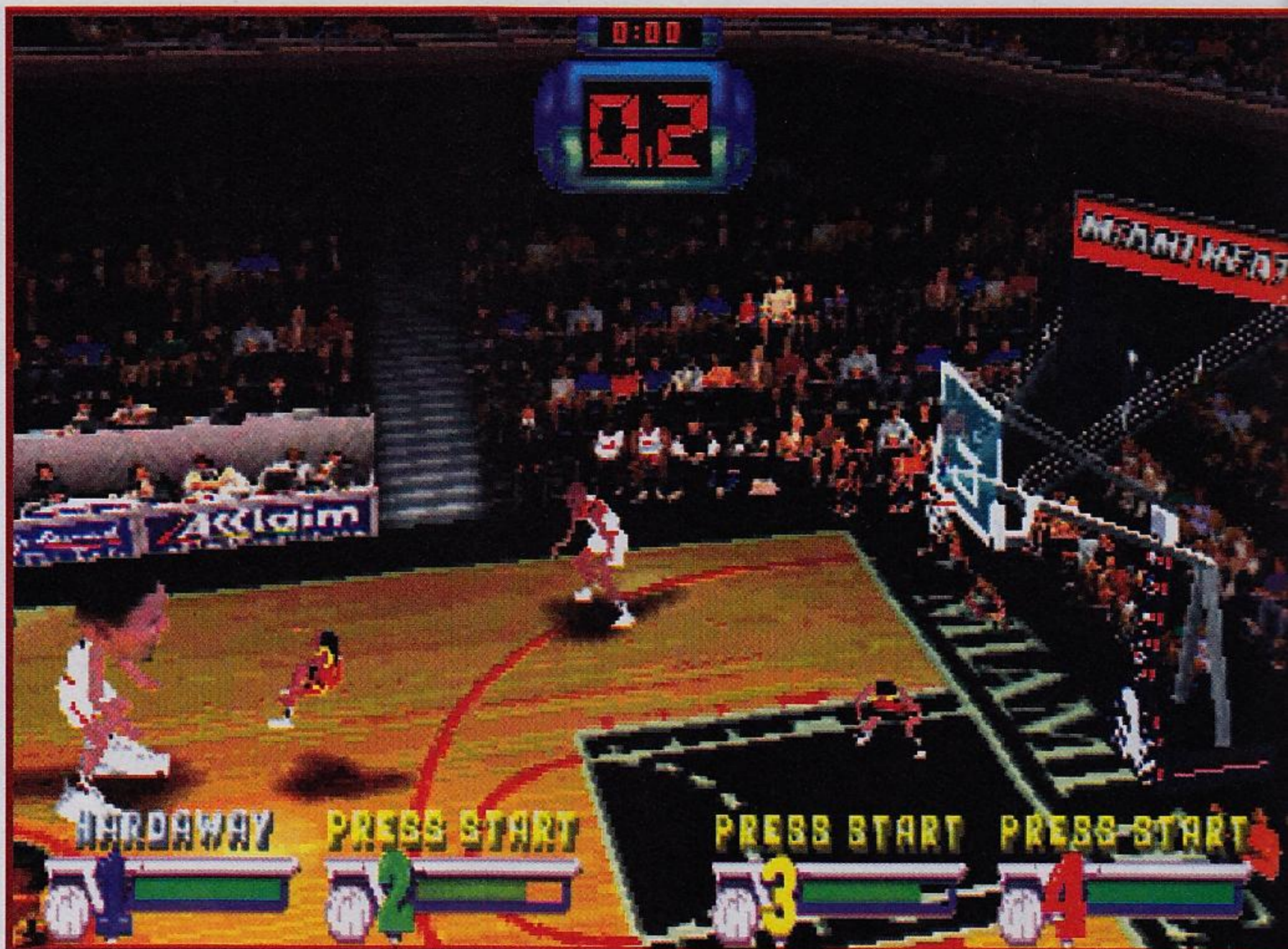


(Premier niveau)

NBA Jam Extreme



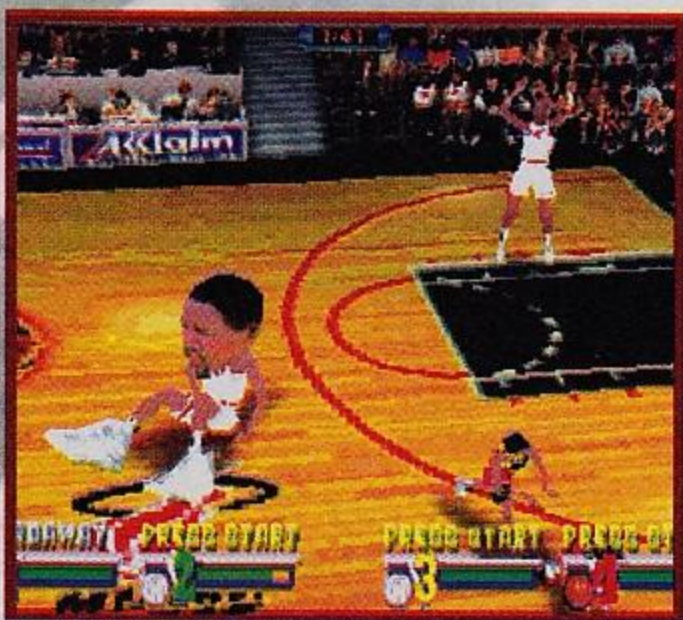
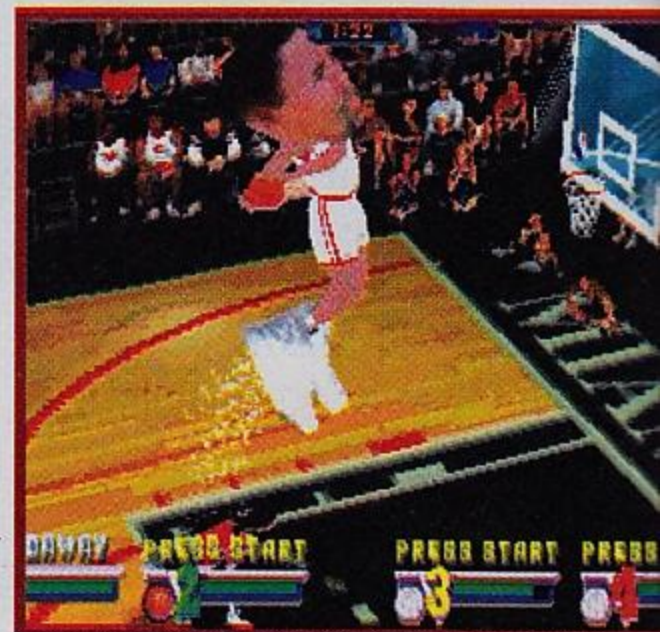
Alors que Konami et Electronic Arts annoncent la sortie prochaine de leur jeu de basket - respectivement NBA in the Zone, et NBA Live 97 - Acclaim repart de plus belle avec son célèbre NBA Jam.



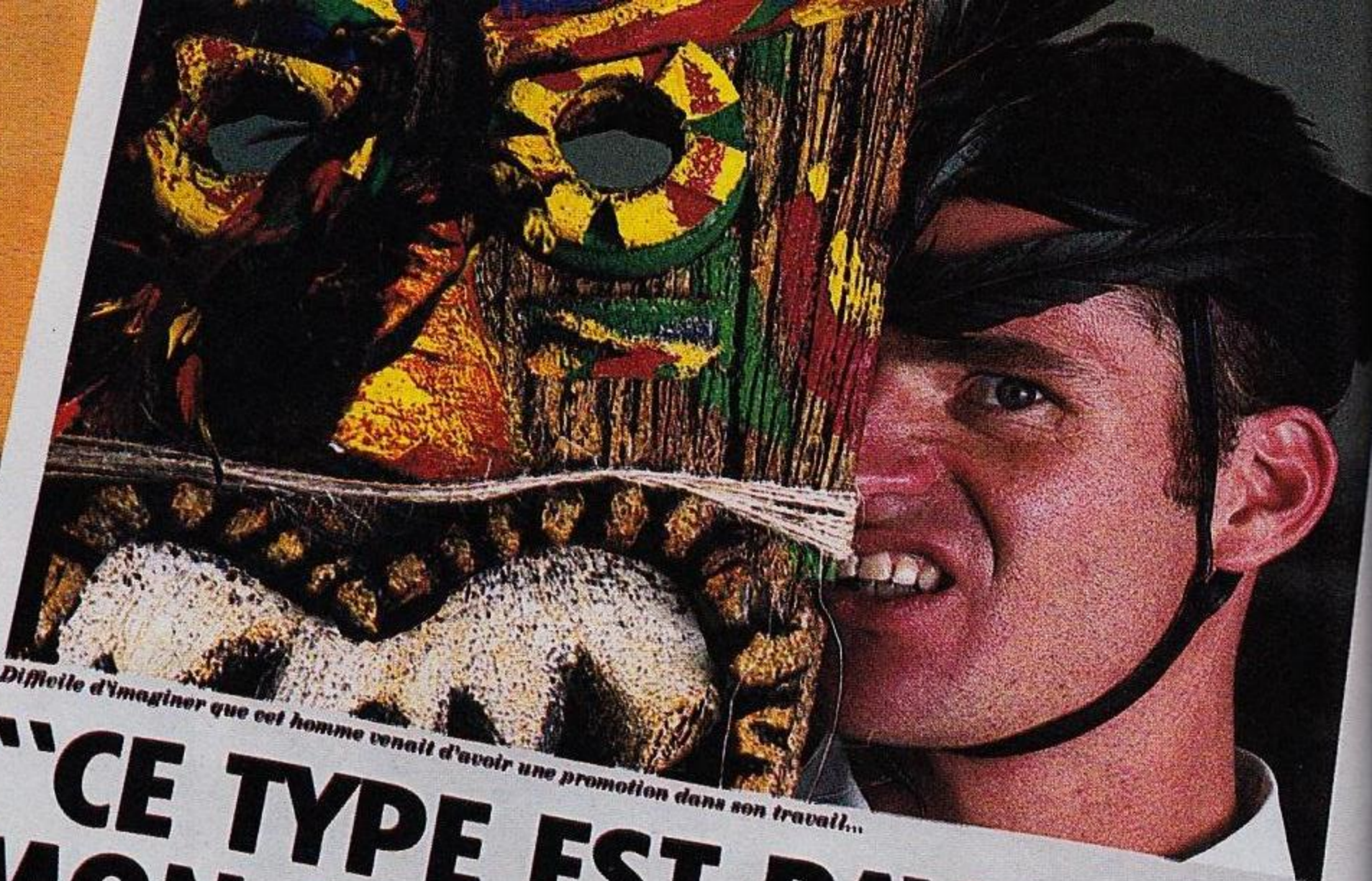
Développeur : Sculptures Software . Éditeur : Acclaim. Genre : basket-ball. Machine : PlayStation et Saturn. Sortie : début 97.

Contrairement à ses concurrents, NBA Jam Extreme n'est pas une mise à jour, mais carrément une refonte complète du jeu. Le principal changement est de taille, puisqu'il concerne directement l'aspect visuel du jeu. Les graphismes, aussi bien des personnages que du terrain, sont en trois dimensions. Rappelons que toutes les versions jusqu'à présent étaient en 2D ! L'intérêt, est que l'on peut maintenant modifier son point de vue, et voir l'action sous plusieurs angles différents. Les joueurs, au nombre de 170, sont constitués de polygones en texture mappée, et leurs visages sont très expressifs (pour autant qu'une texture puisse l'être !). Voilà pour la technique.

L'autre aspect marquant de ce jeu, est son appartenance au monde de l'arcade, avec des coups très faciles à réaliser, et des coups spéciaux complètement invraisemblables. À nous les ballons en feu, et les paniers qui éclatent lorsque le joueur arrive à fond (300 km/h) ! Rien à voir avec le fun, NBA Jam privilégie l'action pure et dure. ■



**L'art
de parler
aux
plantes.**



Difficile d'imaginer que cet homme tenait d'avoir une promotion dans son travail...

"CE TYPE EST RAVAGÉ! MON MAGASIN AUSSI!"

Après avoir joué au jeu Crash Bandicoot, un père de famille ravage un hypermarché. On croyait que ce genre de faits divers était l'apanage des États-Unis. Malheureusement, ce qui auit s'est passé chez nous. La personne en question est peut-être votre voisin. Vendredi soir, 19h30, Jean T., père

de famille, apprécié de ses collègues, embrasse sa femme et part faire les courses. Une fois sur place, c'est le drame. "C'est quand il a jeté une pomme sur Mme Lepie, notre plus fidèle cliente, que nous avons eu peur".

André Saitouverre, directeur du magasin est formel : "on le voit bien

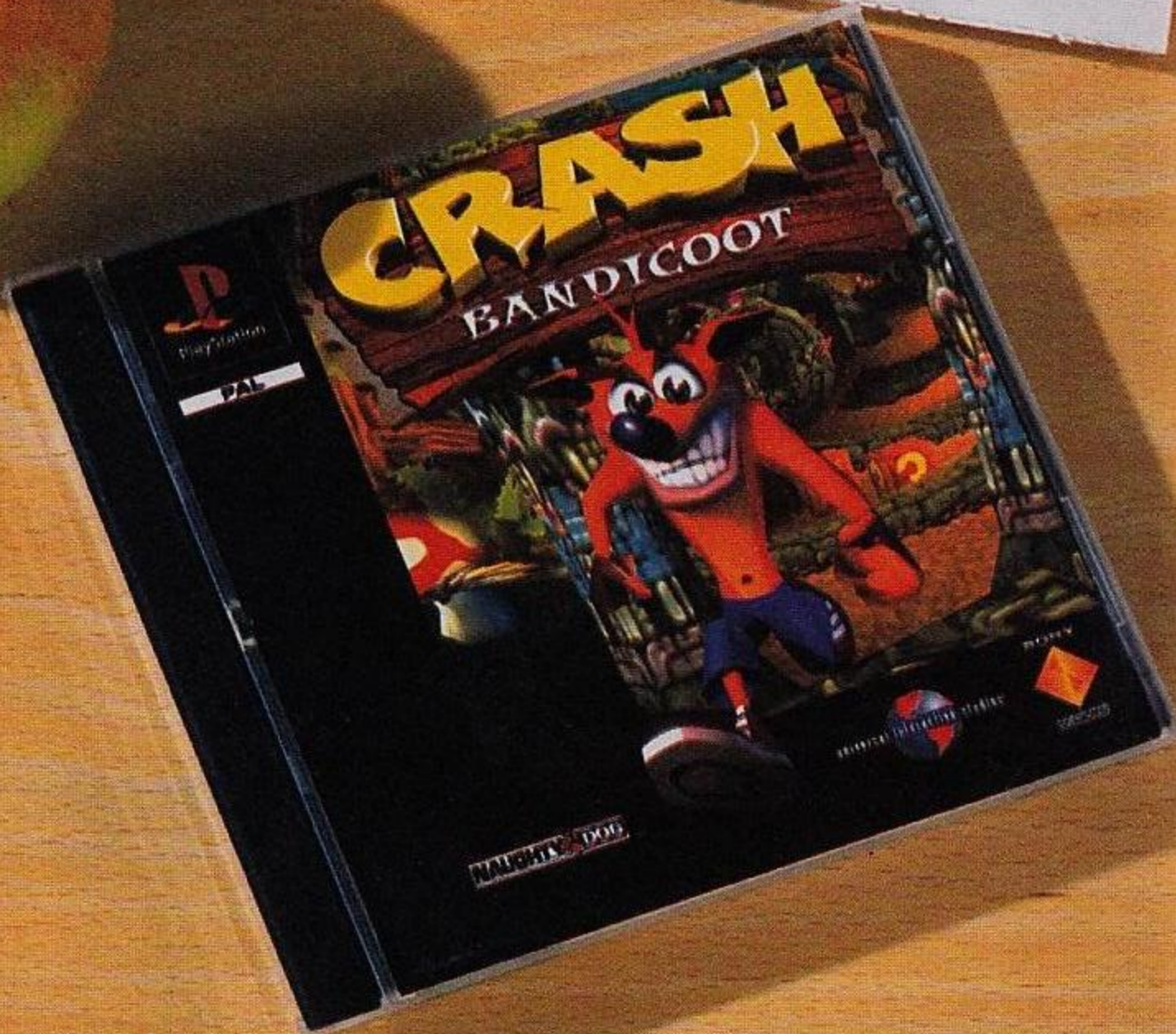
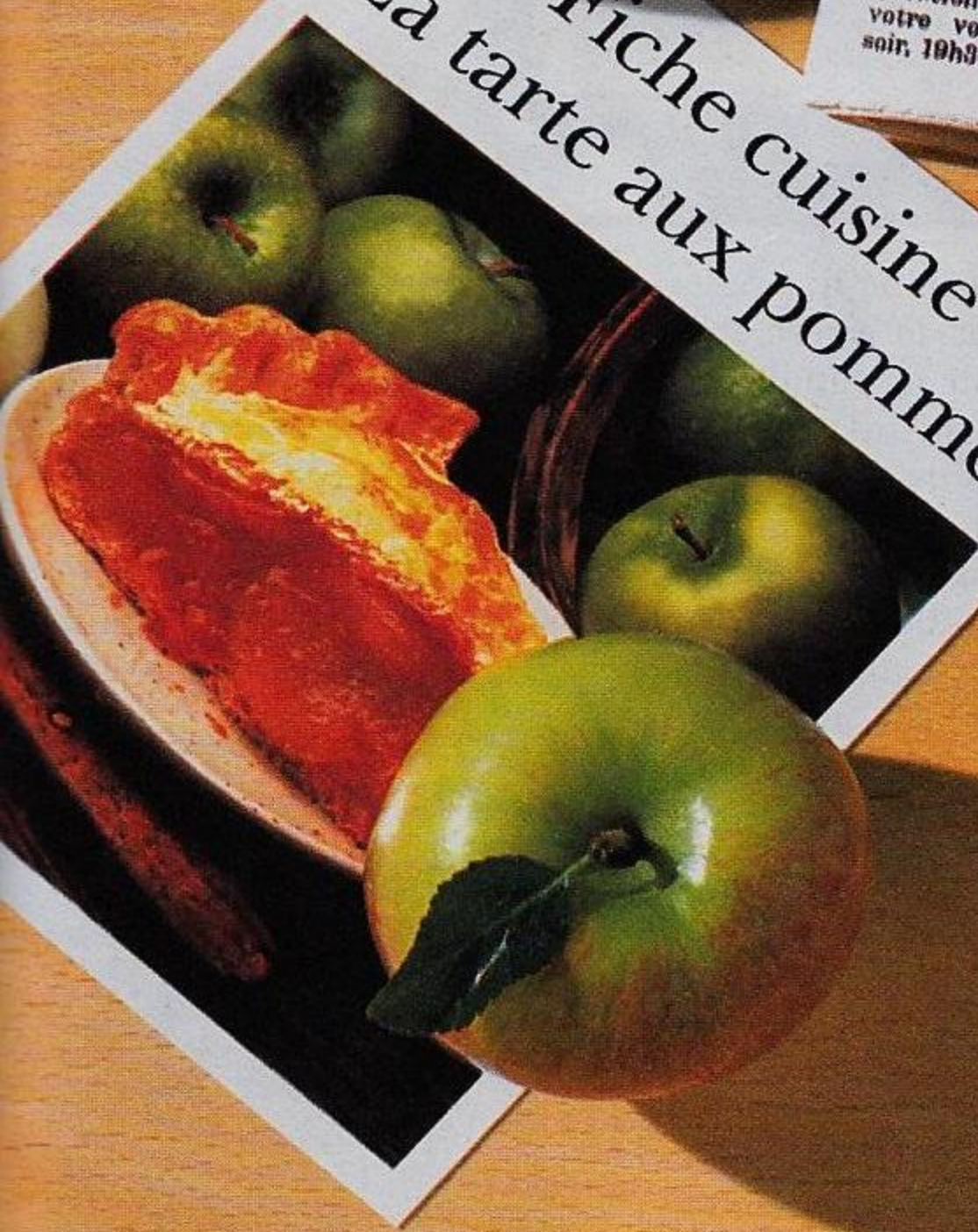


Le Directeur du magasin d'Andelle-en-Archois.

sur les caméras de sécurité, c'est en passant près du rayon jeux vidéo que tout s'est déclenché. Il y avait "Crash Bandicoot" en démo, c'était comme un délice, il s'est mis à sauter à pieds joints sur les cagesots, à bondir de caisses en caisses, à jeter des pommes partout. Les vigiles l'ont

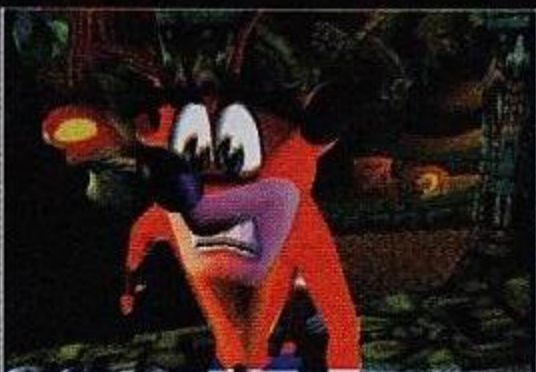
maîtrisé alors qu'il se battait contre les plantes d'appartement? Interrogée, sa femme est effondrée mais pas surprise. Elle avait réussi à cacher le jeu Crash Bandicoot de son mari. La malheureuse ne pouvait pas imaginer qu'il serait confronté de nouveau au jeu en faisant les courses.

Fiche cuisine
La tarte aux pommes



NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.

Sony Game Line : 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.



(Premier niveau)

Daytona Champ

Les mauvaises langues (bien souvent les joueurs qui attendent la Nintendo 64) diront que les consoles 32 bits ne savent rien faire d'autre que des courses de voiture. Mais quand on voit la qualité d'un Sega Rally ou d'un Formula One, on en redemande.



Développeur : Sega. Éditeur : Sega. Genre : simulation automobile. Machine : Saturn. Sortie : décembre.

Daytona Championship Edition est la suite améliorée de Daytona USA sorti l'année dernière sur Saturn. Il avait été tellement controversé par sa

réalisation moyenne que Sega a décidé de repartir à zéro, tout en gardant l'air de famille du jeu d'arcade initial sorti en salle il y a plus de deux ans. À l'époque, le jeu avait connu un succès retentissant grâce à ses graphismes en 3D mappée, et un effet inédit : la déformation des voitures après avoir encaissé des chocs. Cette nouvelle version est donc sensée améliorer un titre dont la jouabilité était bonne, mais à la réalisation indécente, avec de très gros problèmes de clipping. Alors, peut-on faire mieux en matière de jouabilité ? Sega à la réputation d'être le maître incontesté dans le domaine de la simulation/action. Et de ce côté là, il n'y a rien à redire sur cette nouvelle version : le bolide se contrôle aisément, et le but est de maîtriser le survi-

rage et le sous-virage afin de bien anticiper les courbes. Les circuits sont ainsi faits qu'ils ne vous ménageront pas, et vous feront payer cher vos erreurs de conduite. Pensez donc ! à plus de 250 km/h si votre voiture heurte un mur, c'est la série de tonneaux as-



Daytona en double mixte



Le jeu offre la possibilité de jouer à deux sur le même écran. Vous pouvez concourir sur cinq circuits différents, et choisir l'une des huit voitures disponibles. Le jeu est alors un poil moins joli (il y a moins de textures), mais est plus rapide qu'en mode solo. Un régal.





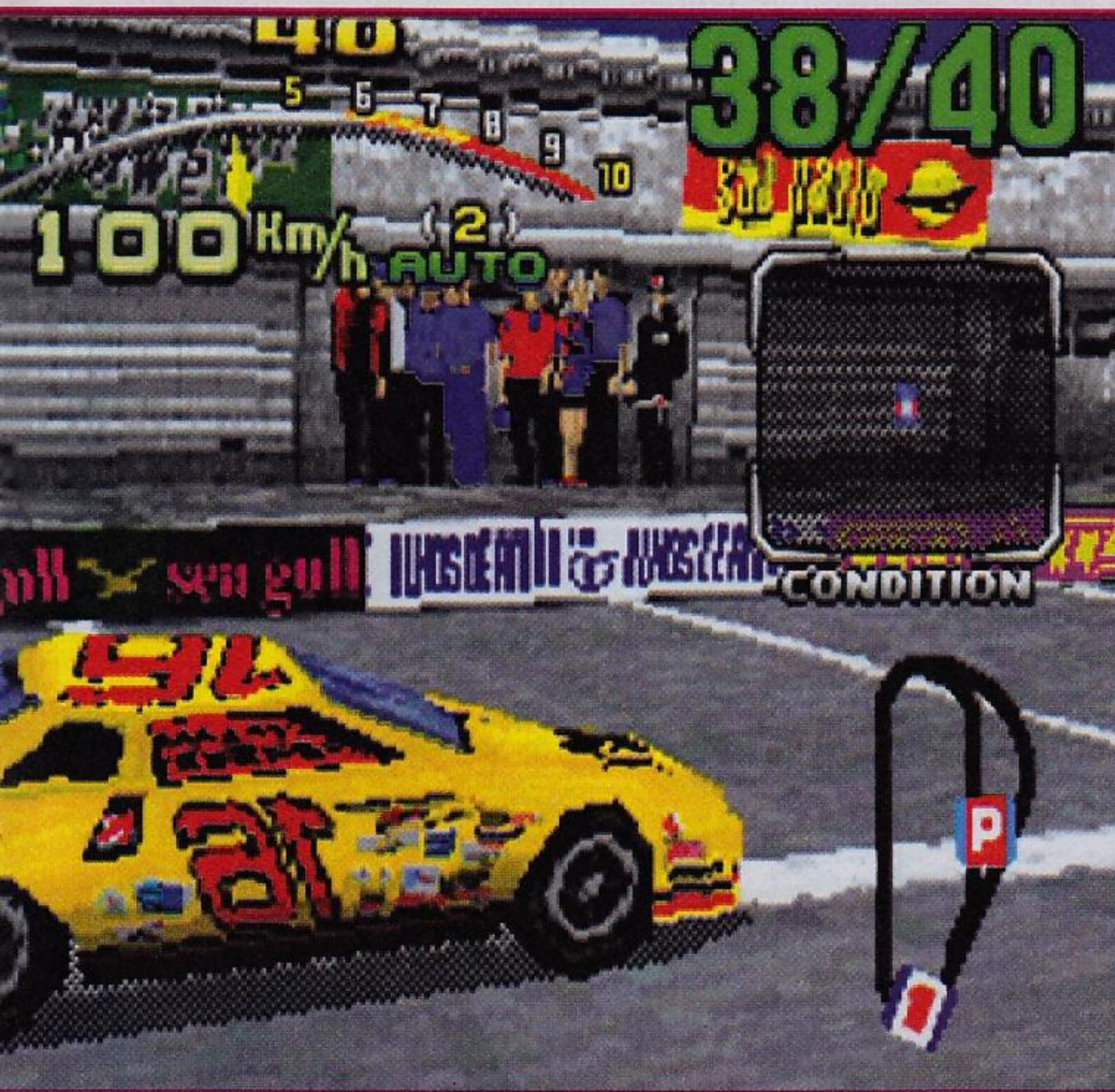
Championship Edition



surés ! Comme le jeu ne vous attribue pas de points en fonction de vos figures acrobatiques, il vaudrait mieux apprendre à freiner dans les virages. Chaque accident vous fait perdre de précieuses secondes, et voit la victoire vous échapper. Il est heureusement

possible d'aller au stand pour réparer, mais là encore, vous perdrez du temps. Les options de jeu sont nombreuses : outre le mode championnat qui vous donne accès à une compétition sur cinq circuits, vous trouverez un mode Time Attack, permettant de vous battre contre

le chronomètre, et enfin, la possibilité de jouer à deux sur écran splitté (voir encadré). Enfin, huit voitures différentes sont à votre disposition. En ce qui concerne la réalisation, on est de prime abord quelque peu surpris. C'est en tout point inférieur à Sega Rally (la référence en la matière) mais c'est quand même bien mieux que le premier Daytona, même si le clipping est encore présent. Gardons cependant à l'esprit que cela peut s'améliorer avec la version finale prévue pour le mois de décembre. ■



(Premier niveau)

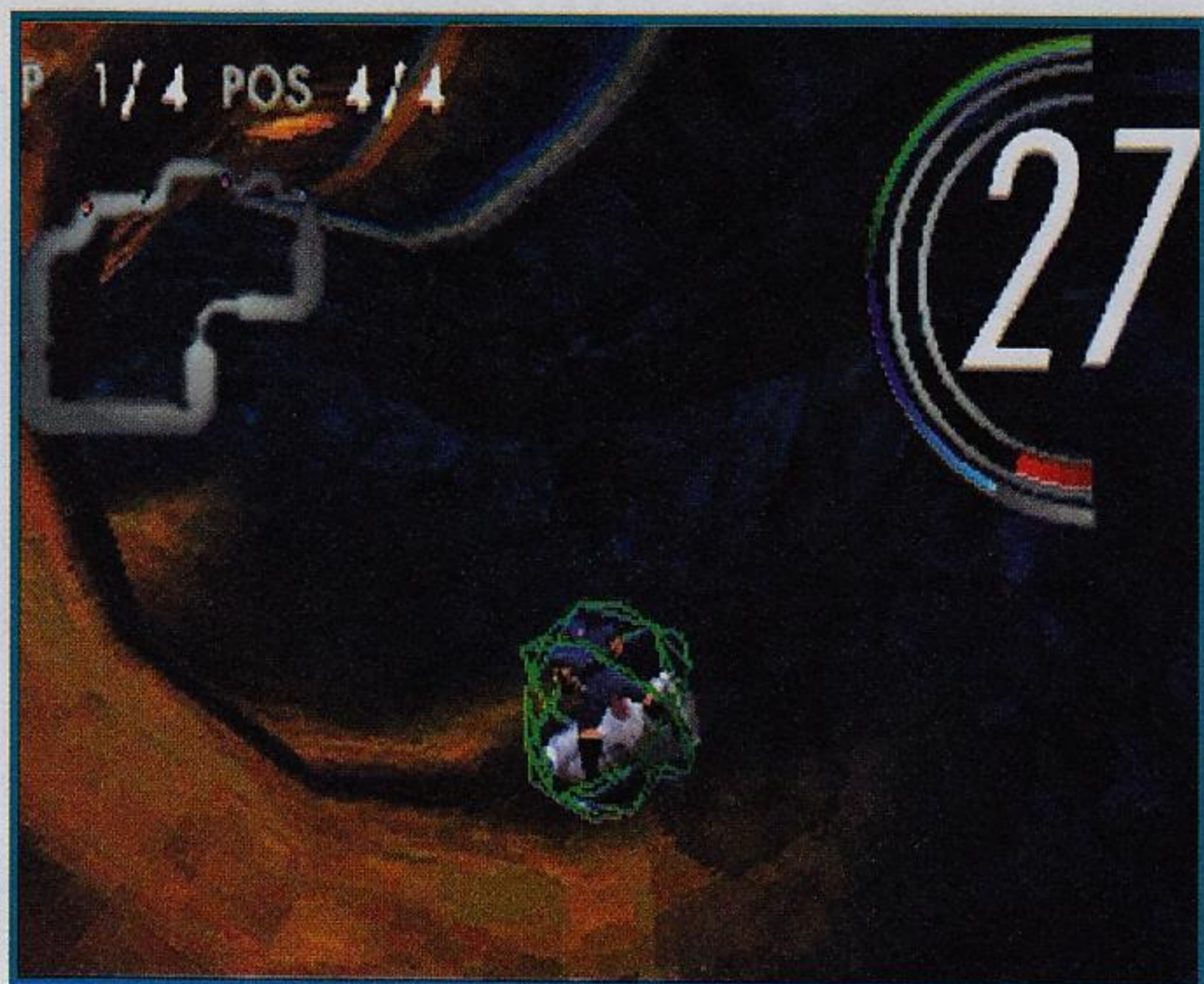
Scorcher



Scavenger est une équipe vraiment peu connue, mais avec Scorcher, elle pourrait bien réussir à s'imposer face aux géants de cette industrie. À mi-chemin entre Wipeout et Tron, Scorcher est une course pas tout à fait comme les autres.

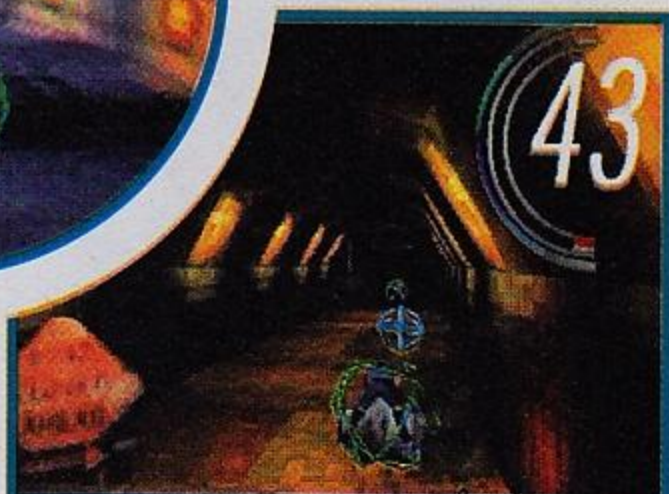
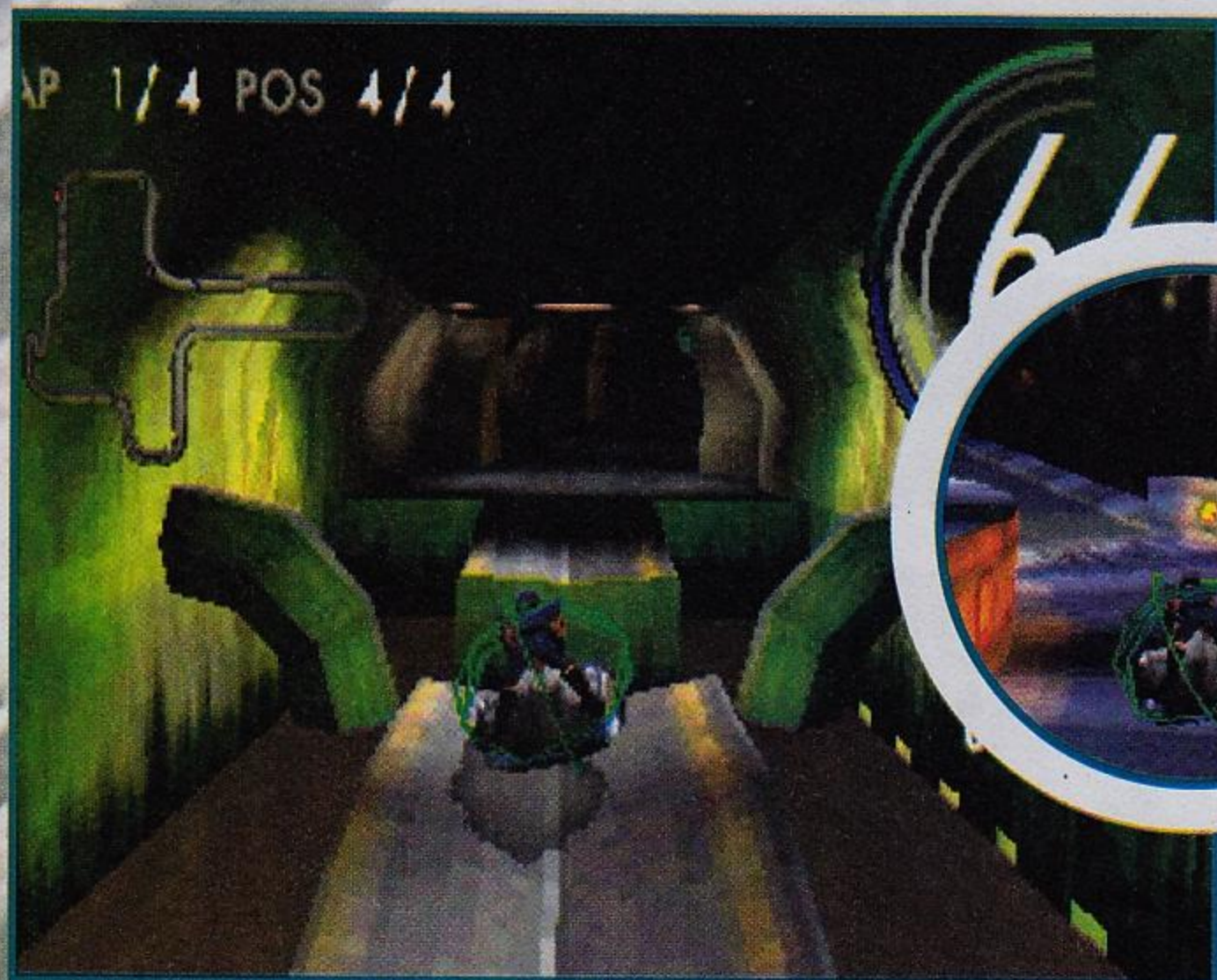
Machine : Saturn. Développeur : Scavenger.
Éditeur : GT. Interactive. Genre : course futuriste. Sortie : décembre.

Scorcher est une simulation de course un peu particulière, puisque le jeu s'inspire directement de films comme Running Man, et dans une moindre mesure, Tron. Car ici, le joueur est plongé dans un univers virtuel. Les bolides sont des capsules dotées d'un champ d'énergie qui leur permet de résister au chocs, et bien évidemment de flotter dans l'air. Les circuits sont vraiment originaux, et pleins de mauvaises surprises. Si au départ on commence sur un terrain plat, avec quelques courbes, bien vite la difficulté augmente, avec des obstacles vraiment béton ! Au programme : précipices, trous, murets. De plus certains endroits ne comportent pas de glissières de sécurité, l'inertie étant importante, le joueur peu expérimenté ne manquera pas de faire une sortie de route très préjudiciable au chronomètre. On peut heureusement les éviter en sautant par-dessus. Il y a

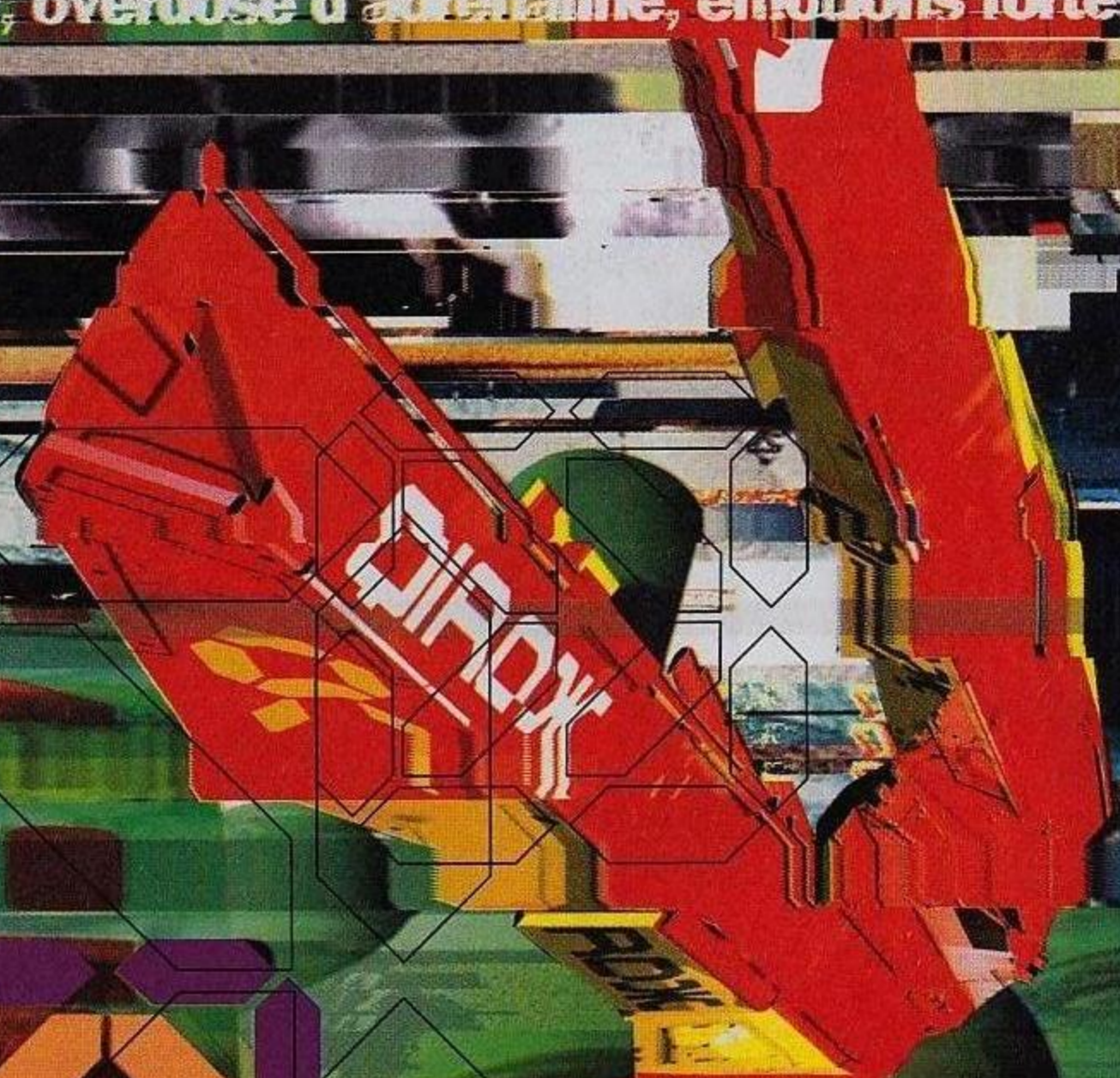


aussi des loopings qui vous rappelleront les circuits de voitures miniatures. C'est franchement impressionnant. Techniquement, bien que le produit ne soit pas encore terminé, on peut déjà se faire une bonne opinion. La vitesse d'animation est excellente, et ne ralentit même pas lorsque d'autres concurrents sont présents à l'écran. Les graphismes semblent avoir été sacrifiés afin de

garder une bonne vitesse de jeu. Ils sont fins mais un poil trop ternes. La jouabilité est très bonne, avec des commandes pour accélérer, freiner, et sauter. La jouabilité est très simple, et on se laisse vite prendre de vitesse dans les tunnels. Souhaitons à Scavenger de réussir un jeu meilleur que le Wipeout de la Saturn, qui avait laissé les joueurs sur leur faim. ■



Arrachée au futur, c'est la course arcade la plus rapide, la plus étourdissante du millénaire.
 Les graphismes - éblouissants, l'arsenal - foudroyant, plus de vaisseaux, ce jeu marquera l'histoire.
 Rythme d'enfer, overdose d'adrénaline, émotions fortes: wipeout 2097, la course ultime, la référence.



Wipeout™ 2097

ARMS I:D/TURBO

ARMS I:D/ELECTROBOLT

ARMS I:D/QUAKEB/CRUPTER

ARMS I:D/E-PAK

ARMS I:D/MISSILES

» ASPIRATION LUCK-EES!

*MODEL SHOWN: QIREX:TM, MODEL: QUANTAX 5 MK 2.11, ENGINE MODEL: 4D INTEGRATED ATTRACTOR DRIVE, WEAPONS CONTROL: XENITH FIREMASTER CONTROL SYSTEM, SHIELD SYSTEM (OPTIONAL): XENITH ARMAMASTER V1.4, INSURANCE GROUP: 752.01 SIDE IMPACT BARS (STANDARD), C2,000,000,000 CREDITS ON THE ROAD. (NO. PLATE NOT INCLUDED)



» WIP'OUT™/1.0.2 RAPIDE. TROP RAPIDE™
 ACCELERATED ADRENALIN RUSH

http://www.psygnosis.com "PS" AND "PlayStation" ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. © 1996 PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED. WIPEOUT™ AND PSYGNOSIS™ ARE TRADEMARKS OF PSYGNOSIS LTD

化粧 ELECTRONICA
 RTM:PHO-KU
 L153N1

DEE-JAY FRIENDLY! DIGITAL
 FORMAT:LP.2XDISCS:MC:CD

» 32BIT, F5000, AG-RACING
 OFFICIAL MARCA REG

» AU-DELÀ DE L'HUMAIN!
 14 TITRES TECHNO DONT 11 INÉDITS: FUTURE SOUND OF LONDON, FLUKE, CHEMICAL BROTHERS, UNDERWORLD, PHOTEK, PRODIGY, DAFT PUNK, SOURCE DIRECT, ORBITAL + LEFTFIELD

WIPE'OUT" 2097 RETROUVEZ LA MUSIQUE DU JEU SUR LA COMPILATION WIPEOUT 2097
 DISPONIBLE EN CD ET K7!

(Premier niveau)

Disruptor

La mode est aux doom-like sur 32 bits. La Saturn en est quasiment dépourvue, alors que la PlayStation s'offre les meilleurs titres du genre, talonnant de très près le PC. Le dernier né est Disruptor, et s'annonce très réussi.

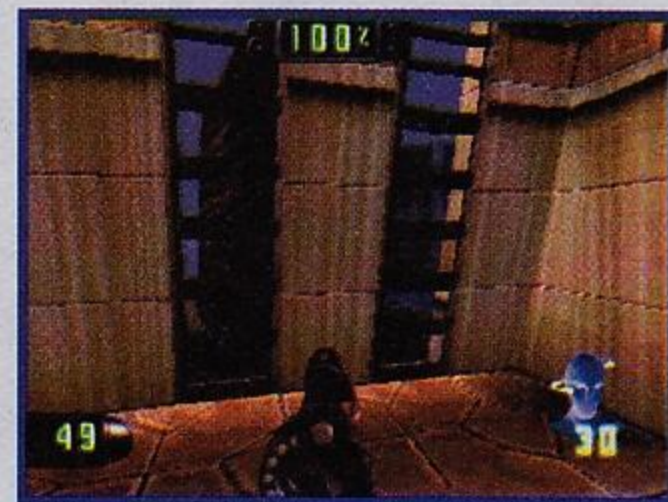


Machine : PlayStation. Développeur : Interplay et Universal. Éditeur : Acclaim. Genre : doom-like. Sortie : décembre.

Le concept du jeu d'action en vue subjective n'est pas nouveau, mais fait toujours recette. Cette idée est née avec Dungeon Master et fut améliorée avec Corporation sur Amiga (premier jeu de rôle à scrolling 3D) et puis largement amélioré sur PC par la suite avec des titres comme Ultima Underworld puis Castle of

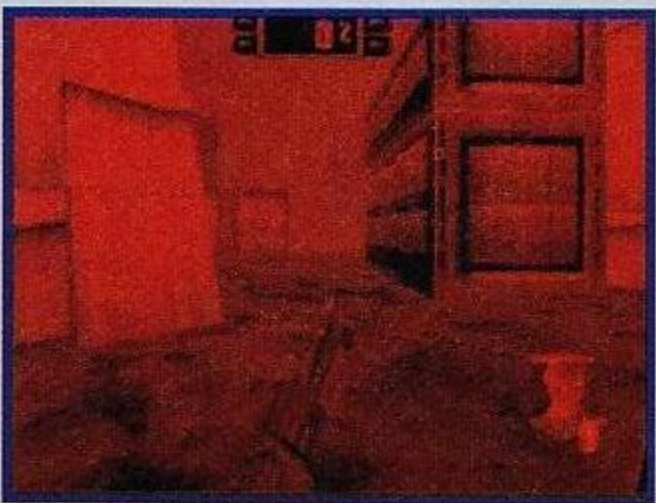
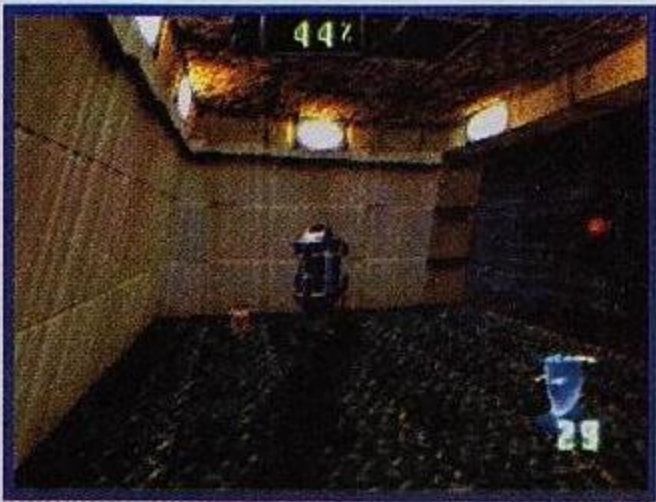


Wolfeinstein le précurseur de Doom. Évidemment, c'est le célèbre jeu d'ID Software qui a posé les bases du genre, à savoir : armes nombreuses et



puissantes, et cartes d'accès pour ouvrir les portes. Hélas Doom a vieilli, et les successeurs se bousculent avec plus ou moins de succès. C'est donc une opportunité à saisir pour Interplay : faire mieux que le maître avant l'arrivée de Duke Nukem qui lui, est assuré de faire un carton (il est prévu sur PlayStation pour le printemps 97). Et pour ça, il possède de nombreux atouts qui nous ont déjà fait craquer. Le premier d'entre eux, et le plus visible : les graphismes. Il est à peu près certain que Disruptor sera

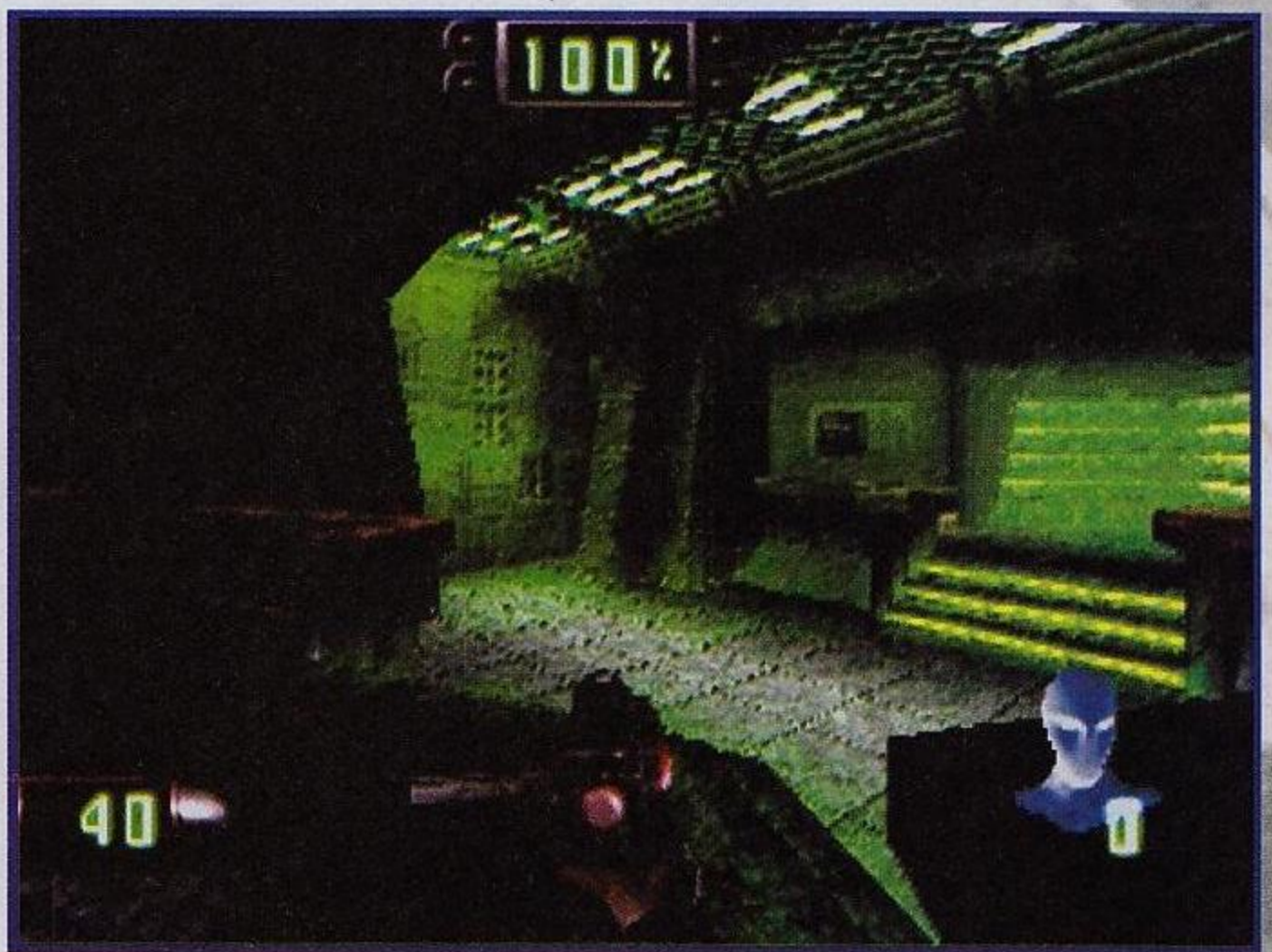
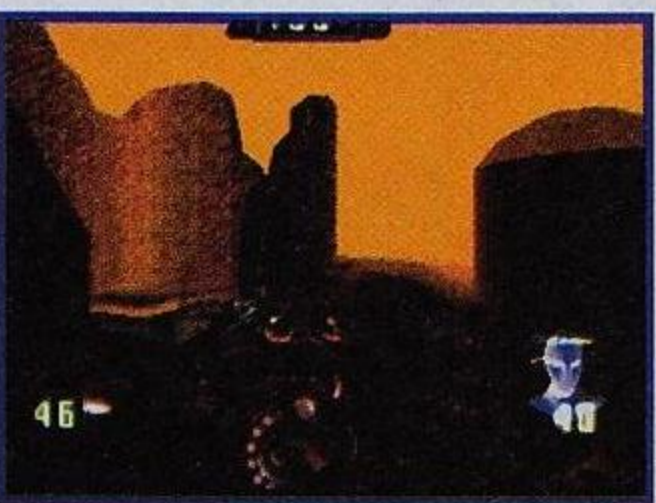




l'un des plus beaux jeu de cette catégorie (un titre qu'il disputera avec Kileak the Blood 2). Les couleurs sont très vives et un compromis a été trouvé par les programmeurs pour en afficher le plus possibles sans nuire à la fluidité d'animation : un effet de brouillard intervient pour masquer l'horizon virtuel que perçoit le joueur. Les décors sont très high-tech, on nage entre un subtil mélange de Doom et Kileak the blood.

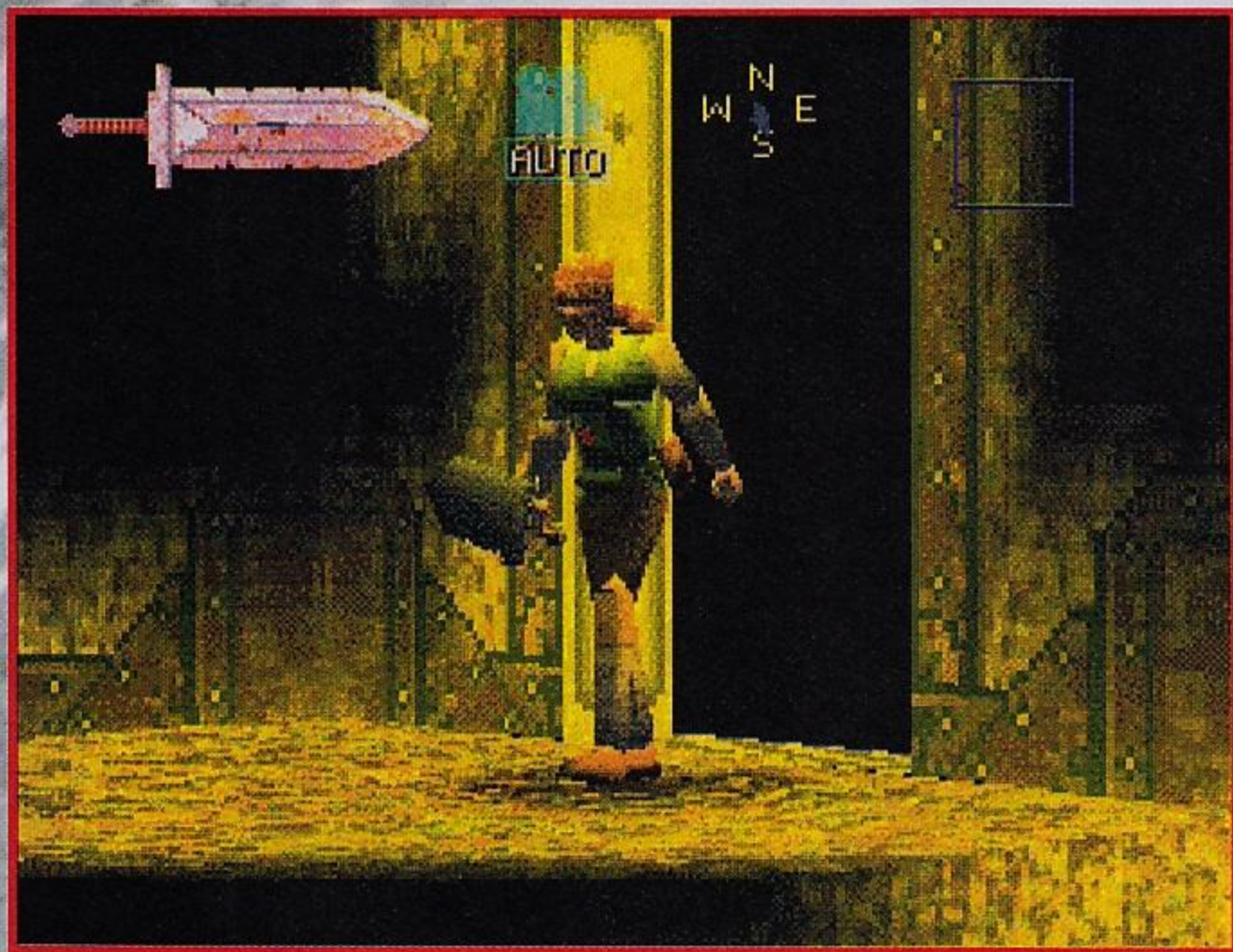
L'architecture est assez complexe, avec des balcons et des ponts, auxquels s'ajoutent des murs de grillage. Le terrain n'est pas toujours plat comme dans les autres jeux de ce genre. Le bestiaire semble bien fourni avec des insectes mutants, des robots, et des Terminators un peu plus coriaces à éclater (enfin ça dépend de votre arme). L'arsenal est conforme à la règle d'or : disparate et de puissance progressive. On commence les festivités avec un simple pistolet, mais on trouve rapidement de quoi discuter à arguments égaux avec les monstres qui hantent les couloirs. Outre les armes classiques, le joueur peut utiliser des pouvoirs magiques vraiment impressionnants. Un seul coup suffit alors à réduire un ennemi à l'état de cendres. L'animation est très fluide et rapide, si l'intérêt est

au rendez-vous, on peut s'attendre à un gros hit pour Noël. Disruptor est violent par son action omniprésente, mais ne semble pas vraiment avoir de séquences chocs, genre massacre à la tronçonneuse comme dans Doom. ■



(Premier niveau)

Excalibur

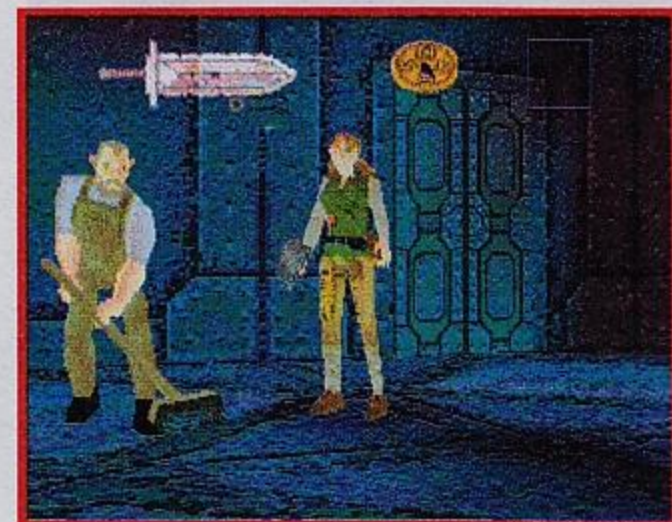


Les mythes sont des
faiseurs de rêves,
ce sont aussi des
contes ouverts laissant
à l'imagination le soin
de les finir. Prenant
pour racine le cycle
arthurien et la société
celtique, l'équipe
de développement
Tempest a envisagé
une autre possibilité
pour l'épée Excalibur
que d'être le symbole
de pouvoir
du roi de Bretagne.

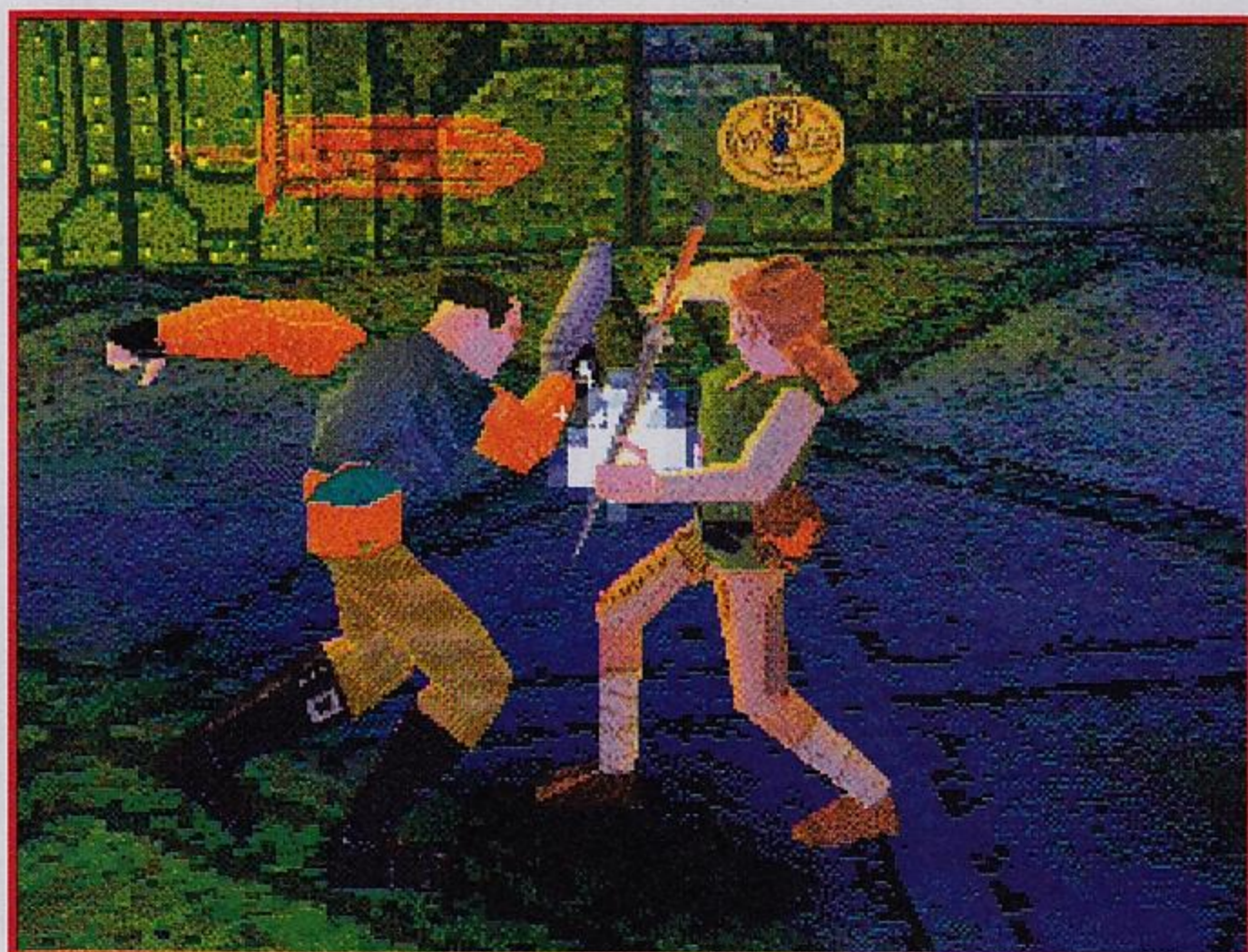
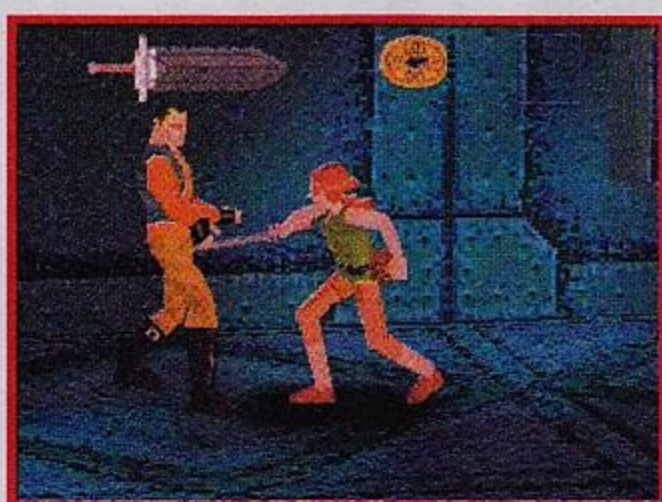
Machine : PlayStation. Éditeur : Tempest.
Développeur : Telstar. Genre : aventure/action.

Mêlant habilement les spécificités de l'époque d'Arthur et de ses chevaliers (combat à l'arme blanche, sens de l'honneur et magie) à un hypothétique futur lointain (société technophage et rongée par le vice), Excalibur 2555 AD est un titre original qui s'assoit sur un scénario au concept (le voyage dans le temps) devenu, assez classique. La légendaire épée Excalibur a été

volée par des voyageurs du futur. Une seule personne a le pouvoir d'empêcher la catastrophe série d'événements susceptibles de se produire si l'épée n'est pas restituée : l'humble apprenti de Merlin. C'est le joueur qui incarnera son rôle. Il sera envoyé dans le futur simplement équipé d'un glaive et de maigres pouvoirs magiques très limités. Le joueur est alors catapulté dans un nouveau monde, avec ses factions qui luttent pour la liberté (les Elysian et les Fabian), un état tyrannique, un peuple qui souffre (les Ort), un autre qui jouit de cette souffrance. Dans un milieu en 3D, le joueur doit glaner des informations et récupérer l'épée magique, tissant des liens plus ou moins complexes avec plus de 80 personnages différents, au travers des 600 environnements qu'il peut traverser. Si les combats représentent une bonne partie du jeu, des phases de réflexion qui tendent simplement à la résolution d'intrigues permettent de donner un rythme particulier à Excalibur 2555 AD. Le concept très intéressant du prochain titre de Telstar (conçu, donc,



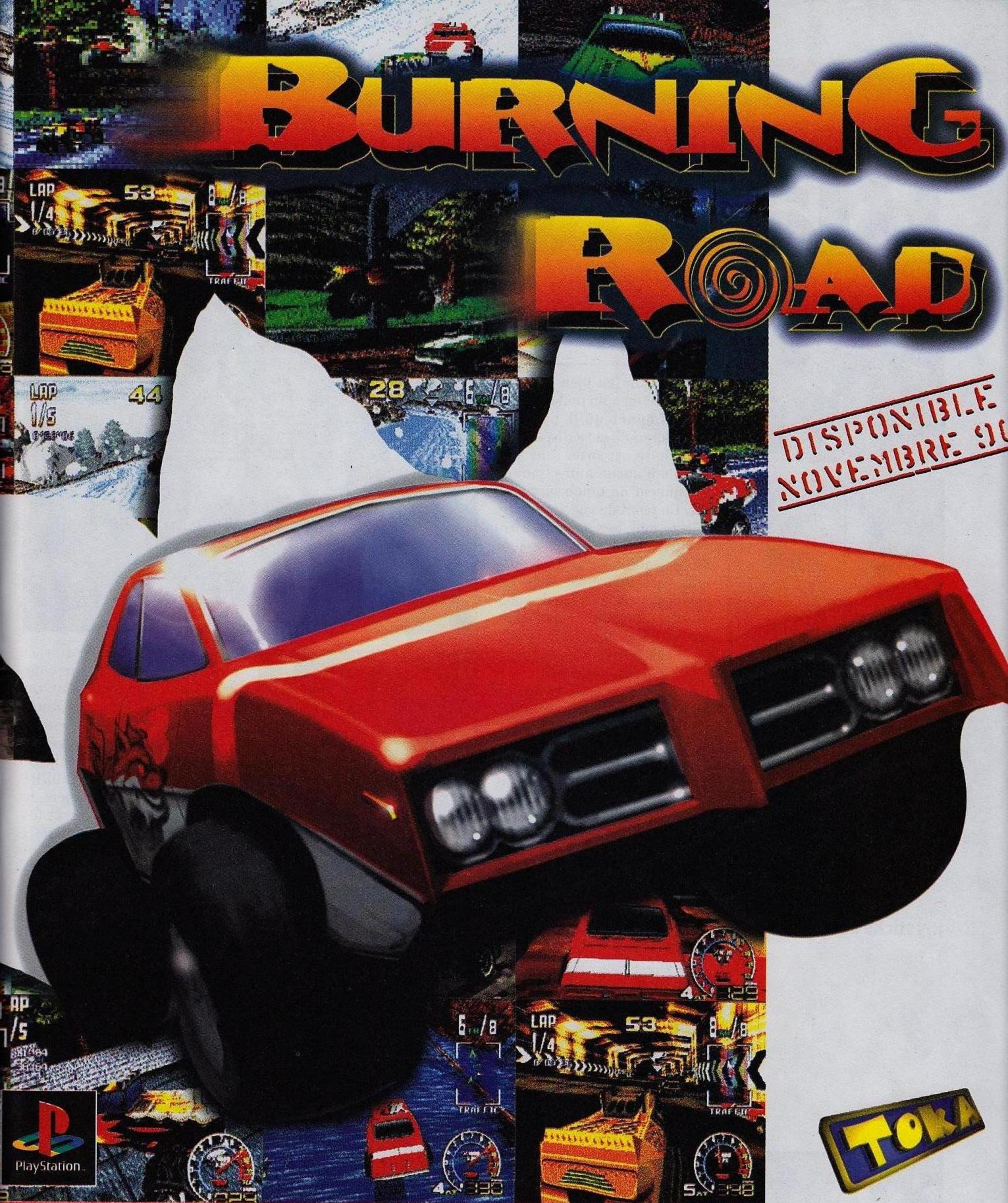
par Tempest) qui associe une bonne idée à une interface très sympa, risque d'être l'un des meilleurs produits du début de l'année 1997. ■



BURNING

ROAD

DISPONIBILE
NOVEMBRE '93



Console + : 93%

Les courses sont hyper speed et dynamiques. La réalisation est irréprochable...

Player One : 92%

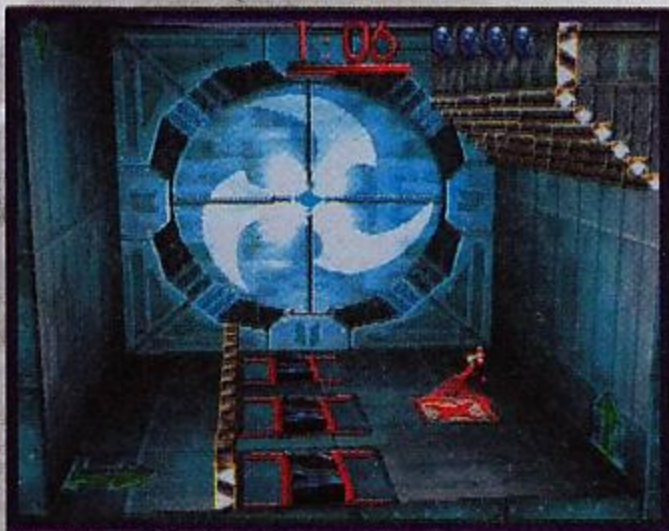
L'intensité des courses constitue un modèle du genre. EFFICACE !...



FUNSOFT France S.A.
52/54 rue de la Belle Feuille - 92100 Boulogne-Billancourt

(Premier niveau)

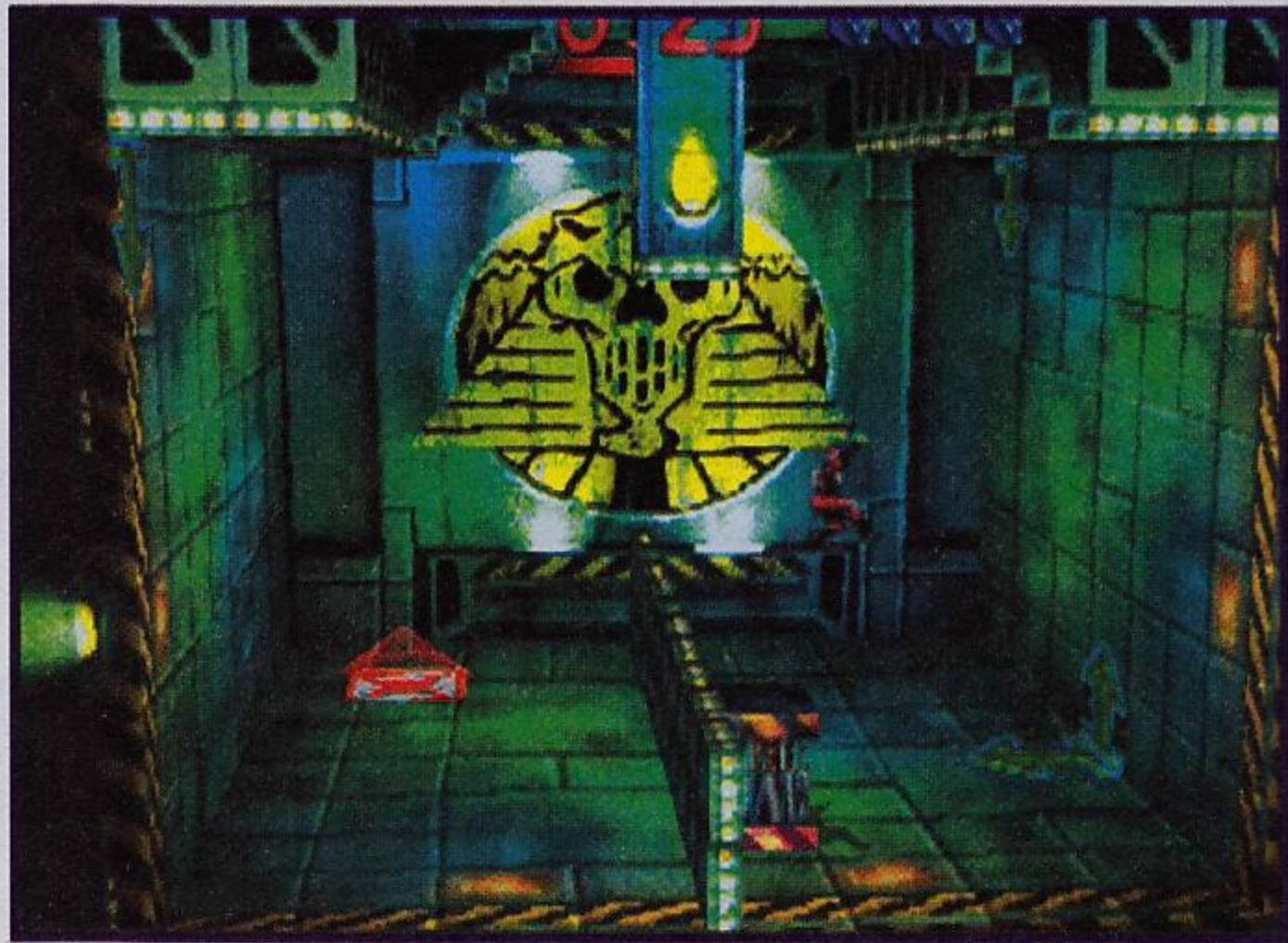
Blast Chamber



Blast chamber est un jeu original qui se pose comme concurrent direct de Pitball. Il vous fera immanquablement penser au film Rollerball et rappellera de bons souvenirs à tous ceux qui ont cassé leurs joysticks sur Speedball.

Machine : PlayStation. Développeur : ATD Ltd.
Éditeur : Ubi Soft. Genre : action. Sortie : disponible.

Voilà un jeu bien original, dont on a du mal à discerner l'impact qu'il pourrait avoir lorsqu'il sera disponible. Une chose est sûre, il ne ressemble à aucun autre, tout en s'inspirant de nombreux genres. Du point de vue ambiance, tout le monde s'accorde à reconnaître en lui un successeur de Speedball, et autre Skateball. La violence sera une des composantes de ce jeu de sport futuriste. Blast Chamber bénéficie d'une certaine originalité : le décor tourne entièrement sur lui-même ! Un match se déroule entre deux, trois, ou quatre joueurs (avec le multi-tap), et le but consiste à récupérer un cristal d'énergie et à le placer dans un récepteur. Tous les coups sont permis pour empêcher un joueur de marquer. L'aire de jeu est un cube dont les parois sont constituées de multiples éléments comme des flèches qui permettent de faire basculer la pièce dans un sens ou dans l'autre. Gare aux combattants qui étaient restés sur le plancher, pour eux, c'est la chute. Paral-

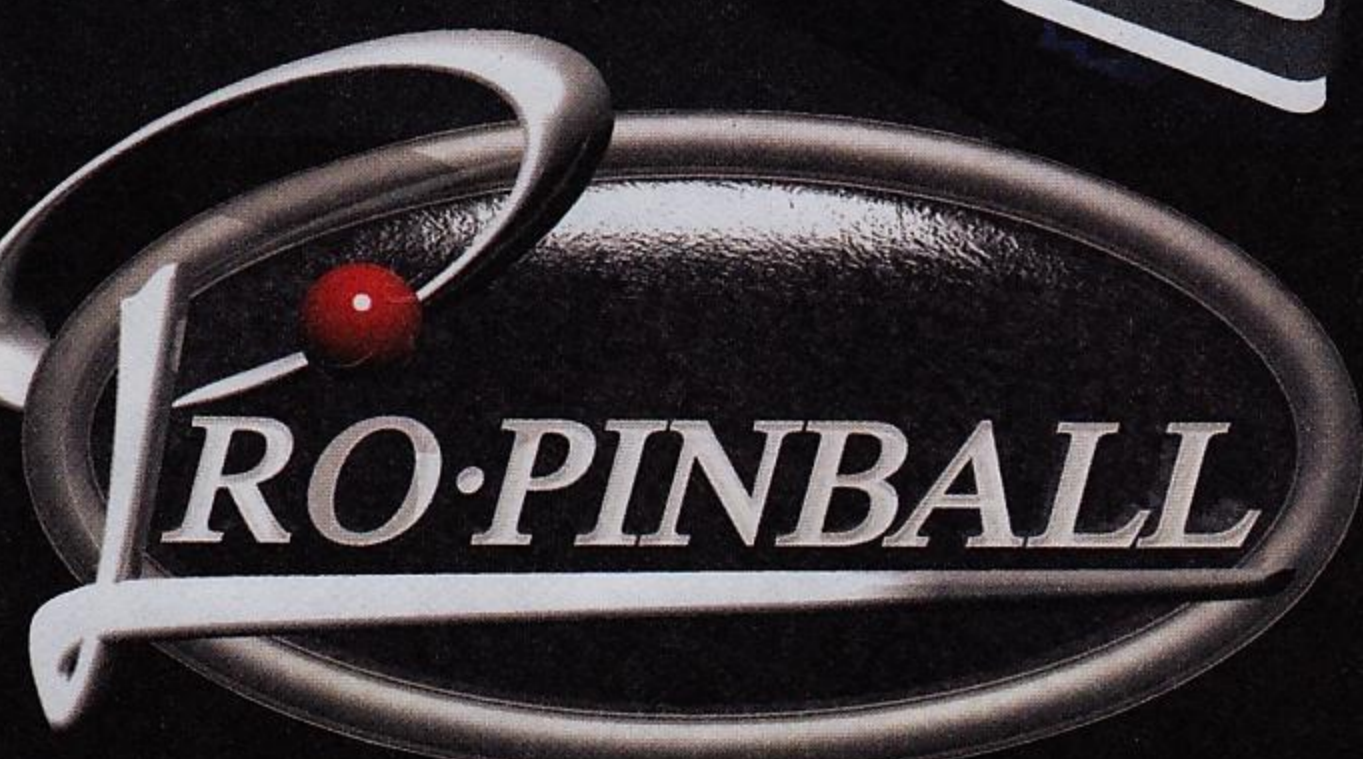


lèlement à cette partie, Blast Chamber renferme en ses entrailles un petit jeu de plateforme assez original qui rappelle la jouabilité des premiers programmes de ce genre (Lode Runner, Jet Set Willy, Manic Miner). Des plates-formes sont

disposées le long des parois, et le joueur doit tourner le cube dans différents sens pour regagner la sortie. C'est plutôt dépaysant ! Techniquement, le jeu n'est pas un foudre de guerre, et ses sprites minuscules cachent une jouabilité bien réglée. Graphiquement, le jeu est en 3D mappée, et les explosions bénéficient d'effets de transparence. Il ne faut donc pas se fier aux apparences, aussi nous nous garderons bien de juger ce jeu qui nous a agréablement surpris, et préférons attendre la version définitive. ■



REALITE ~~VIRTUELLE.~~



UN RÉALISME ÉTONNANT : 3 FLIPS, 2 RAMPES, DES LOOPS, TARGETS, AIMANTS, LUMIÈRES, POPPERS, RAILS, BUMPERS...

20 MORCEAUX DE PUR ROCK

100 SÉQUENCES EN 3D

PLUSIEURS DIZAINES DE MODES DE JEU POUR UNE DURÉE DE VIE EXCEPTIONNELLE !



empire
INTERACTIVE



Ubi Soft
28 Rue Armand Carrel
93108 Montreuil sous Bois Cedex
Tel : (1) 48 18 50 00
Fax : (1) 48 57 07 41
Internet : <http://www.ubisoft.fr>
36 15 UBI SOFT (1,29F/mn)







DANS LA LIGNE DE MIRE

Virtua Cop 2 est certainement l'un des titres sur lesquels Sega mise le plus pour les fêtes de Noël. Sa qualité, qui se situe au niveau de l'arcade, et son concept, que l'on pourrait définir comme un exutoire virtuel, en font l'un des produits majeurs de cette fin d'année. En plus d'être amusant (avec les pistolets Sega), Virtua Cop 2 bénéficie d'une réalisation impeccable.

CHERIE J'AI RETRECI LA CAISSE !

Micromachines était déjà très amusant sur les consoles 16 bits, nul doute qu'il le sera encore plus sur 32 bits avec ses graphismes en 3D encore plus réalistes. Préparez-vous à des parcours très originaux : table de cuisine, billard, et bassin à poissons !



fab
Syrup
FROSTEN

Si vous êtes du genre à vous enfermer chez vous au moindre coup de tonnerre, vous allez adorer ! Maître d'un donjon, vous devrez placer des pièges et des monstres dans votre sombre demeure pour éliminer les aventuriers naïfs. Dans Dungeon Keeper, vous êtes le méchant. Un jeu pour le moins original.

ATTENTION, MONSTRES MECHANTS !



ON SE REVEILLE EN ENFER

Avec sa vue subjective, ses couloirs glauques, et ses zombies somnambules, Dawn of Darkness s'annonce comme un excellent jeu d'action. À chaque fois que les armes parlent, des effets de lumière incroyables envahissent l'écran. Un jeu qui est attendu depuis longtemps. On s'impatiente !



IL A COULE MON PORTE-AVIONS !

Si votre passion est le jeu d'action pur et dur, passez votre chemin, Command & Conquer est un jeu de stratégie directement issu du monde des PC, la machine des pros. Les séquences cinématiques sont de toute beauté, et le jeu s'annonce passionnant. On l'attend de pied ferme.



Made in USA

It's up to you



Le 29 septembre 1996 aura été le « D-Day » de Nintendo of America qui mettait en vente sa console 64 bits sur le continent américain. Les espérances de la firme ont été pleinement comblées.

Fébriles, les mains moites, le cœur battant et la tête couverte d'une casquette de marque (« Juste fais-le » ou « les taureaux de Chicago »), les jeunes américains attendaient impatiemment l'ouverture des magasins spécialisés, en ce dimanche 29 septembre 1996, pour pouvoir mettre la main sur un exemplaire de la Nintendo 64. Face à la demande des consommateurs, Nintendo of America a enfin lancé sa console si prometteuse sur le marché américain. Un marché qui s'est vu inondé de 350 000 unités lancées au MSRP (prix public conseillé) de 199,95 dollars (soit une somme d'environ 1000 F) et accompagnées, tout simplement, d'une manette ergono-



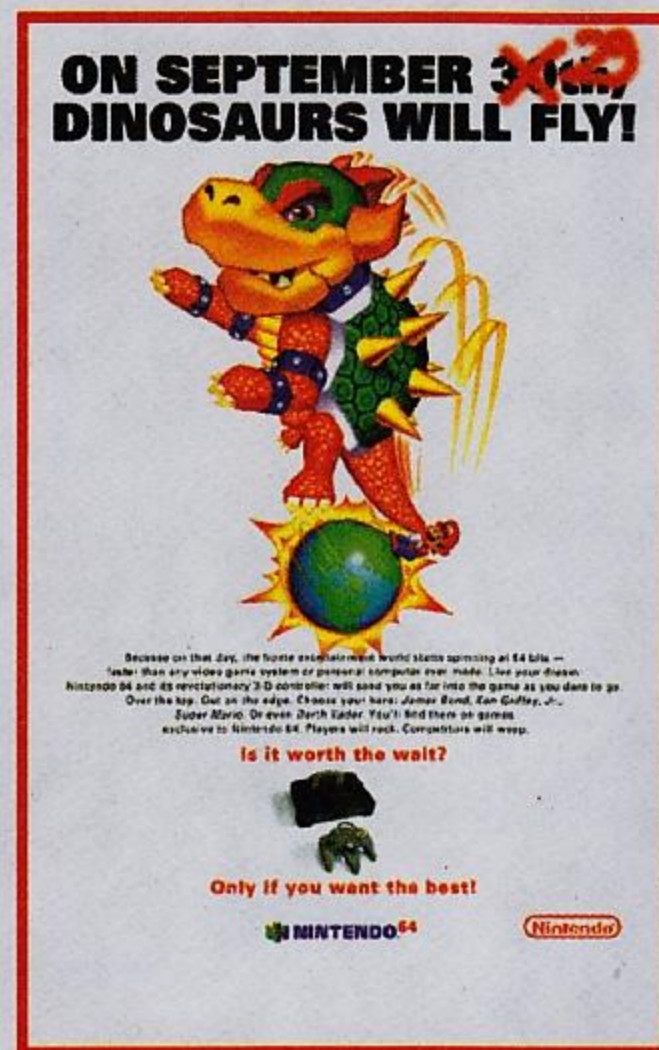
Shigeru Miyamoto, le créateur génial de Mario s'est investi personnellement dans la réalisation de Pilotwings 64.



tres titres dans la logithèque de la machine (voir l'encart Ti-tres en chantier). Une gamme d'accessoires est accessible à tous ceux qui désirent un supplément de matériel comme des manettes supplémentaires, de différentes couleurs (bleues, rouges, vertes, jaunes, noires et grises) à 29,95 dollars (150 F) ou une carte mémoire (Controller Pak) qui se connectera sur le port arrière de

mique et d'un adaptateur secteur par unité. À l'instar du processus de sortie japonaise, seuls deux titres sont disponibles : Mario 64 et Pilotwings 64.

> **CES DEUX TITRES** sont dès maintenant disponibles en magasin au prix de 69,95 dollars (350 F). Contrairement aux Japonais, les Américains ne devront pas patienter plus de six mois avant de voir enfin arriver d'au-

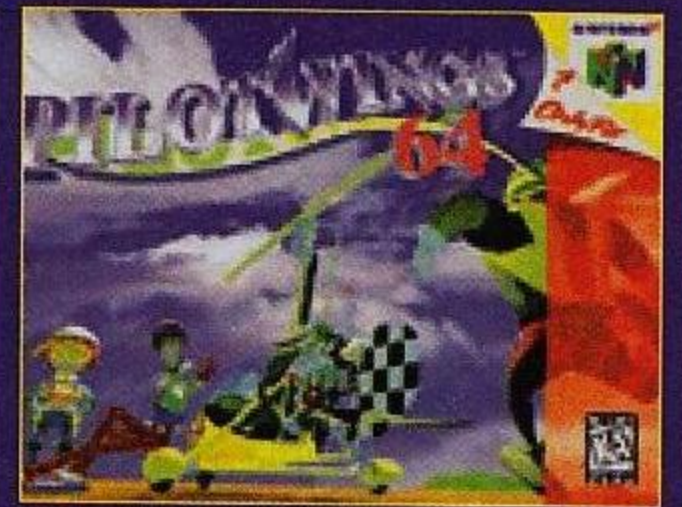


Nintendo 64



La bourde

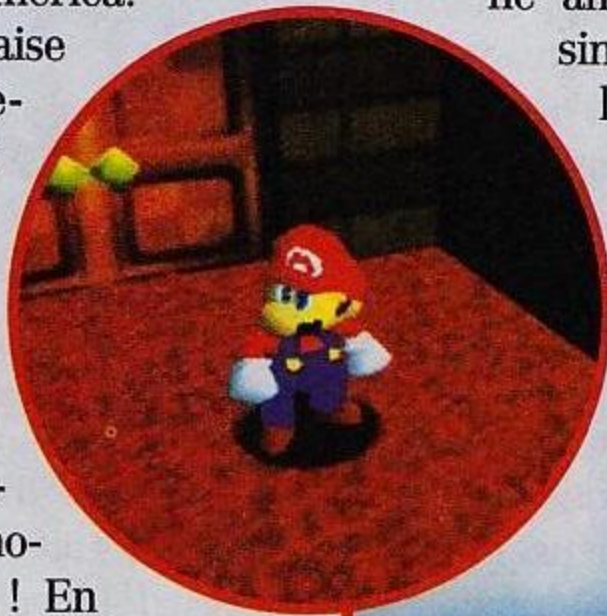
Si la date officielle du lancement de la machine 64 bits de Nintendo était fixé au 29 septembre, plusieurs revendeurs ont mis la console en vente la veille, voire même l'avant-veille. Les grandes chaînes de magasins, coupables d'avoir avancé la date de sortie sans autorisation préalable, plaident unanimement l'erreur. Les petits revendeurs, quant à eux, ont été guidés par un simple mouvement de concurrence sauvage à tendance mercantile. Tom Alfonsi, le vice-président de K-B Toys (une chaîne américaine de magasins de jouets), explique : « lorsqu'une grande chaîne possède entre 1000 et 2000 magasins dans tout le pays, et je ne parle pas uniquement de K-B Toys, il y a forcément une marge d'erreur de communication entre le directeur du magasin et ses 10 ou 12 employés, ou simplement entre les vendeurs. Aussi prudent que l'on puisse être, cela arrive parfois. ». À vrai dire, il ne s'agit pas véritablement d'un scandale puisqu'en effet, une heure après la mise en vente fortuite des machines (qui avait eu lieu à 10 heures - heure locale de la côte Est), Nintendo a fait savoir à l'ensemble des revendeurs que la date de lancement avait été avancée et qu'ils pouvaient enfin mettre la console en vente. Finalement, tout le monde s'y retrouve.



et se reflète, déjà, à travers d'énormes commandes. Pour la machine uniquement, Nintendo espère dépasser le million d'unités et les trois millions de jeux vendus dans les derniers six mois de son année fiscale (qui s'achève en mars 97). « La technologie 64 bits de Nintendo impose un nouveau standard de jeu pour toute l'industrie du loisir » déclare Howard Lincoln, président de Nintendo of America.

« La lancée japonaise a été incroyablement heureuse et la demande sur le sol américain est bien à la hauteur de ce succès. La Nintendo 64 sera sans aucun doute le phénomène de ce Noël ! En effet, un nombre très impressionnant de personnes s'amas- saient dans de longues files devant les magasins le dimanche même de la sortie, à moins d'une heure de l'ouverture. Nous avons, de toute évidence, un énorme potentiel entre nos mains. » Nintendo ajoute que, d'après ses estimations, il est possible de vendre un million et demi de machines avant la fin de l'année, mais qu'il faut limiter les stocks pour permettre au Japon de gérer l'inventaire américain. À vrai dire

Nintendo n'est pas le seul à envisager une route toute pavée d'or pour la première vraie console 64 bits du marché. Jeffrey Griffiths, premier vice-président de Electronic Boutique (une chaîne américaine de magasins spécialisés dans l'électronique de loisir) annonce qu'il n'a « jamais vu



la manette de jeu, permettant de sauvegarder les données d'un jeu (à 19,95 dollars soit 100 F). Les attentes de Nintendo of America, en termes de vente, sont assez ambitieuses et, vraisemblablement, inspiré par les succès enregistrés au Japon.

> **SORTIE** le 23 juin dernier au Japon, la Nintendo 64 a battu les records de vitesse de vente, surpassant le million d'unités vendues en moins de dix semaines. La performance japonaise s'est projetée sur le marché américain

Des chiffres

Lors de sa sortie américaine, le 29 septembre dernier, la Nintendo a connu un énorme succès. En moins d'une semaine, les 350 000 unités mises sur le marché ont été vendues et la demande n'est pas encore comblée ! En ce qui concerne les logiciels, il s'est vendu autant de Mario 64 que de consoles, soit 350 000 cartouches, tandis que Pilotwings 64 a un rapport de 1 pour 4, ce qui signifie que 87 500 cartouches ont été vendues. (au 3 octobre 1996)

Une sortie à la loupe



une demande aussi important et aussi affolante pour un système de jeu vidéo. Nous avons été inondés par une demande sans précédent ! » En effet, les Américains semblent ne pas tenir rigueur aux nombreux retards de la marque quant à la sortie de la machine. Cependant, le ciel apparemment azuré de Nintendo comporte quelques petits nuages. Déjà, des joueurs américains se plaignent du nombre très limité de titres disponibles, certains déclarant même qu'ils « hésitaient presque à revendre la console ». Bien sûr, il ne s'agit que d'une très faible minorité, mais qui représente une espèce



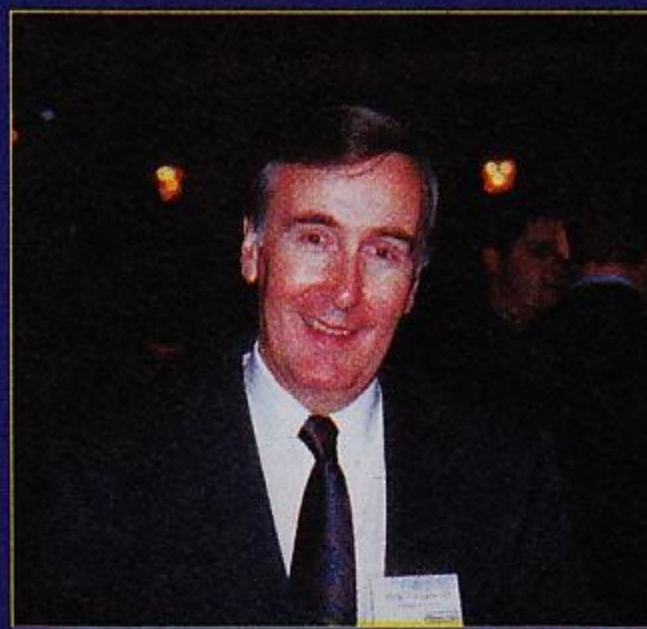
de sonnette d'alarme pour Nintendo. D'ailleurs, la politique de Howard Lincoln, qui vise avant tout la qualité est paradoxale. Les éditeurs-tiers sont très largement lésés, en terme de contraintes de développement, par rapport aux titres internes de la firme.

> **SEUL NINTENDO** a un support financier quasi illimité, la connaissance complète du hardware, bref, le temps et les ressources nécessaires pour créer des titres comme Mario 64, tandis que les éditeurs de la « Dream Team » subissent des contraintes toujours plus lourdes selon eux, comme l'impossibilité de développer des titres de plus de 100 Mo et un impératif de temps très restrictif. Un autre problème concerne également l'attachement de Nintendo of America au Japon. La société mère contrôle de très près la moindre des opérations améri-

caines, réduisant ainsi de manière très significative la liberté de mouvement et par conséquent la marge de manœuvre de la filière américaine, ce qui « effraie » les grossistes américains. Il faut alors relativiser et ne pas admettre, aux vues des chiffres significatifs des ventes, que Nintendo a d'ores et déjà trouvé l'Eldorado de Voltaire. La firme fait un brillant début aux États-Unis, mais cela n'empêche pas les ombres malfaisantes de planer. ■



Premiers mots



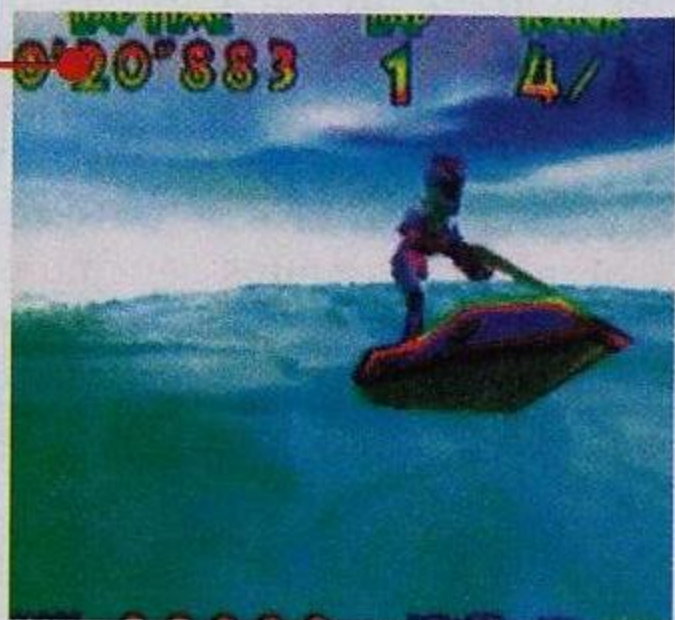
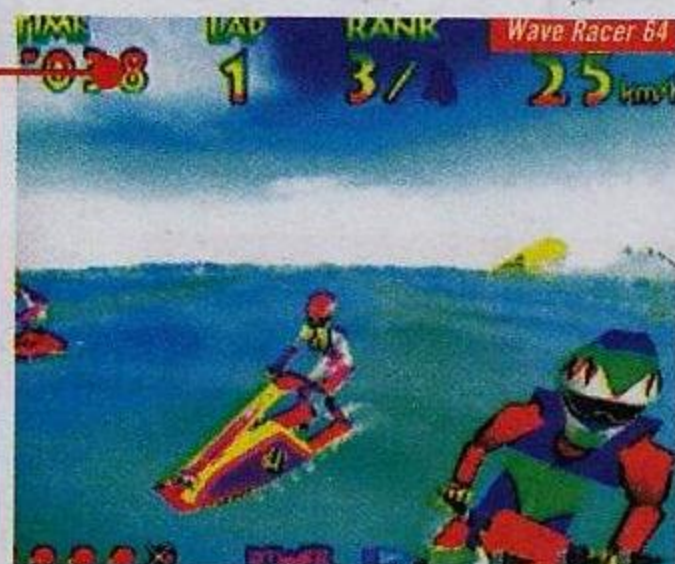
Dans un communiqué officiel, Howard Lincoln a déclaré que l'intégralité des 350 000 consoles « lâchées » sur le marché ont déjà été vendues. Nintendo insiste sur le fait que la Nintendo 64 a vendu en moins d'une semaine plus d'unités que la PlayStation pendant ses treize premières semaines. « Nous cherchons à créer la plus forte vente jamais enregistrée pour la saison de Noël » dit-il. « Nous savons que la Nintendo 64 fait partie de la liste des dix cadeaux de Noël les plus désirés par la plupart des enfants américains. Nous faisons tout pour qu'ils ne soient pas déçus. »



Wave Race 64

Éditeur : Nintendo
Développeur : Nintendo
Genre : course
Sortie : novembre 96

Il s'agit du premier jeu de course que Nintendo fera figurer dans la logithèque de la machine. Annoncé au départ comme la version moderne (d'un point de vue technique) du F-Zero de la Super Nintendo, c'est finalement un produit original, simulant une course de scooters marins. ■



Cruisin' USA

Éditeur : Nintendo
Développeur : Nintendo
Genre : course
Sortie : novembre 96

Sorti en arcade il y a près de deux ans, Cruisin' USA est un jeu de course pure, qui propose au joueur de traverser bon nombre de paysages à toute vitesse. ■



Killer Instinct Gold

Éditeur : Nintendo
Développeur : Rare Software
Genre : combat
Sortie : novembre 96

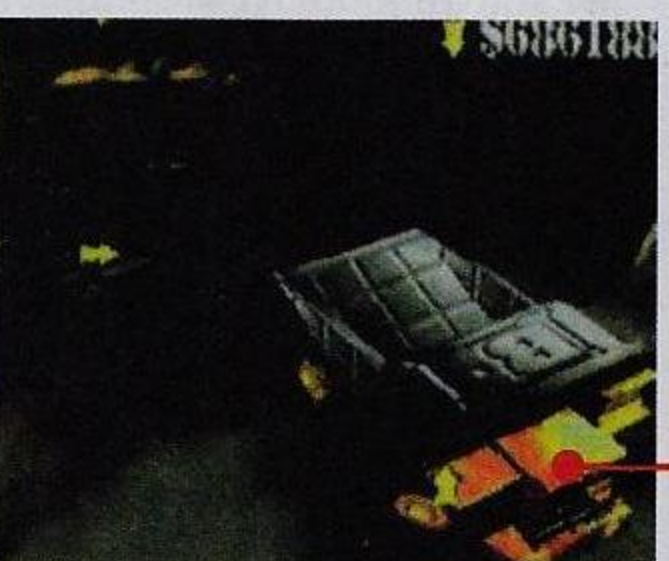
Vous avez aimé le premier volet de Killer Instinct sur Super Nintendo. La firme renouvelle l'expérience sur sa nouvelle machine avec ce Killer Instinct Gold. Que l'on aime ou non, ce sera le premier jeu de combat de la machine. ■



Mortal Kombat Trilogy

Éditeur : Midway ; Développeur : Midway ;
Genre : combat ; Sortie : novembre 96

Après avoir enregistré de très grands succès sur tous les supports majeurs du marché de la console, Mortal Kombat vient une dernière fois (enfin espérons-le) faire un énorme carton sur la Nintendo 64. ■



Goldeneye 007

Éditeur : Nintendo
Développeur : Rare Software
Genre : doom-like
Sortie : début 97

Revivre la dernière aventure de James Bond à la place de Pierce Brosnan, c'est ce que propose Goldeneye 007 qui sera, avant Turok : Dinosaur Hunter, le premier doomlike (en vue subjective) de la Nintendo 64. Le scénario reste proche de celui du film. ■

Tetrisphere

Éditeur : Nintendo
Développeur : H2O
Genre : puzzle
Sortie : décembre 96

Pionnier dans son genre, Tetrisphere est le premier « puzzle game » de la gamme Nintendo 64. Il s'agit d'un concept aussi bon que celui de Tetris, agrémenté de graphismes 3D et d'une bonne ambiance sonore. ■

Shadows of the Empire

Éditeur : Nintendo
Développeur : Lucas Arts
Genre : action
Sortie : décembre 96

Inspiré de la trilogie de la Guerre des Étoiles de Georges Lucas, Shadows of the Empire est un jeu d'action possédant plusieurs phases de jeu différentes calquées sur les scènes du film. ■

Blast Corps

Éditeur : Nintendo
Développeur : Rare Software
Genre : action
Sortie : décembre 96

Mêlant savamment l'originalité et l'action, Blast Corps part d'un concept assez nouveau. Le joueur doit faire le vide, à l'aide d'un bulldozer surpuissant, sur le trajet d'un convoi atomique très dangereux. ■

Made in Japon

L'actu façon sushi



Warriors of Fate

Les jeux d'arcade en 2D sont très nombreux sur Saturn. Warriors of Fate s'inscrit dans la lignée de Guardian Heroes, Skeleton Warriors et autres Golden Axe.

Machine : Saturn. **Éditeur :** Capcom.
Développeur : Capcom. **Genre :** beat'em all.
Sortie : disponible au Japon.

seul but de cogner son prochain. Vous voyagez à dos de cheval, et pourrez incarner différents personnages aux compétences différentes. La réalisation n'est pas vraiment un chef-d'œuvre du genre, mais est toutefois correcte. Les coups sont nombreux, et les magies extrêmement puissantes. L'intérêt est quand même très limité, les amateurs se laisseront peut-être tenter par ce jeu bourrin. ■



Capcom est le leader incontesté des jeux de combat en un contre un en duel. Mais avant de connaître la célébrité avec Street Fighter, l'éditeur à tout d'abord fait ses gammes avec des jeux de combat d'arcade. Tout le monde se souvient de Final Fight et de ses suites, et de Dynasty Wars. Warriors of Fate est la suite de ce dernier. Le jeu vous propose donc de silloner le Japon médiéval dans le



Samurai Shodown 3

Les adaptations des titres phares de la NeoGeo prolifèrent actuellement. Après King of Fighters 95, c'est au tour de Samurai Shodown de connaître le même sort.

Machine : PlayStation. **Éditeur :** SNK.
Développeur : SNK. **Genre :** beat'em up.
Sortie : disponible au Japon.

Lorsque Samurai Shodown vit le jour pour la première fois, en 1993, tous les joueurs avaient

été impressionnés par sa technique, et sa jouabilité au top niveau. De plus, il proposait une certaine originalité : des combattants armés d'armes blanches, qu'il pouvaient perdre au cours des affrontements. Que vaut donc cette adaptation ? Il faut bien avouer qu'elle est cent fois en-dessous de la version originale ! Les graphismes s'en tirent honorablement : ils sont fins, colorés et bien détaillés. Le reste, est à pleurer. L'animation saccade au moindre scrolling, et les personnages manquent d'étapes dans leur animation. Le zoom qui permet de recadrer l'action est complètement largué lors des mouvements rapides. Samurai Shodown démontre que la mémoire de la PlayStation est malheureusement insuffisante pour gérer ce type de jeu. C'est dommage ! ■



Alès (30) / 04-66-52-44-66
 Angers (49) / 02-41-25-34-27
 Angoulême (16) / 05-45-92-65-24
 Annecy (74) / 04-50-52-86-02
 Annemasse (74) / 04-50-87-23-14
 Annonay (07) / 04-75-32-42-52
 Athis-Mons (91) / 01-60-48-34-36
 Avignon (84) / 04-90-85-70-25
 Beauvais (60) / 03-44-48-53-60
 Belley (01) / 04-79-81-00-34
 Bordeaux (33) / 05-56-79-05-52
 Bourges (18) / 02-48-24-10-34
 Bourg-en-Bresse (01) / 04-74-23-13-54
 Chambéry (73) / 04-79-62-27-22
 Champigny (94) / 01-48-81-10-16
 Chartres (28) / 02-37-36-44-22
 Chelles (77) / 01-64-21-55-44
 Draguignan (83) / 04-94-68-92-55
 Evreux (27) / 02-32-62-54-09
 Ferney-Voltaire (01) / 04-50-40-43-43
 Forbach (57) / 03-87-88-67-16
 Gap (05) / 04-92-52-72-74
 Haguenau (67) / 03-88-63-88-36
 Istres (13) / 04-42-55-31-95
 Le Creusot (71) / 03-85-55-08-02
 Livry-Gargan (93) / 01-43-51-03-54
 Lons-le-Saulnier (39) / 03-84-24-41-59
 Macon (71) / 03-85-39-09-52
 Maison alfort (94) / 01-48-93-35-14
 Mandelieu (06) / 04-93-93-54-33
 Montigny-le-Bretonneux (78) / 01-39-44-06-76
 Nancy (54) / 03-83-30-45-67
 Nantes (Orvault) / 02-40-59-53-00
 Neuilly (92) / 01-47-45-17-97
 Nice (06) / 04-93-92-99-88
 Nimes (30) / 04-66-36-26-77
 Nogent (94) / 01-48-75-76-32
 Paris 3 (75) / 01-42-77-91-32
 Paris 12 (75) / 01-43-41-65-00
 Paris 17 (75) / 01-47-64-15-96
 Paris 19 (75) / 01-42-02-08-08
 Perpignan (66) / 04-68-35-54-98
 Pontoise (95) / 01-30-75-17-61
 St-Germain-lès-Corbeil (91) / 01-60-75-93-00
 St-Gratien (95) / 01-34-17-11-33
 St-Raphaël (83) / 04-94-82-29-00
 St-Maur (94) / 01-48-86-55-32
 Sarcelles (95) / 01-39-92-47-16
 Sevran (95) / 01-43-51-03-54
 Thionville (57) / 03-82-53-80-81
 Toulon (83) / 04-94-42-60-41
 Vannes (56) / 02-97-47-40-78
 Verdun (55) / 03-29-86-14-41
 Villejuif (94) / 01-46-78-43-76
 Villemomble (93) / 01-48-55-21-69

Nouveau :
 Aix-en-Provence
 Lyon
 Noisy-le-Roi
 Centre commercial Bercy 2
 Ris-Orangis



Difintel-Micro

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

**Acheter, revendre, collectionner, tester...
 60 magasins en France pour vous satisfaire**

C'est la rentrée, DIFINTEL-MICRO se déchaîne:
 .Des milliers d'offres exceptionnelles.

.Des coupes-vent à gagner, renseigne toi dans les boutiques participant à l'opération!

PLAYSTATION*

DIE HARD TRILOGY	369 F
NBA JAM EXTREME	TEL
IRON AND BLOOD	TEL
PETE SAMPRAS	349 F
TUNNEL B1	TEL
TOMB RAIDER	TEL
CRASH BANDICOOT	399 F
WIPE OUT 2097	369 F
DESTRUCTION DERBY 2	399 F
CASPER	349 F
SOVIET STRIKE	369 F
STREET RACER	369 F
CRUSADER NO REMORSE	349 F
RETURN FIRE	369 F
MOTO CROSS	TEL
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	TEL
DUKE NUKEM	TEL
FIFA 97	369 F
PROJECT X2	379 F
ETC....ETC...ETC...	

SATURN*

NBA JAM EXTREME	TEL
IRON & BLOOD	TEL
CASPER	369 F
HEXEN	369 F
DOOM	TEL
VIRTUAL ON	TEL
TUNNEL B1	TEL
PETE SAMPRAS	349 F
BATMAN FOREVER ARCADE	TEL
IRON MAN	TEL
THE CROW	TEL
MADDEN 97	369 F
NHL HOCKEY 97	369 F
DIE HARD TRILOGY	369 F
FIFA 97	369 F
NBA LIVE	369 F
ETC...ETC...ETC...	

CD-ROM*

RAMA
ULTRA PINBALL
DAWN IN THE DUMPS
CAUCHEMAR DE PPD
TFX EF 2000
DUNGEON KEEPER
MAX
SHATTERED STEEL
ALIEN TRILOGY
NBA JAM EXTREME
F22 LIGHTING 2
ETC ...ETC...ETC...



Cartes MAGIC, Alliance, Mirage, Collector Tour, Chronicle, Ere Glaciaire, etc...
 DRAGON 'NET Starters, Boosters, Collector, K7 initiation.
 Cartes MARVEL, UPPER DECK, FLEER etc...
 Mangas, OAV, Janimation

ALORS CONVAINCU !!!

Tu ne sais pas si tu as un DIFINTEL-MICRO à côté de chez toi, appelle nous !!!

**-15%*SUR LES JEUX D'OCCASION
 SUR PRÉSENTATION DU JOURNAL
 EN BOUTIQUE.**

*SELON LES STOCKS DISPONIBLES. OFFRE POUVANT VARIER SELON LES MAGASINS

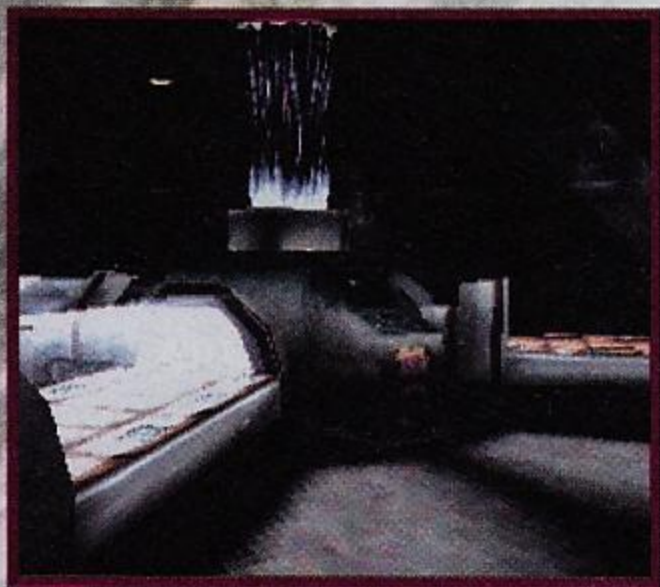
CENTRALE D'ACHAT tel: 01 42 77 91 84

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

** (Hors consoles, paiement en ligne, etc...)

(Made in Japon)

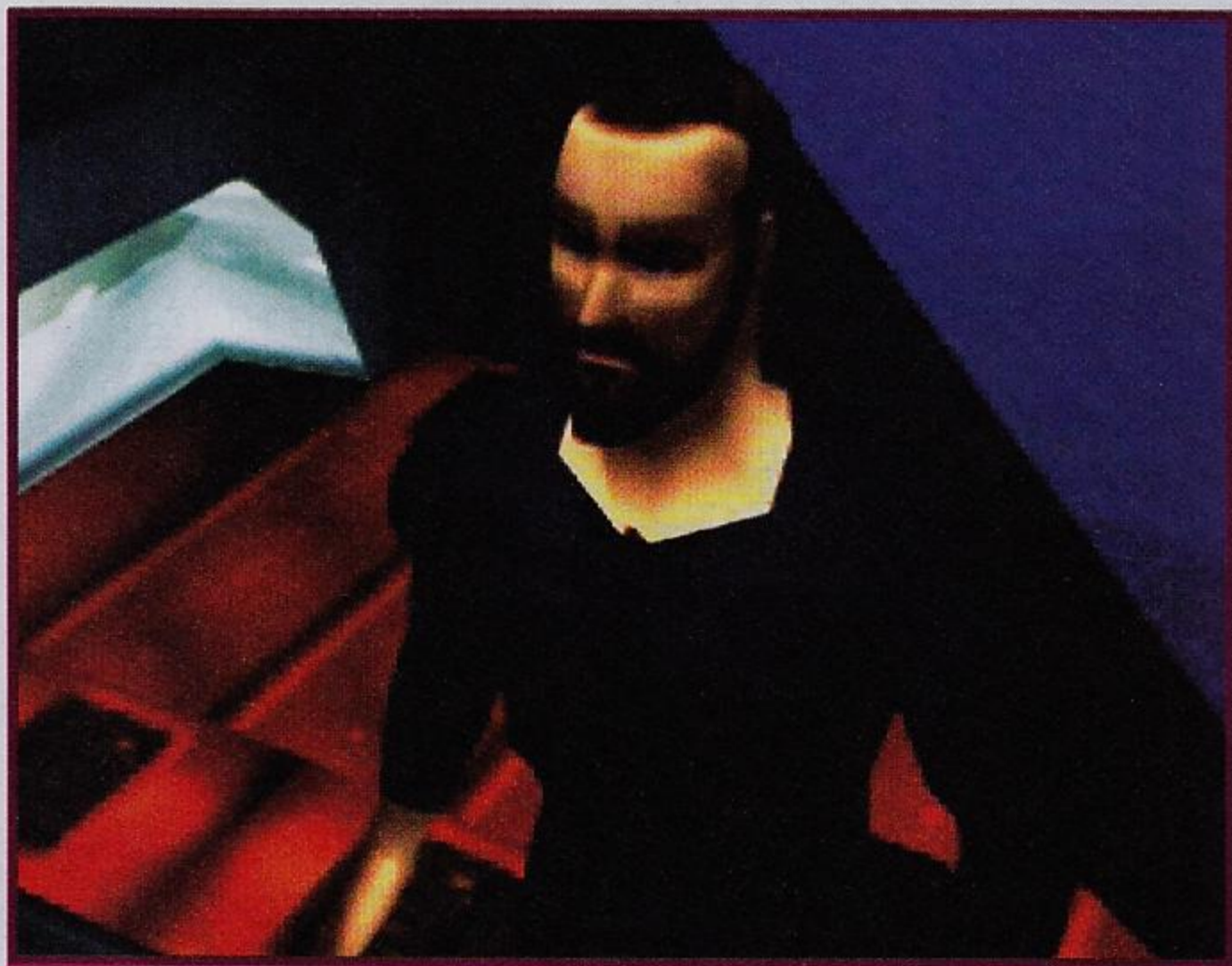
Overblood



Resident Evil a ouvert une nouvelle ère dans notre monde de joueurs : l'aventure en 3D. Mais rendons à César ce qui lui appartient : Infogrames est le premier à avoir inventé ce concept. Riverhillsoft s'engouffre dans la brèche avec Overblood.

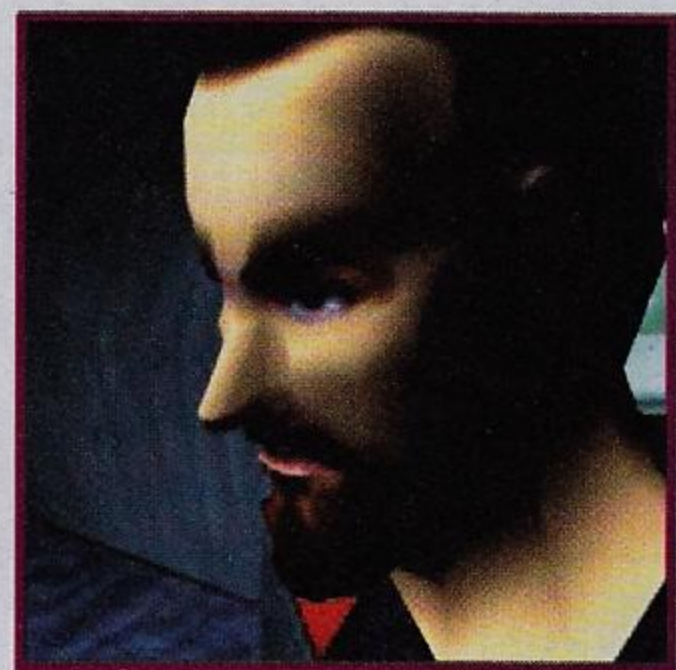
Machine : PlayStation. **Éditeur :** Riverhillsoft.
Développeur : Riverhillsoft. **Genre :** aventure.
Disponible au Japon.

Capcom, l'heureux créateur du génial Resident Evil a connu un tel succès avec ce titre, qu'il était impensable que d'autres éditeurs restent les bras croisés, jaloux de ce talent. Riverhillsoft, une société japonaise dont on avait jamais entendu parler, a récemment mis en vente au Japon, un jeu qui s'inspire indéniablement du chef-d'œuvre de Capcom. Du moins à première vue, car le côté aventure est bien plus poussé. Tout commence alors que vous vous réveillez en l'an 2095 dans un sarcophage cryogénique à bord d'un complexe. L'ordinateur central a senti un grand danger, et vous a sorti de l'hibernation pour contrer la menace qui vous guette. Mais, le premier ennemi que vous rencontrerez est le froid, il faudra très vite trouver un moyen de réchauffer la pièce sous peine de voir votre mission prendre fin au bout de quelques malheureuses secondes ! Bien vite vous ferez la connaissance de Pipo un bien gentil robot (et ce



n'est pas vraiment une blague) qui vous aidera à résoudre de nombreuses énigmes. En effet, l'aspect que l'on doit retenir du scénario de ce jeu, est la possibilité qui est donnée au joueur d'incarner trois personnages différents et ce, à n'importe quel moment. Le jeu vous propose une série de casse-têtes, qui vous permettront une fois résolus de progresser dans

l'aventure. Sur le plan purement technique, le programme est bien réalisé, mais encore en dessous de Resident Evil. Ici, les graphismes sont entièrement réalisés en 3D polygonale texturée. Utilisant le gouraud shading, les arrêtes constituant les objets sont très anguleuses. Qu'importe, l'ambiance est prenante, et la durée de vie est bien au rendez-vous. ■

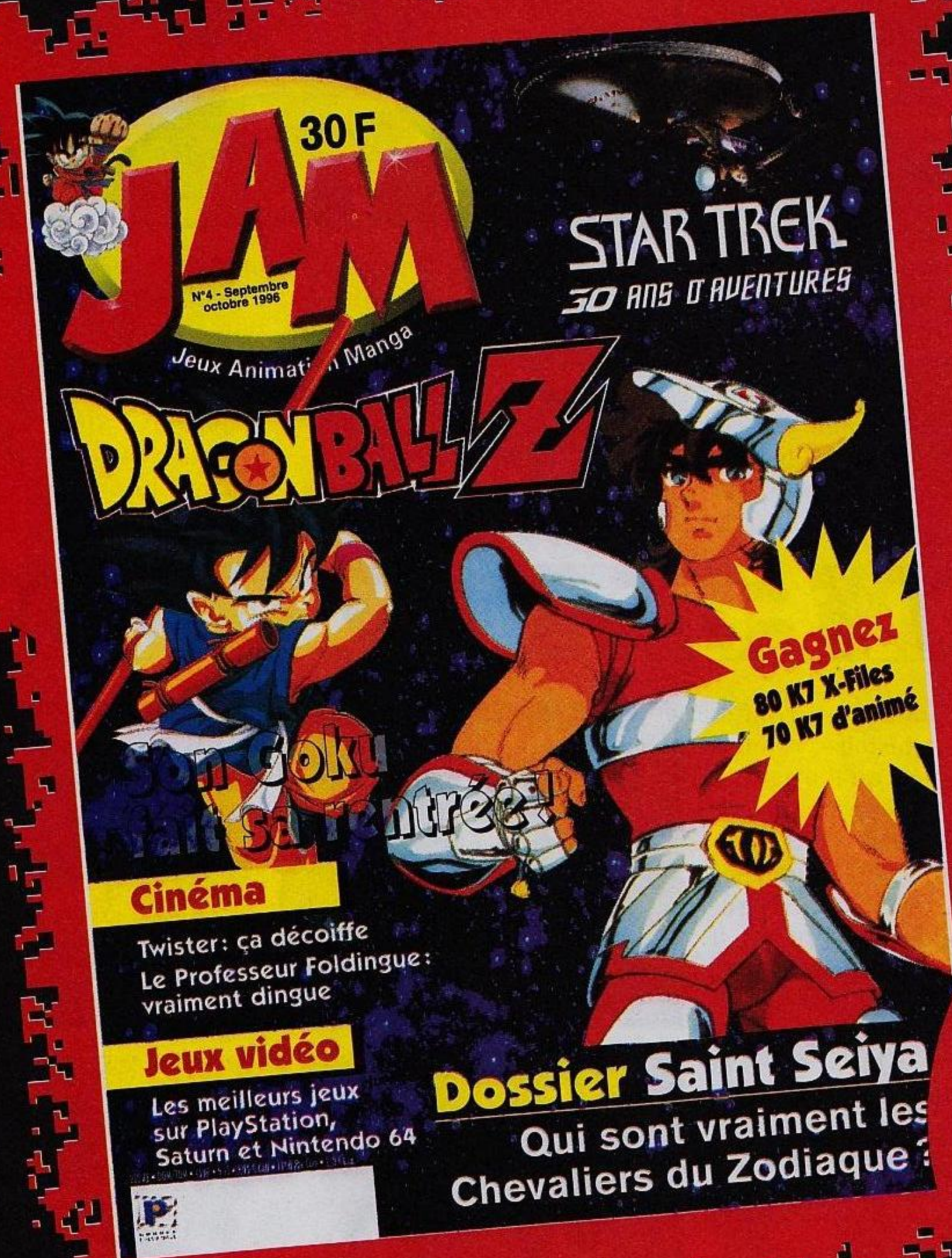


Qui est Riverhillsoft ?

Overblood est sans aucun doute le plus gros titre de cet éditeur japonais auteur de jeux inconnus chez nous : Blue Chicago Blues, Manhattan Requiem, et un jeu typiquement nippon basé sur les mangas. Pour les fans du genre.

Le premier magazine sur la **JAPANIME**

*Découvrez la saga Star Trek, les acteurs,
la série, les films, les anecdotes...*



Événement :

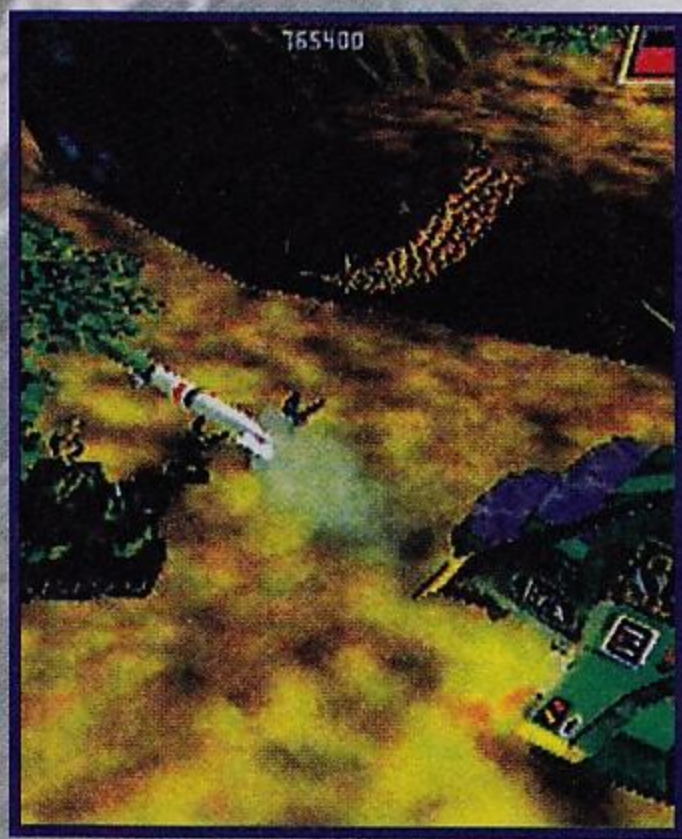
Le retour de Son
Goku à la télévision

Dossier :

Le mystère
des Chevaliers
du Zodiaque
enfin éclairci



Retrouvez aussi toute l'actualité de la
rentrée manga et anime dans le n°4
de JAM actuellement en kiosque

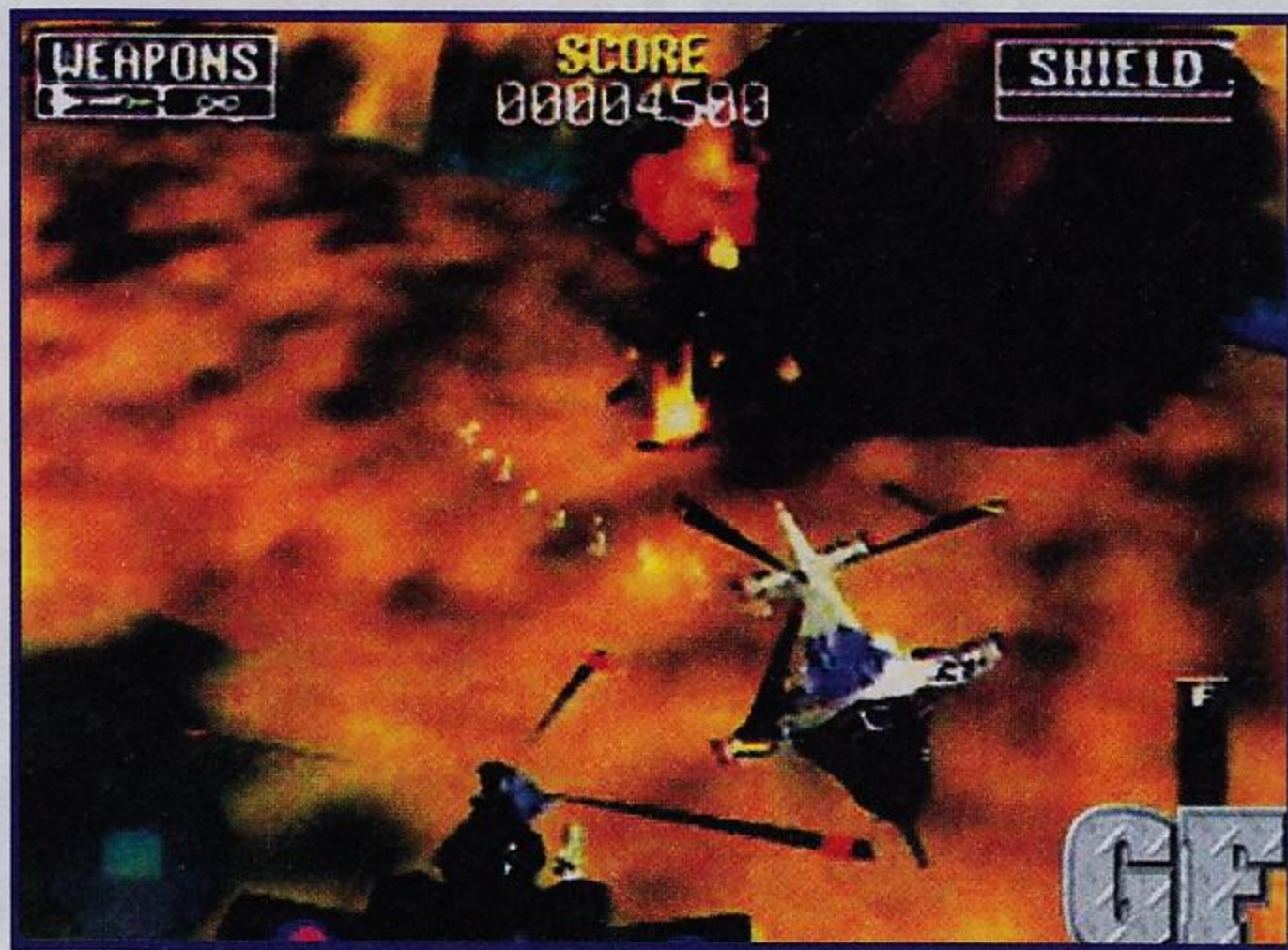


WILD CHOPPERS

La Nintendo 64 est disponible depuis quatre mois au Japon, et les jeux disponibles sont toujours au nombre de trois : Mario, Pilotwings, et un jeu de dames. Wild Choppers sera sans doute le quatrième titre disponible.

Machine : Nintendo 64. Éditeur : Seta. Développeur : Seta. Genre : simulateur/action. Sortie : disponible au Japon.

Seta est un éditeur japonais qui ne développe que sur les machines estampillées du logo Nintendo. Il s'était fait remarquer en 1993 avec F-1 Exhaust Heat, un très bon jeu de course sur Super Nintendo. Les caractéristiques de la Nintendo 64 aidant, Wild Choppers s'annonce comme un excellent jeu de combat d'hélicoptères. Le point essentiel est



que le jeu apporte une nouvelle maniabilité. Avec la croix de direction, le joueur pilote son hélicoptère, et avec le joystick analogique, il déplace le curseur pour descendre les ennemis. Les missions seront nombreuses, il faudra par exemple

infiltrer une base adverse, ou détruire des objectifs prioritaires. Graphiquement ce titre s'annonce aussi impressionnant que Pilotwings, et son aspect belliqueux attirera les joueurs qui ont été insensibles au charme de ce dernier. ■

FATAL FURY REAL BOUT



Fatal Fury est disponible sur Saturn, la version Real Bout vient de sortir au Japon. Elle est quasiment identique à la version Neo Geo.

Machine : Saturn. Éditeur : SNK. Développeur : SNK. Genre : beat'em up. Sortie : disponible au Japon.

Et oui, c'est un exploit ! Mais il faut dire que le jeu est livré avec une cartouche mémoire permettant à la console de ne plus rien charger depuis

le disque pendant un round. Pour la petite histoire, retenez tout simplement qu'il s'agit du quatrième épisode des aventures d'Andy et Terry Bogart. C'est donc une version améliorée de la précédente qui contient plus de personnages. Il vous sera possible de choisir votre combattant parmi les seize personnages disponibles (c'est le jeu qui en propose le plus). Du point de vue de la conversion, il nous faut tirer notre chapeau à SNK qui a fait un excellent travail tellement la conversion est fidèle. Graphiquement, le jeu est très beau, très détaillé, et les animations intermédiaires entre les sprites sont vraiment très fluides, c'est réellement une très belle œuvre. Seul bémol à la clé, c'est hélas encore un jeu de baston en 2D, et aussi bon soit-il, on préférera encore et toujours jouer à Virtua Fighter 2. ■



MAXXI-GAMES

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H30

34 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL : 48 05 88 05

6 RUE D'ARRAS
75005 PARIS
TEL : 44 07 03 77

181 RUE DE CRIMÉE
75019 PARIS
TEL : 40 34 86 86
OUVERT DU MARDI AU DIMANCHE

NOUS RACHETONS VOS JEUX, CONSOLES PLUS CHER QU'AILLEURS
NOUVEAU SERVICE : REVENEZ, ECHANGER, ACHETER PAR CORRESPONDANCES

NEWS PSX/SATURN FRA 349 F **MAXXI**
NEWS PSX/SATURN JAP 449 F **MAXXI**

JEUX NEUF PSX

CONSOLE NEUVE	1490 F
BURNING ROAD	349 F
CRASH BANDICOOT	349 F
DIE HARD TRILOGY	349 F
TOMB RAIDER	329 F
TUNEL B1	349 F
WIPE OUT 2097	349 F
ETC...	

JEUX NEUF SATURN

CONSOLE NEUVE	1490 F
VICTORY GOAL 96	349 F
CASPER	349 F
DIE HARD TRILOGY	349 F
VIRTUA COP 2	349 F
CRIMEWAVE	349 F
SOVIET STRIKE	349 F
ETC...	349 F

JEUX OKAZ SNINTENDO

CONSOL OKAZ	349 F
MORTAL KOMBAT	99 F
BATMAN RETURNS	99 F
DRAGON BALL Z 1	99 F
BOMBERMAN	149 F
BUBSY	149 F
FLASHBACK	149 F
LEGEND	149 F
PUNCH OUT	149 F
SHAQ FU	149 F
STUNTRACE FX	199 F
SUPER BC KIDS	149 F
SYNDICATE	149 F
DONKEY KONG 1	199 F
SUPER MARIO KART	199 F
LE ROI LION	199 F
MICKEYMANIA	199 F
MR NUTZ	199 F
PACMAN 2	199 F
PITFALL	199 F
SCHTROUMPHS	199 F
SECRET OF MANA	199 F
DOOM	249 F
EARTHWORMJIM 2	249 F
FIFA SOCCER 96	249 F
NBA LIVE 96	249 F
NHL HOCKEY 96	249 F
POWER DRIVE	249 F
SAMOURAI SHOWDOWN	249 F
DONKEY KONG 2	299 F
INTERNATIONAL DELUXE	299 F
YOSHI ISLAND 2	299 F

JEUX OKAZ MEGADRIVE

CONSOLE OKAZ	199 F
BULLS BLAZERS	99 F
MORTAL KOMBAT 1	99 F
PIT FIGHTER	99 F
SONIC 2	99 F
STREET FIGHTER 2	99 F
AGASSI	149 F
CASTLEVANIA	149 F
COOL SPOT	149 F
DOUBLE DRAGON 3	149 F
FLASHBACK	149 F
FATAL FURY	149 F
NBA JAM	149 F
PET SAMPRAS	149 F
POWER RANGERS	149 F
PROBOTECTOR	149 F
X-MEN	149 F
WOLVERINE	149 F
ALADDIN	199 F
EARTHWORJIM 1	199 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199 F
MEGATURRICAN	199 F
MR NUTZ	199 F
NBA JAM TE	199 F
NIGEL MANSELL'S	199 F
GP MONACO 2	199 F
URBAN STRIKE	199 F
FIFA SOCCER 96	249 F
LEGEND OF THOR	249 F
MORTAL KOMBAT 3	249 F
NBA LIVE 96	249 F
NHL HOCKEY 96	249 F

JEUX OKAZ PSX

BATTLE ARENA	99 F
AIR COMBAT	149 F
POWER SERVE	199 F
ADIDAS POWER S.	249 F
ALONE IN THE D.	249 F
BATTLE ARENA 2	249 F
DRAGON BALL Z 22	249 F
FADE TO BLACK	249 F
OLYMPIC GAMES	249 F
OLYPIC SOCCER	249 F
PANZER GENERAL	249 F
STREET FIGHTER 2	249 F
TRACK AND FIELD	249 F
FINAL DOOM	299 F
FORMULA ONE	299 F
NEED FOR SPEED	299 F
R.R.REVOLUTION	299 F
RESIDENT EVIL	299 F
TEKKEN 2	299 F
TIME COMMANDO	299 F

JEUX OKAZ SATURN

DAYTONA USA	99 F
FIFA SOCCER 96	149 F
DISCWORLD	199 F
EURO 96 FOOTBALL	199 F
FIRESTORM	199 F
HANG ON GP 96	199 F
F1 LIVE	249 F
GALATIC ATTACK	249 F
MORTAL KOMBAT 3	249 F
SEGA RALLY	249 F
SHINING WISDOWN	249 F
SIM CITY 2000	249 F
SLAM AND JAM 96	249 F
STREET ALPHA	249 F
VIRTUA FIGHTER 2	249 F
X-MEN	249 F
ALIEN TRILOGY	299 F
THE NEED FOR SPEED	299 F
THE STORY OF THOR	299 F
VIRTUA COP + GUN	349 F

NEWS PSX JAP/US

DIE HARD TRILOGY	299 F
TOBAL N°1	299 F
S.SHODOWN 3	299 F
STREET ZERO 2	349 F
COOLBOARDERS	349 F
B.THE BEYOND	349 F

NEWS SAT JAP/US

VIRTUAL ON	399 F
KING OF FIGHTER 95	399 F
TOSHIDEN URA	449 F
FIGHTING VIPERS	349 F
FATAL FURY 4	399 F
STREET ZERO 2	399 F

SWITCH SATURN DELAI 24H 199F SWITCH PSX 299F NOUS
REPARONS VOS CONSOLES 32 BITS EN 1 SEMAINE
JEUX PC UNIQUEMENT A MAXXI-GAMES CRIMÉE
EX : DRAGON LORE 149 F, THE LAST DINASTY 199F, STONEQUEEP 199 F
THE 11TH HOURS 199F,POLICE QUEST SWEAT 249F ETC...

COSOLE OKAZ GARANTIE TROIS MOIS

PLAYSTATION FRA	1190 F
SATURN FRA	1190 F
PLAYSTATION FRA TOUTE NORME	1490 F
SATURN FRA TOUTE NORME	1390 F

REVENDEUR CONTACTEZ NOUS POUR
BENEFICIER DE NOTRE ENSEIGNE ET
DE TOUS SES AVANTAGES
DEMANDER MR FROTELA AU
48 05 88 05 DE 10H A 19H30

A RETOURNER : MAXXI-GAMES 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITE	PRIX
Nom,Prénom :	Frais de Port :	30F
Adresse :	Contre remboursement Rajoutez 30F	
Code Postal :		
Telephone :	TOTAL :	
REGLEMENT : <input type="checkbox"/> Chèque bancaire Postal <input type="checkbox"/> Mandat		

(Made in Japon)

Bushido Blade

Développeur : Squaresoft
Éditeur : Squaresoft
Genre : beat'em up
Sortie : non communiquée

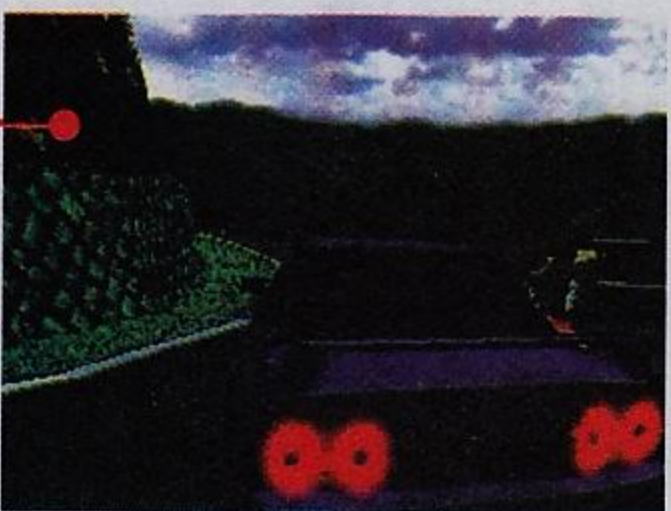
Squaresoft se diversifie dans ses productions, et après avoir longtemps été le roi des jeux de rôle, il ne devrait plus tarder à proposer un nouveau jeu de combat, différent de Tobal. En effet, les personnages disponibles sont tous de preux samourais, et se battent avec leur Katana (sabre à deux mains). La réalisation s'annonce somptueuse, mais on commence à être habitué avec Square ! ■



Max

Développeur : Jaleco
Éditeur : Jaleco
Genre : course automobile
Sortie : non communiquée

Jaleco est un éditeur très peu connu des possesseurs de 32 bits. Pourtant, c'est un éditeur que l'on connaît pour quelques jeux : Super E.D.F., et Rushing Beat sur Super Nintendo. Il revient en forme, avec une course de voiture dans le même genre que Ridge Racer. Les graphismes sont du même tonneau, et l'ensemble apparaît prometteur. ■



Albert Odyssey

Développeur : Sunsoft
Éditeur : Sunsoft
Genre : jeu de rôle
Sortie : non communiquée

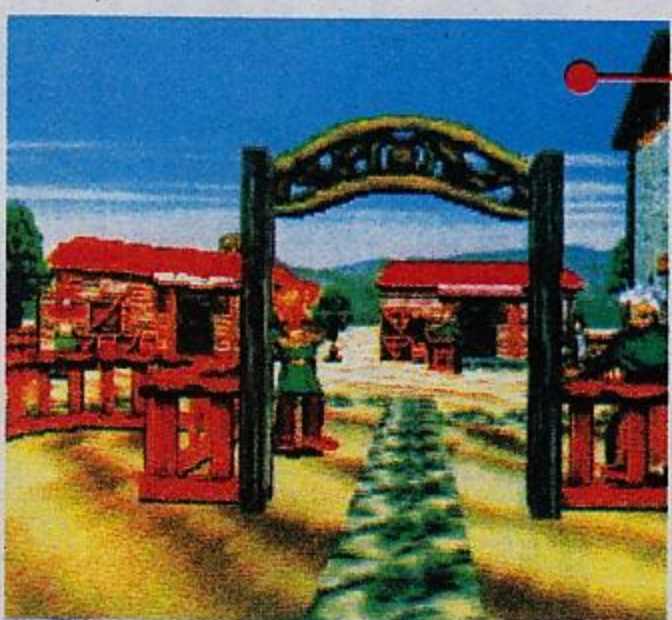
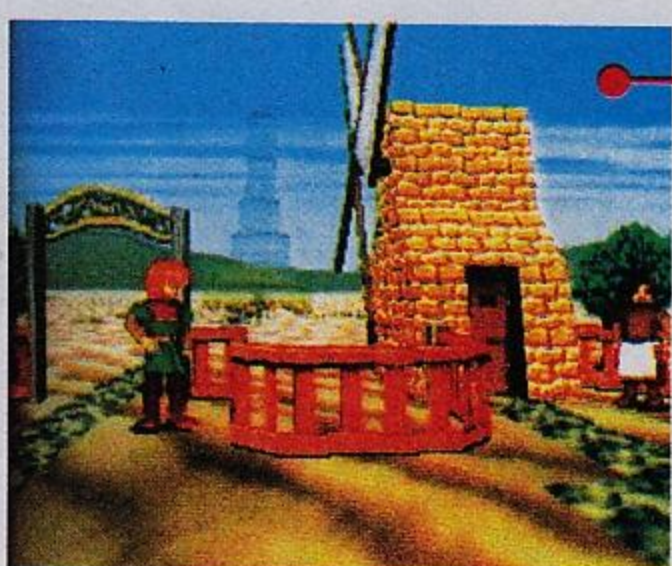
Sunsoft n'avait pas pu sortir son jeu de rôle sur Super Nintendo. Il en a par conséquent reporté le développement sur Saturn. L'histoire est assez banale : vous incarnez donc un jeune garçon qui s'en va sauver le monde. Les personnages ressemblent beaucoup aux classiques du genre comme Zelda et autres Story of Thor 2. ■



Shining the Ark

Développeur : Sonic
Éditeur : Sega
Genre : Jeu de rôle
Sortie : décembre

La Saturn représente la console nouvelle génération la mieux lotie en matière de jeux de rôle. Ce nouveau titre est dirons-nous assez original, puisque la représentation graphique est en trois dimensions, alors que le style est lui très proche de celui de Zelda. Le jeu est actuellement à 60 % de son développement, et devrait par conséquent être disponible en fin d'année au Japon. ■



Ridge Racer 3

Développeur : Namco
Éditeur : Namco
Genre : course automobile
Sortie : décembre

Namco planche actuellement sur la troisième mouture de cette course de voitures qui l'a rendue célèbre. Au programme : de nouvelles voitures (dont une R-5 turbo), et de nouveaux circuits. Un mode championnat, fait son apparition. Il faudra se classer pour amasser de l'argent et acheter de nouvelles voitures. Un titre pour Noël. ■



Dual Heroes

Développeur : Hudson soft
Éditeur : Hudson soft
Genre : beat'em up
Sortie : non communiquée

La Nintendo 64 manque actuellement. Hudson Soft, le créateur de Bomberman nous concocte un jeu de combat à la Virtua Fighter. Les graphismes semblent très proches de la qualité broadcast. Les combattants ont un style très proches de ceux des feuilletons japonais (Biomman, X-Or, Power Rangers), on imagine sans peine le genre de coups spéciaux qu'ils pourront exécuter. ■



FIRO & KLAWD 48 heures, ni plus, ni moins

Pour BMG, Firo & Klawd est une première expérience intéressante, puisqu'il s'agit du premier titre que la firme édite. Développé par Interactive Studios Ltd, Firo & Klawd est avant tout un projet original sur PlayStation.

Lorsque les frères Oliver (directeurs de Interactive Studios Ltd.) ont, il y a un peu plus de deux ans, décidé d'entreprendre la conception d'un jeu comme Firo & Klawd c'était pour combler le manque de titres de ce genre dans la logithèque de la PlayStation (la version Saturn ayant été annulée) et puis, aussi, parce que le genre en question est une de leurs spécialités. Il s'agit, à la base, d'un beat'em all présenté sous un angle isométrique, en véritable 3D. J'insiste sur le terme « véritable » puisque l'intégralité de la ville dans laquelle se passe l'action a été conçue à l'aide d'un nombre impressionnant de polygones, donc uniquement avec des objets 3D, tandis que la majorité des jeux qui utilisent le même principe affiche un décor en bitmap (2D). La ville (qui s'appelle New Yak) est décomposée en vingt et une sections thématiques : l'en-

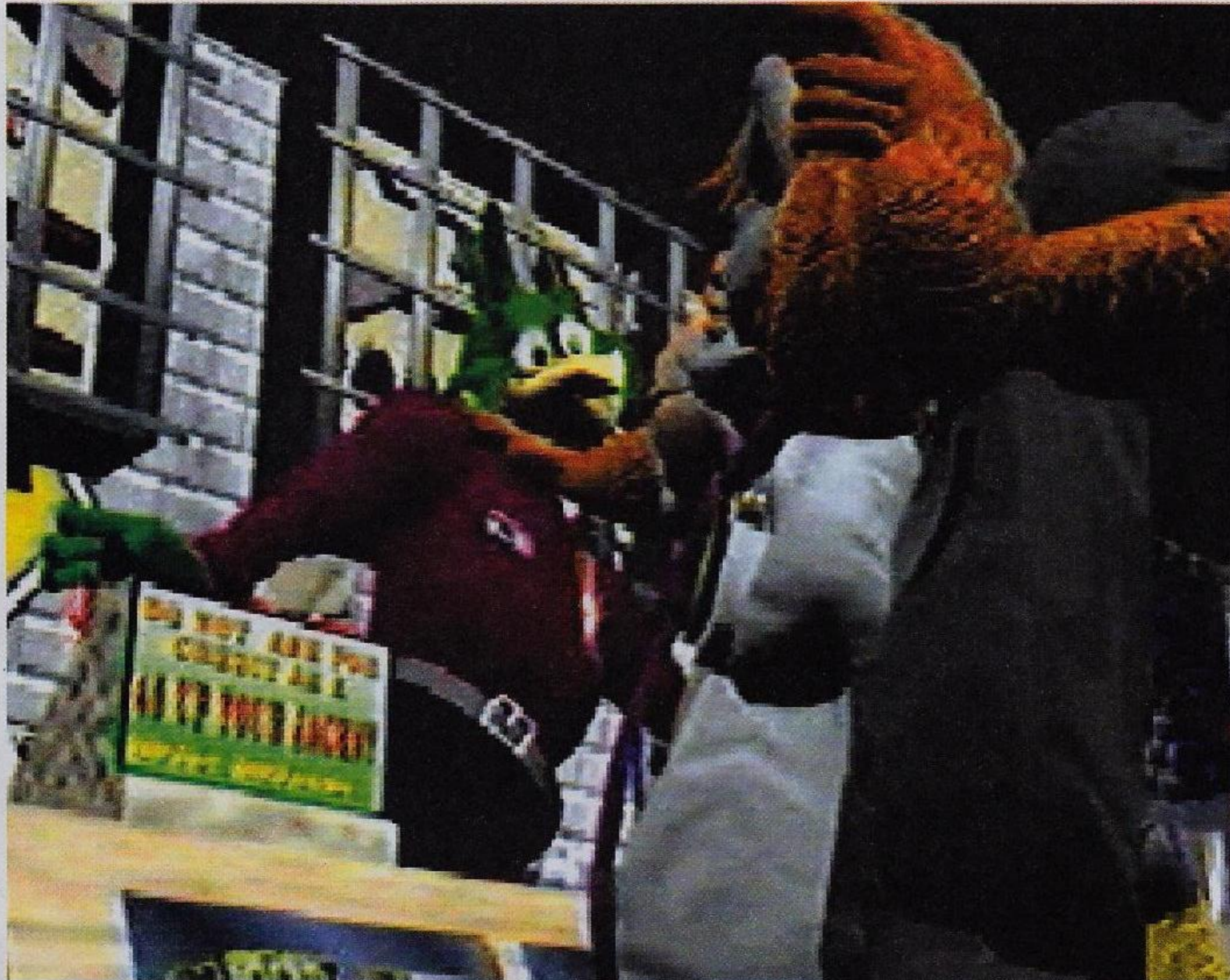


treprise chimique, le poste de police, le parc municipal, etc. L'utilisation d'un environnement tridimensionnel permet de ne faire aucune répétition dans les décors, ce qui est une première pour le genre.

> **LE SCÉNARIO** s'inspire de films comme 48 heures ou Le flic de Beverly Hills dans lesquels il existe une espèce de complicité entre un flic et un voyou qui, au départ, n'ont rien en commun. Klawd est un coursier qui délivre des paquets

pour la Mafia sans poser de questions. Firo est un flic assigné au démantèlement d'un trafic de fausse monnaie dans lequel mouille la Mafia de New Yak. Un jour, Klawd découvre





*** Vous pouvez recommencer une partie sans qu'elle ressemble à la précédente**

qu'il transporte de l'argent et met quelques billets dans sa poche (sans réaliser qu'ils sont faux !) puis, il se rend à l'armurerie où il s'achète une Megapult (une espèce de lance-pierres de guerre) avec ses faux billets. Firo, qui marchait dans cette même boutique, le prix d'un fusil à pompe, se voit remettre les faux billets en guise de monnaie. Par habitude, il remarque immédiatement la supercherie et court après Klawd dans la rue. Quelques secondes plus tard, c'est une explosion qui réduit

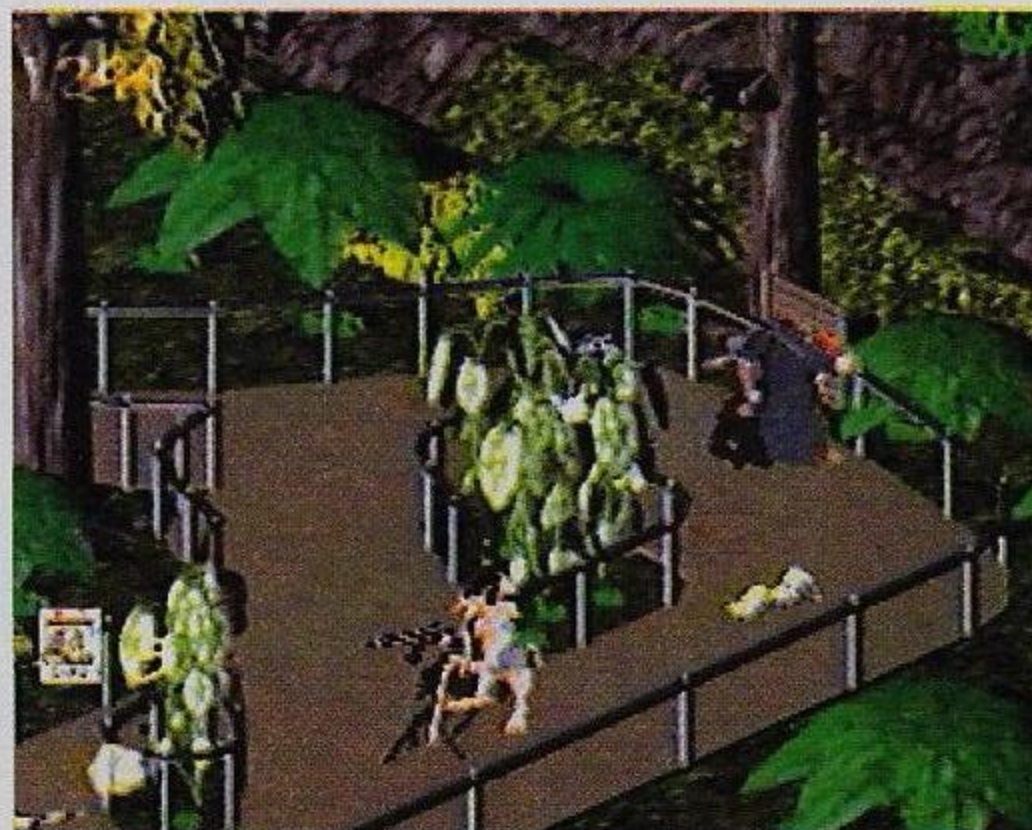


l'armurerie en cendres. Heureux survivants, Firo et Klawd se rendent alors au poste de police où Firo se voit obligé de prendre Klawd comme partenaire, puisqu'il s'agit du seul lien qu'il possède avec la mafia. Quant à Klawd, il voit là l'occasion d'éviter la prison.

> **LE POINT FORT** du jeu, c'est l'arborescence complexe du scénario qui permet, lorsqu'on a fini le jeu, de recommencer une partie qui aura l'air complètement différente de la précédente ! En effet, le chemin emprunté varie énormément d'une partie sur l'autre et cela, dans le but d'augmenter la durée de vie du soft. Toujours dans le domaine de l'agrément, Firo & Klawd propose plus de trente minutes de scènes FMV (doublées en français) très

drôles, avec un petit coup de cœur pour les scènes de fin (il en existe cinq différentes), le tout accompagné de musiques originales (ou pastichées, comme Fat de Michael Jackson) composée par Phil Chill, qui a travaillé avec Neneh Cherry et qui a produit l'album de Mark Morisson (une pop star anglaise première des charts saxons). Bien que le concept ne soit pas vraiment original, Firo & Klawd est un jeu très agréable dont la réalisation a bénéficié de soins exemplaires.

David Msika





La fin justifie les moyens

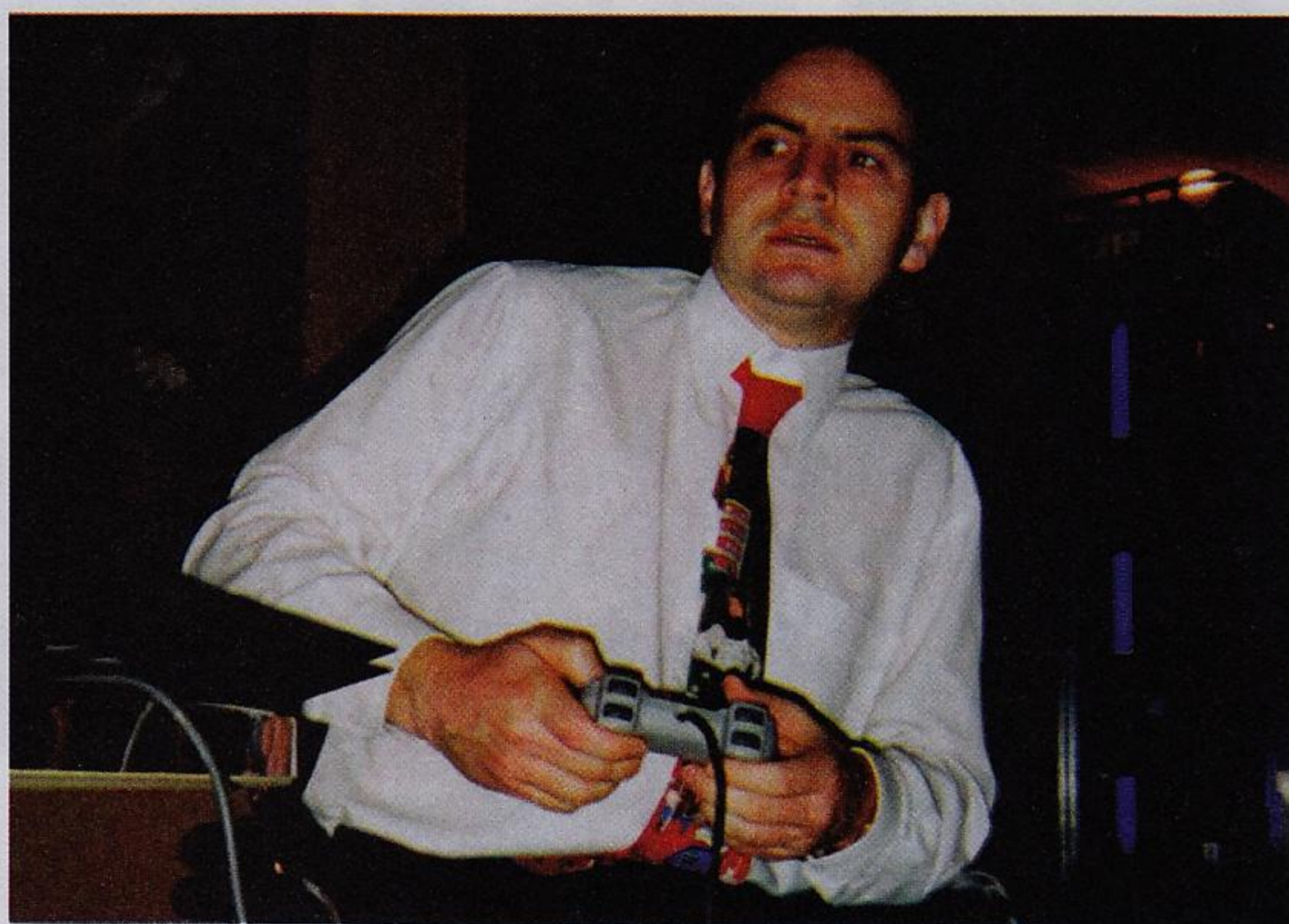
Interview de Philip Oliver

À l'occasion d'une visite dans les locaux de BMG Interactive, nous avons rencontré le directeur de projet de Firo & Klawd, Philip Olivier. Il a gentilement accordé quelques instants de son temps pour répondre à nos questions.

Pouvez-vous vous présenter brièvement à nos lecteurs ?

Je m'appelle Philip Oliver et avec mon frère jumeau, Andrew, (ndlr : ils sont connus sous le nom d' « Oliver Twin ») nous dirigeons la société Interactive Studio Limited. Nous avons, dans le passé, conçu la série des Dizzy, des jeux de plateforme/aventure, dont le succès nous a permis d'agrandir notre société et d'embaucher des gens. *Quelle est donc l'origine de Firo & Klawd ?*

Il y a deux ans et demi, quand nous avons appris que la PlayStation allait sortir et que le PC devenait de plus en plus une machine multimédia, cela nous a donné envie de concevoir un jeu de plate-forme « nouvelle génération » qui exploiterait les possibilités de ces nouvelles technologies. Nous trouvions que les jeux, du même genre, déjà existant comme



Firo & Klawd est une nouvelle conception du jeu de plateforme

Mario ou Sonic étaient trop rigide et nous avons pensé donner une toute nouvelle dimension au notre, en s'inspirant des films hollywoodiens. Vous verrez d'ailleurs que le scénario rappelle fortement celui de 48 heures, avec Nick Nolte et Eddy Murphy. Les personnages de Firo et de Klawd conservent un aspect toonesque, puisque Firo est un gorille bougon et Klawd un chat sauvage. Firo est une espèce de « Dirty Harry » qui préfère frapper avant de poser une question. Klawd quant à lui est un chat de gouttière qui possède une arrogance incroyable.

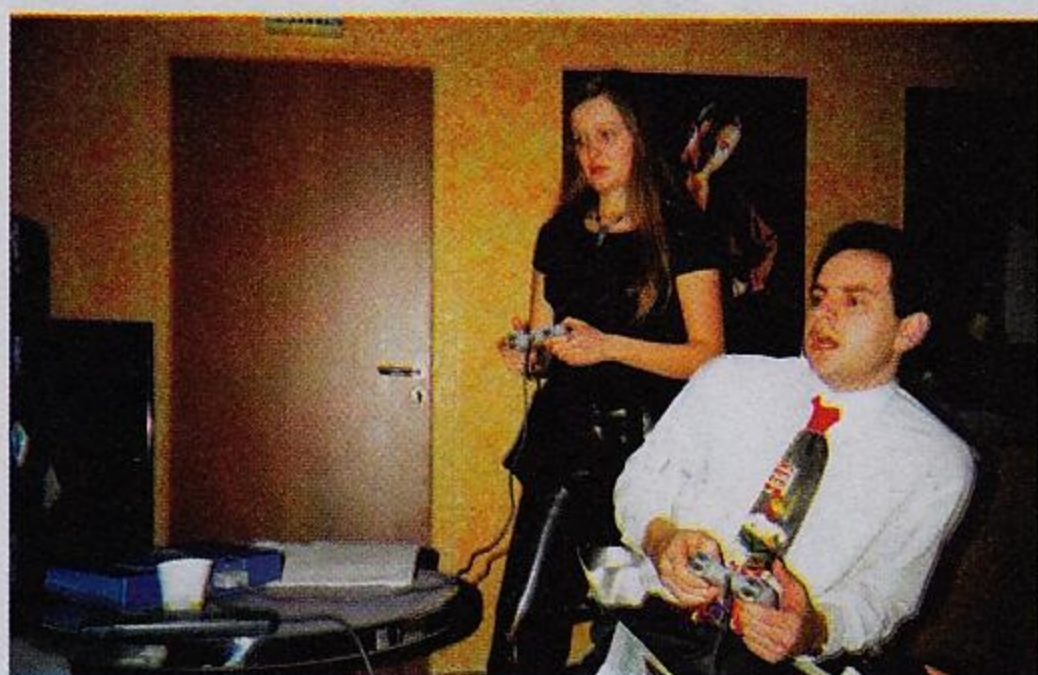
Quels ont été les problèmes que vous avez rencontrés lors du développement ?

Je pense qu'il s'agit de la gestion des décors et des objets en 3D. Le jeu se présente sous un angle isométrique et la plupart des éléments du décors passent en premier plan. Parfois, les arbres - eux même réalisés en

3D - sont clairsemés et les personnages doivent apparaître en transparence. Ça n'a l'air de rien, comme ça, mais ça demande une somme de travail énorme ! Ensuite, nous avons eu du mal à tout faire rentrer dans les 2 Mo de Ram de la PlayStation ! Par exemple, le personnage de Firo prend déjà plus de 400 Ko de mémoire. Pour ce qui est du niveau, nous avons du faire appel à des accès disques extrêmement fréquents. Nous avons réussi à optimiser les accès et le jeu ne souffre d'aucun ralentissement.

Quel est l'aspect sur lequel vous avez le plus travaillé ?

La jouabilité ! Ce qui est dommage, c'est que la priorité de certaines sociétés de conception repose sur les graphismes et non pas sur la jouabilité. Pourtant, c'est un élément essentiel pour un jeu vidéo. Nous avons conçu les graphismes autour de la jouabilité, et non pas le contraire. ■



Pour ceux qui ignorent encore ce que
"Pandemonium" signifie, voici une première
définition :

Pandémonium, n. m.

1. Capitale imaginaire des Enfers

2. Lieu où règnent tous les genres de corruption et de désordre



PANDEMONIUM!™

bientôt vous comprendrez
vraiment...



Disponible fin novembre sur



"Une véritable perle,
un petit bijou"
(Consoles +)

CRYSTAL
DYNAMICS™

BMG
INTERACTIVE

PANDEMONIUM

Une histoire de feu

Présenté pour la première fois lors de l'E3 en mai dernier, les premières images de Pandemonium avaient déjà retenu l'attention du public. Sa sortie approchant, nous l'avons décortiqué pour savoir ce qui se cache derrière ce titre.

De manière beaucoup plus importante aujourd'hui, les software publishers (firmes de développement) conçoivent, en plus de leurs titres ludiques, de nouvelles technologies destinées à améliorer les capacités visuelles d'un produit. C'est le cas de Crystal Dynamics qui, au cours des deux dernières années, a mis au point le « Freestyle 3D Camera Technology ». Cette technique permet de fixer des angles de vue dans un environnement tridimensionnel et de faire évoluer la caméra en fonction du déplacement d'un objet.

> **IL S'AGIT** d'un procédé cinématique impressionnant. Pandemonium est le premier titre Crystal Dynamics à utiliser le Freestyle 3D Camera Technology et le résultat est franchement bon. Le joueur déplace le personnage principal, la caméra se déplace rapidement, rapprochant et éloignant la distance focale selon l'action,



donnant une sensation cinématique impressionnante. L'astuce consiste à calculer un mouvement de caméra unique et optimal pour chaque déplacement, ce qui signifie simple-

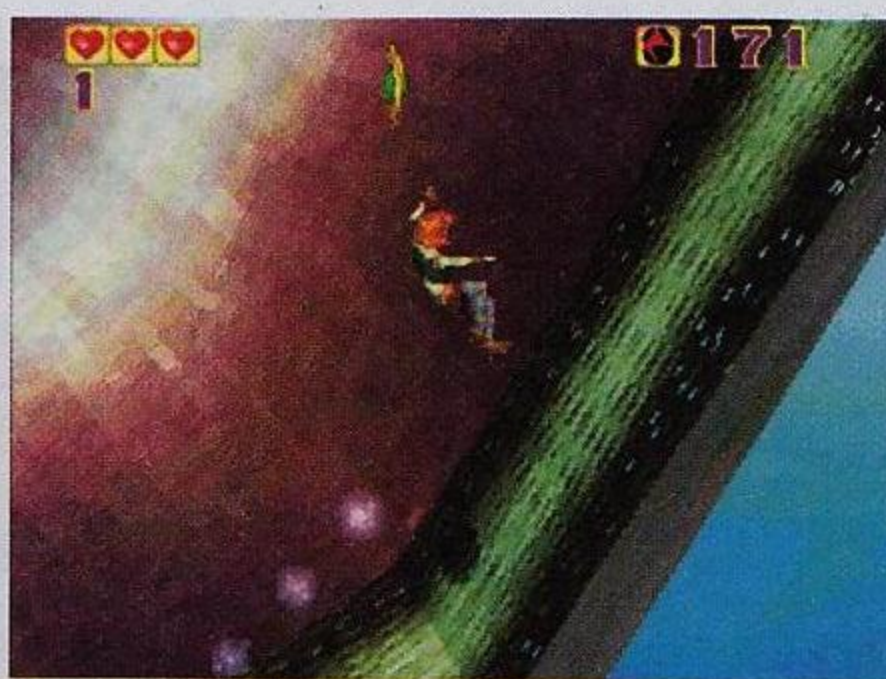
ment que l'évolution de l'environnement est en précalculé. Et puisque le processeur mathématique de la PlayStation n'est pas mis à contribution, les déplacements sont très rapides.

CRÉATEURS



Les membres de l'équipe chargée du développement de Pandemonium n'en s'ont pas à leur coup d'essai. Mark Wallace (photo), le chef de projet, ainsi que Paul Reiche, directeur du design, Ken Ford et Fred Ford, les directeurs de programmation, ont contribué à des projets comme The Horde et Star Control (I et II). Pandemonium est leur plus gros projet.





ÉTYMOLOGIE



« *Pandémonium*. n.m. (1714; angl. *pandemonium*; du gr. *pan* « tout », et *daimôn* « démon »). Capitale imaginaire de l'enfer. Par ext. et littér. Lieu où règnent la corruption et le désordre. Lieu bruyant. » (Petit Robert). Tout prête à penser que ce terme est apparu après la farouche chasse aux sorcières de Salem en 1684, afin de désigner les endroits susceptibles d'être des lieux de luxure et de crime. Ce n'est pas vraiment le cas du jeu, où le mot désigne plutôt un endroit habité par des démons de toute sorte.



Lorsque l'équipe de développement, constituée d'une trentaine de personnes a amorcé le projet aux environs de Noël 1994. Elle avait déjà une idée des éléments à intégrer. Pandemonium devait faire figurer un personnage masculin et un personnage féminin. C'est d'ailleurs Steve Kongsle, le directeur artistique du projet (qui a travaillé, entre autre, sur Gex et Crash 'n Burn), qui a conçu le design de Nikki et Fargus, les deux protagonistes du jeu.

> **ENSUITE**, Crystal Dynamics a effectué une étude de marché pour sonder les impressions du public sur l'apparence des personnages, afin de permettre aux concepteurs d'élaborer des personnalités pour chacun d'entre eux. Le scénario s'est développé autour du caractère des personnages. On pourrait trouver un arrière-goût de Terry Pratchett derrière le synopsis

de Pandemonium, tant les situations loufoques se ressemblent. C'est surtout le monde fantastique créé par Crystal Dynamics qui s'y prête. En résumé, Nikki, une acrobate apprentie-magicienne, Fargus, un bouffon névrosé, et Sid, une poupée maniaque plantée au bout du sceptre de Fargus, tombent sur un antique livre de magie et décident qu'il « serait marrant de lancer des sorts... ».

Malheureusement, l'un des sorts libère une créature du nom de Yungo qui engloutit le village de Lyr. Il ne reste alors, aux trois compères, qu'à chercher le Wishing Engine avec lequel ils pourront se débarrasser de Yungo et restaurer le village.

> **L'HISTOIRE** fantastique du jeu est prétexte à de somptueux décors surréalistes, hauts en couleurs et teintés d'un caractère fantaisiste. Le jeu est bourré d'originalités comme la possibilité pour les personnages principaux de muter en tortue, en rhinocéros, en dragon, etc. Pandemonium se range résolument dans la catégorie des jeux de plate-forme de la nouvelle génération.

David Msika

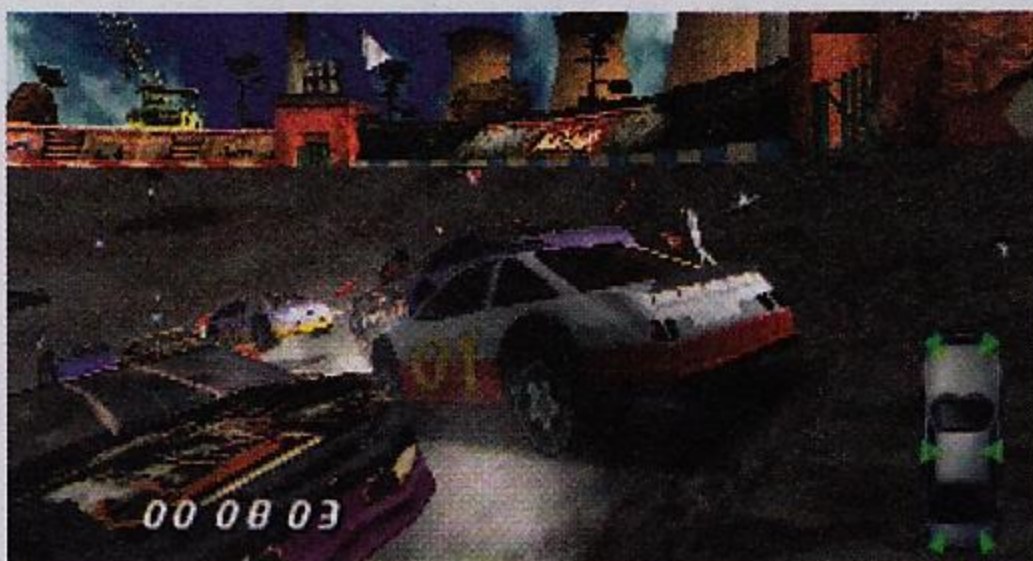
*** Le monde fantastique se prête à des situations loufoques**



(En travaux)

DESTRUCTION DERBY 2

Mon pneu, rendez moi mon pneu.



Le plus difficile dans la réalisation d'une suite, c'est bien sûr d'éviter le phénomène de « redite » qui tend à lasser le joueur. En ce qui concerne Reflections (l'équipe de conception du jeu), il est hors de question que Destruction Derby 2 (DD2) ait un arrière-goût de Data-disk.

La première question qu'a dû se poser Reflections, l'équipe chargée de la conception de DD2 doit être : « Comment justifier le chiffre « 2 » qui caracolera fièrement à côté du titre ? ». En effet, quelle déception cela aurait été si le jeu, reposant sur les lauriers de son prédécesseur, n'avait consisté qu'en un simple ajout de circuits. Ef-



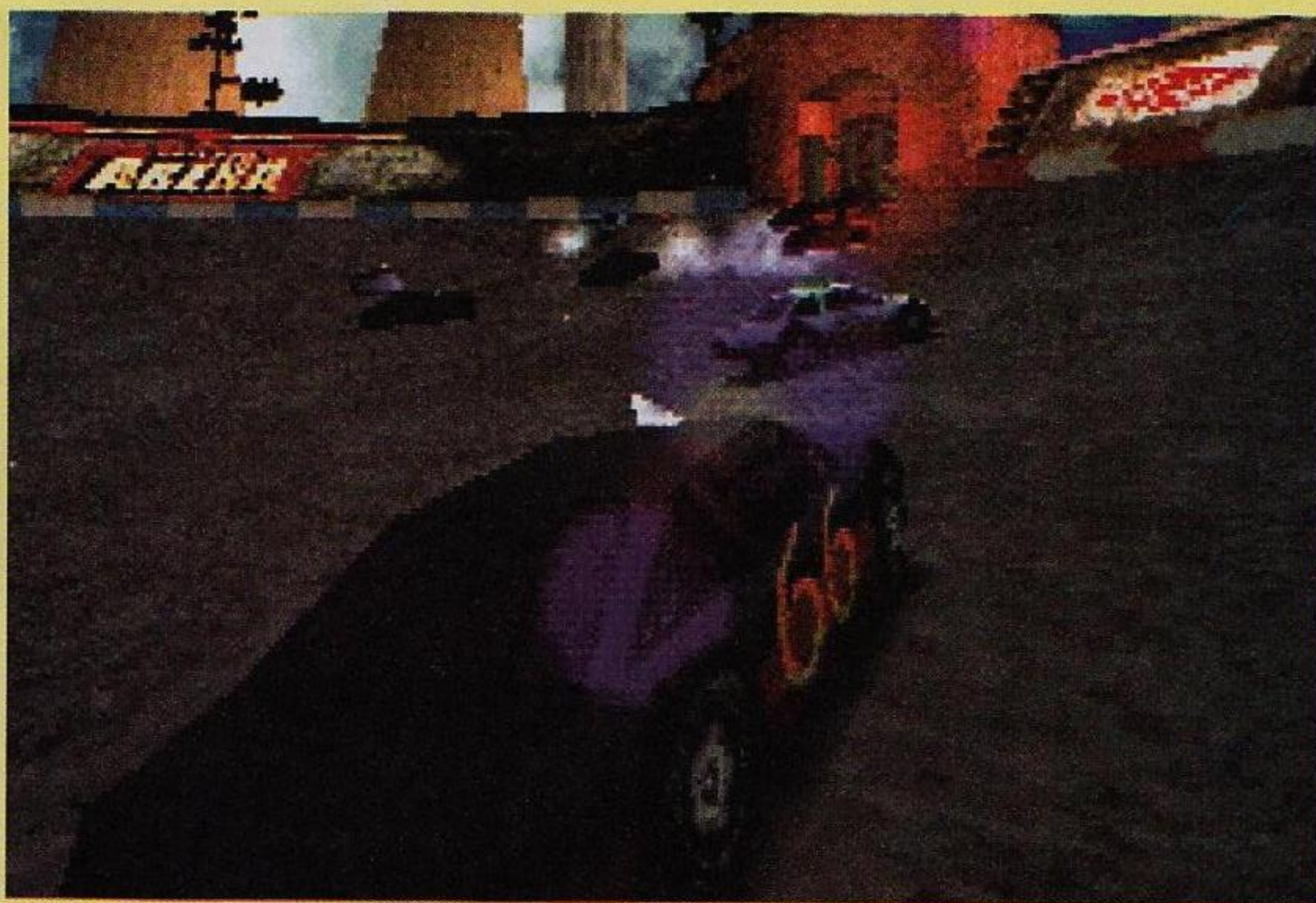
fectivement, DD2 propose sept nouveaux circuits « classiques » bien meilleurs qu'avant, incluant des croisements meurtriers, et 4 nouvelles arènes (des « bowl ») à topographie variable. Heureusement, l'objectif de Reflections s'appuie sur le terme « innovation », prenant parti des nombreuses critiques dont avait souffert DD1 pour améliorer le jeu dans presque tous les domaines. Après avoir terminé DD1, ils ont réalisé qu'il était possible d'amener le jeu beaucoup plus loin qu'ils ne l'avaient fait dans le temps qui leur était accordé. Du coup, de nombreux changements en profondeur, donc flagrants, font de DD2 un jeu tout à fait nouveau. Seul le concept garde la même ligne puisqu'il s'agit à nouveau d'un jeu de course résolument tourné vers le froissement de tôle outrancier et violent. En dehors des algo-

rithmes de collisions 2D, rien du code original n'a été réutilisé. Le moteur principal du jeu a dû être ré-écrit pour permettre la présence de circuits plus longs et la dynamique des véhicules a été complètement modifiée pour gérer les virages relevés et les sauts. De plus, les routines de collision ont dû être améliorées pour permettre aux voitures d'effectuer des →





Martin Edmonson, qui a supervisé les projets de DD1 et DD2, nous donne quelques renseignements complémentaires sur le déroulement du développement d'une version à l'autre.

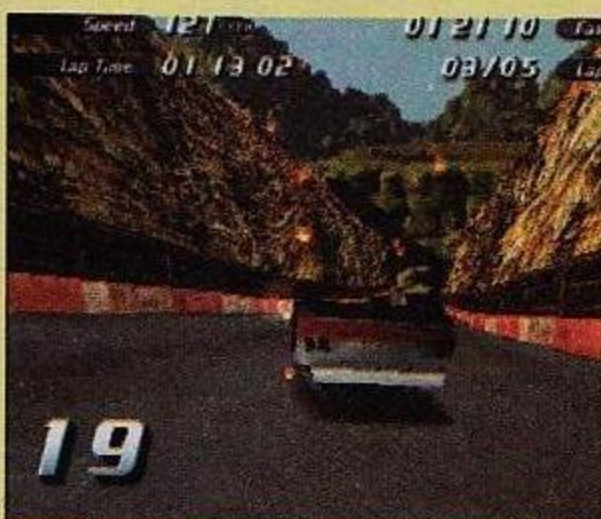


Combien de temps le développement a-t'il duré ?

Neuf mois environ. Nous avons commencé le projet sur une décision conjointe de Reflections et de Psygnosis. En fait, lorsque nous avons vu le résultat de DD1, nous avons compris que nous pouvions faire mieux.

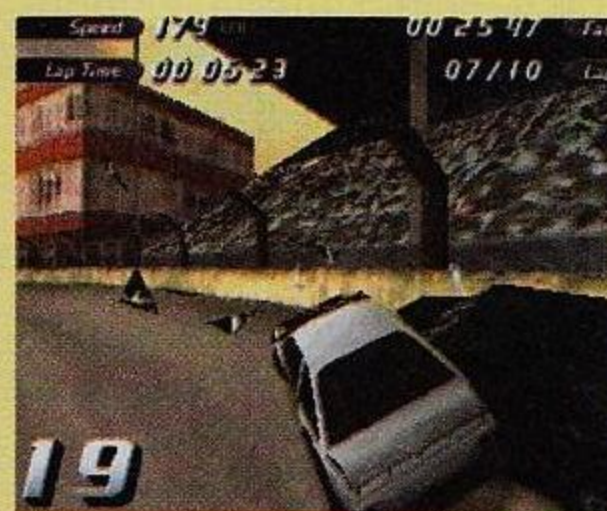
Comment cela ?

Au fur et à mesure que nous programmions le jeu (DD1), nous avons appris à mieux connaître les mécanismes de la PlayStation et à accumuler les astuces de programmation. Nous pensions avoir poussé les limites de la machine lors du développement de DD1, et pourtant DD2 fait partie de cette seconde génération de jeu qui pousse encore plus loin les capacités de la PlayStation. Dans



un an, nous tiendrons peut-être le même discours pour les jeux de la troisième génération ! *Quelles sont les différences majeures entre DD1 et DD2 ?* La taille des circuits, je pense. En fait, d'avoir allongé les parcours a entraîné bon nombre de modifications. Nous avons pu jouer avec le relief, incorporant des virages relevés, des bosses et bien d'autres obstacles sur le terrain. De fil en aiguille, il a fallu gérer le passage du véhicule sur de tels obstacles ce qui a donné aux voitures la possibilité d'effectuer de longs sauts, des tonnaux, des têtes à queue beaucoup plus violentes, etc. Nous avons également changé la jouabilité, la rendant plus sensible qu'avant et conditionné par de nouveaux facteurs : l'état de la voiture, son assiette, sa vitesse, etc. D'ailleurs, nous avons découvert récemment qu'il est possible, avec beaucoup de maîtrise, de faire une ligne droite sur deux roues latérales uniquement ! *Quelle a été la partie la plus difficile du développement ?* Le temps ! Nous n'avons qu'une

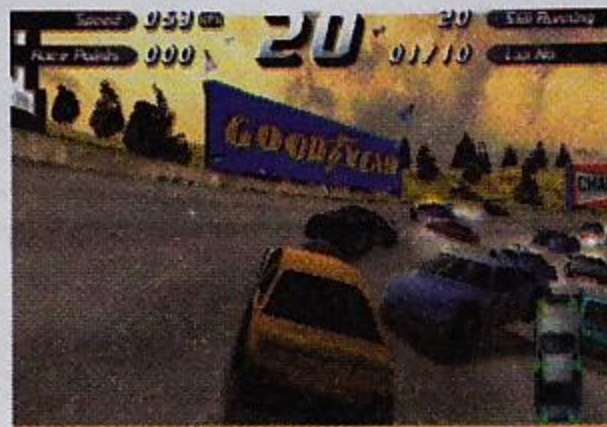
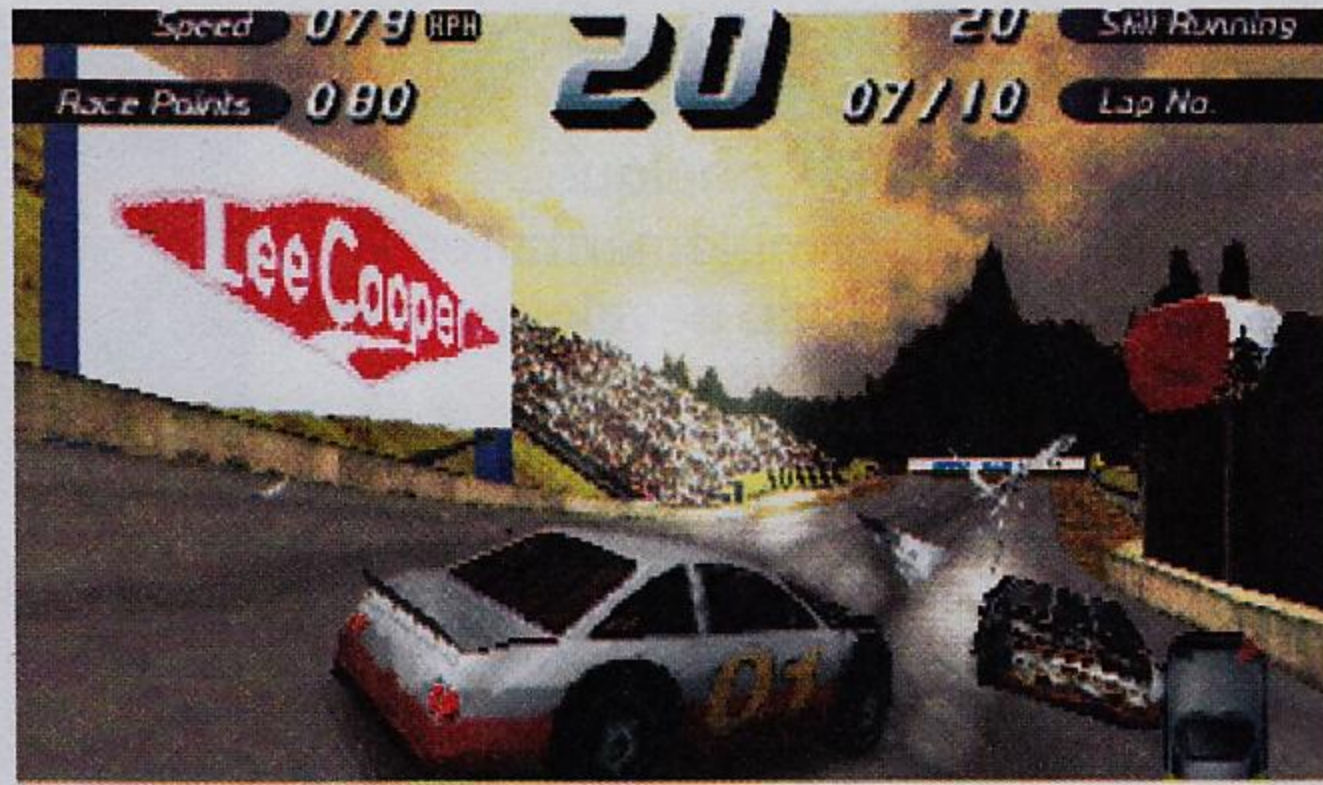
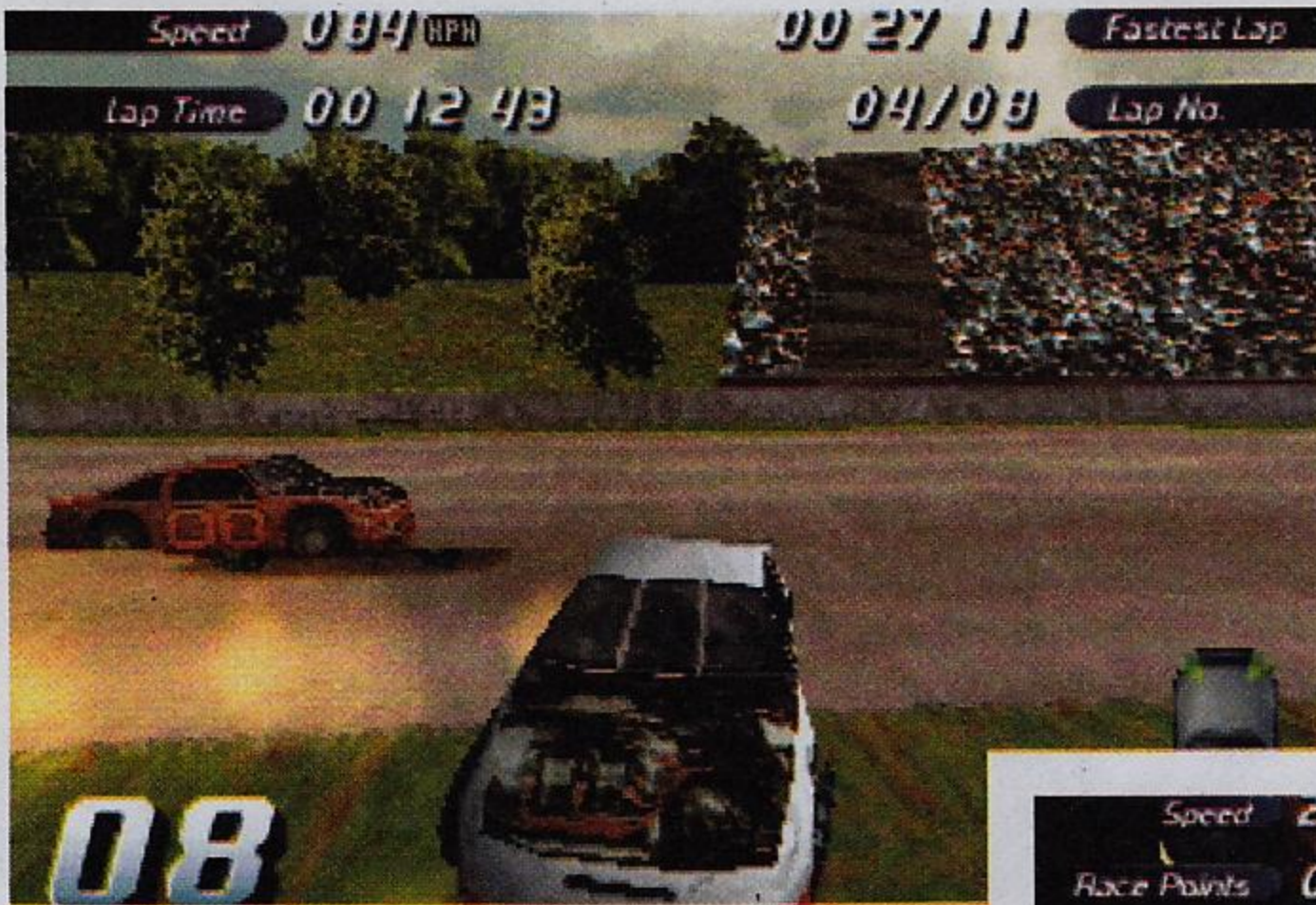
dizaine de mois pour finir le jeu et être prêt pour les fêtes de Noël. Nous ne pouvons pas nous permettre de rater la pleine saison ! Du coup, nous avons du accélérer le processus de développement... Sans compter que nous avons un autre titre en chantier : « Monster Trucks » (ndlr : toujours pour le compte de Psygnosis) en parallèle. *D'ailleurs, on note certaines ressemblances entre les deux jeux (DD2 et Monster Truck)...* C'est la première fois qu'on me fait cette remarque ! En fait, oui, il y a peut-être un petit quelque chose, mais le concept, même s'il s'agit toujours de véhicules motorisés, est différent. Dans Monster Truck, il n'y a pas de circuit à proprement dit, puisque le camion peut aller où il veut.▲



Parole d'auteur
Interview de Martin Edmonson

Pour DD2 nous avons poussé plus loin les limites de la machine





PLUS DE POLYGONES



La phase de modélisation des véhicules aura demandé beaucoup plus de travail aux concepteurs de Destruction Derby 2 comparativement à la première mouture.

Chaque engin compte plus du double de polygones (254 pour DD2 contre 112 pour DD1). Le niveau de détail, est beaucoup plus élevé. Les véhicules peuvent désormais subir des altérations beaucoup plus nombreuses. Les graphismes bénéficient de lissages de Gouraud pour des effets grandioses.

tonneaux et autres cascades. L'une des critiques principales portées à l'encontre de DD1 concernait la taille des circuits. Mais le choix d'un petit tracé était volontaire : la totalité du circuit tenait dans la mémoire vive (Ram) de la PlayStation. La conséquence était l'absence de problèmes de clipping (apparition de polygones à l'horizon). Avec des courses plus longues et plus complexes, DD2 ne bénéficie plus d'un affichage parfait, mais en revanche, grâce à une ruse bénigne qui consiste à mettre un maximum de courbes sur le tracé, les effets de « pop-up » (saccades du décor) sont largement moindres.

> **DU POINT DE VUE** environnemental (graphismes, effets de lumières et sons) DD2 jouit de graphismes 3D excellents, tant pour les décors que pour les véhicules, agrémentés de lissage de Gouraud et mappé de manière à refléter la lumière créée par le soleil artificiel du jeu. On peut noter la présence, ponctuelle, d'aberrations optiques (Lens Flare), qui sont du meilleur effet ! Les événements visuels sont bien plus nombreux, comme la projections d'éclats, des explosions, des étincelles. La voiture, qui possède main-

tenant plusieurs parties indépendantes, peut perdre au cours d'une partie un pneu, le capot, une aile, etc. Dans DD2, la direction est largement plus sensible et de nombreux facteurs supplémentaires sont pris en compte pour la conduite : l'assiette de la voiture, son état de délabrement, etc. Des arrêts aux stands sont maintenant pos-

sible pour réparer les parties endommagées de votre véhicule. Si les contacts virils et poilus font toujours partie intégrante du jeu, le franchissement de la ligne d'arrivée est devenue la première priorité. DD2 ne sera pas une pâle copie de DD1, mais un tout nouveau jeu plein de bonnes surprises.


David Msika

*** Passer la ligne d'arrivée est maintenant le premier objectif du joueur**



15 NOVEMBRE



DATE DE SORTIE




Le mensuel des consoles PlayStation • Saturn • Nintendo 64


présente le

GUIDE 1997

DES MEILLEURS JEUX
SUR CONSOLES


 

Avec Carrefour
je positive! 

DISPONIBLE DANS TOUS LES MAGASINS CARREFOUR

Disponibles dans tous les magasins distribuant
habituellement ces produits.
Plans d'accès et services des magasins :
3615 CARREFOUR (1,29 F/min)

*Avec Carrefour
je positive!* 

*P*andemonium !

*Un jeu d'action/plate-forme en 3 D
complètement révolutionnaire !*

*Choisissez Fargus
le bouffon ou Nikki
l'apprentie-magi-
cienne et lancez
vous dans une
aventure fantas-
tique pour sauver le
village de Lyr !*



329 F

Disponibles dans tous les magasins distribuant
habituellement ces produits.
Plans d'accès et services des magasins :
3615 CARREFOUR (1,29 F/min)

*Avec Carrefour
je positive!*



Festimagic !

*La PlayStation fête Carrefour !
Du 27 novembre au 7 décembre, venez
jouer et gagner un scooter Tekken 2,
une PlayStation par magasin et des
centaines de cadeaux...*



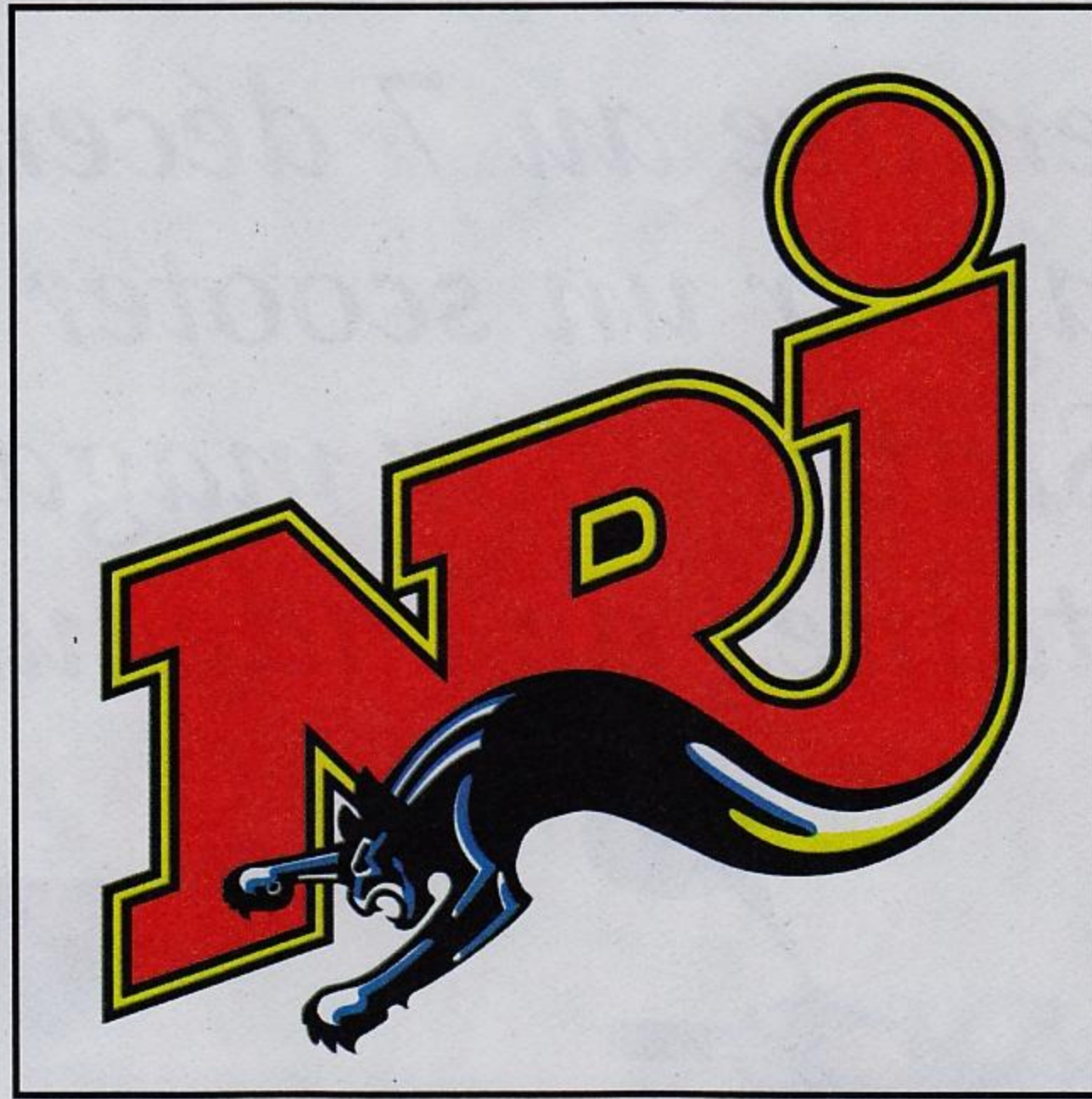
Disponibles dans tous les magasins distribuant
habituellement ces produits.
Plans d'accès et services des magasins :
3615 CARREFOUR (1,29 F/min)

*Avec Carrefour
je positive!*



SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

La compilation



*3 jeux complets PlayStation
(Worms + Truepinball + Jack is back)
au prix extraordinaire de 400 F !*



400 F
les 3 jeux !

*Avec Carrefour
je positive!*



Disponibles dans tous les magasins distribuant habituellement ces produits.
Plans d'accès et services des magasins :
3615 CARREFOUR (1,29 F/min)

Le jeu le plus speed de l'année !

TUNNEL B1

LE JEU QUI MÉRITE D'ÊTRE JOUÉ SUR ÉCRAN GÉANT.



JOUEZ ET GAGNEZ :

UN TÉLÉVISEUR COULEUR MATCHLINE ÉCRAN GÉANT (1^{er} prix),
DES TÉLÉVISEURS 55 CM (2^e et 3^e prix) ET DES JEUX WORMS PLAYSTATION (4^e AU 40^e prix)

Questions :

- 1) Quel est le nom de l'équipe qui a conçu le jeu Tunnel B1 ?
- 2) Les images du jeu sont-elles en 2D ou en 3D ?
- 3) Quel est le nom de code utilisé pour Tunnel B1, dans la présentation rédactionnelle du jeu que vous retrouverez dans le guide des meilleurs jeux vidéo de Noël 96, disponible dans les magasins Carrefour à partir du 15/11/96 ?

Envoyez vos réponses sur papier libre avec vos nom, prénom, âge, adresse à CD Consoles, Concours Tunnel B1/Carrefour 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex, avant le 15 janvier 1997 (accompagné d'une autorisation écrite des parents pour les mineurs). Les gagnants seront avertis par courrier fin février 1997. Règlement complet déposé chez Maître Petey, huissier de justice à Paris; il peut être obtenu à titre gratuit en écrivant à l'adresse ci-dessus.



Disponibles dans tous les magasins distribuant habituellement ces produits.
Plans d'accès et services des magasins :
3615 CARREFOUR (1,29 F/min)

*Avec Carrefour
je positive!*



*L'enfer existe,
ses portes s'ouvrent à vous !*

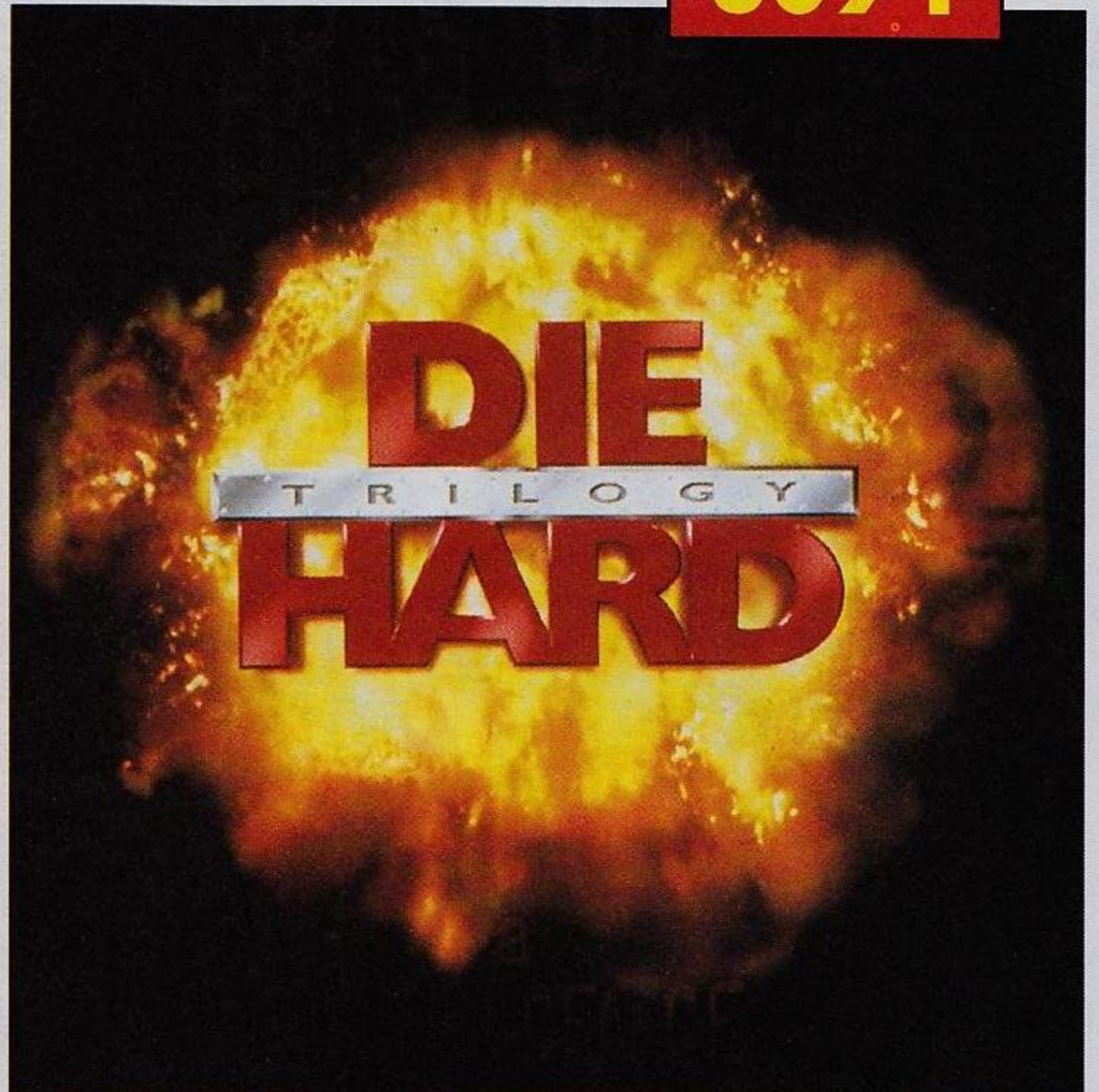
STOP THE WAR BEFORE IT BEGINS



*Disponible en format
PlayStation et Saturn*



369 F



*Disponible en format
PlayStation et Saturn*

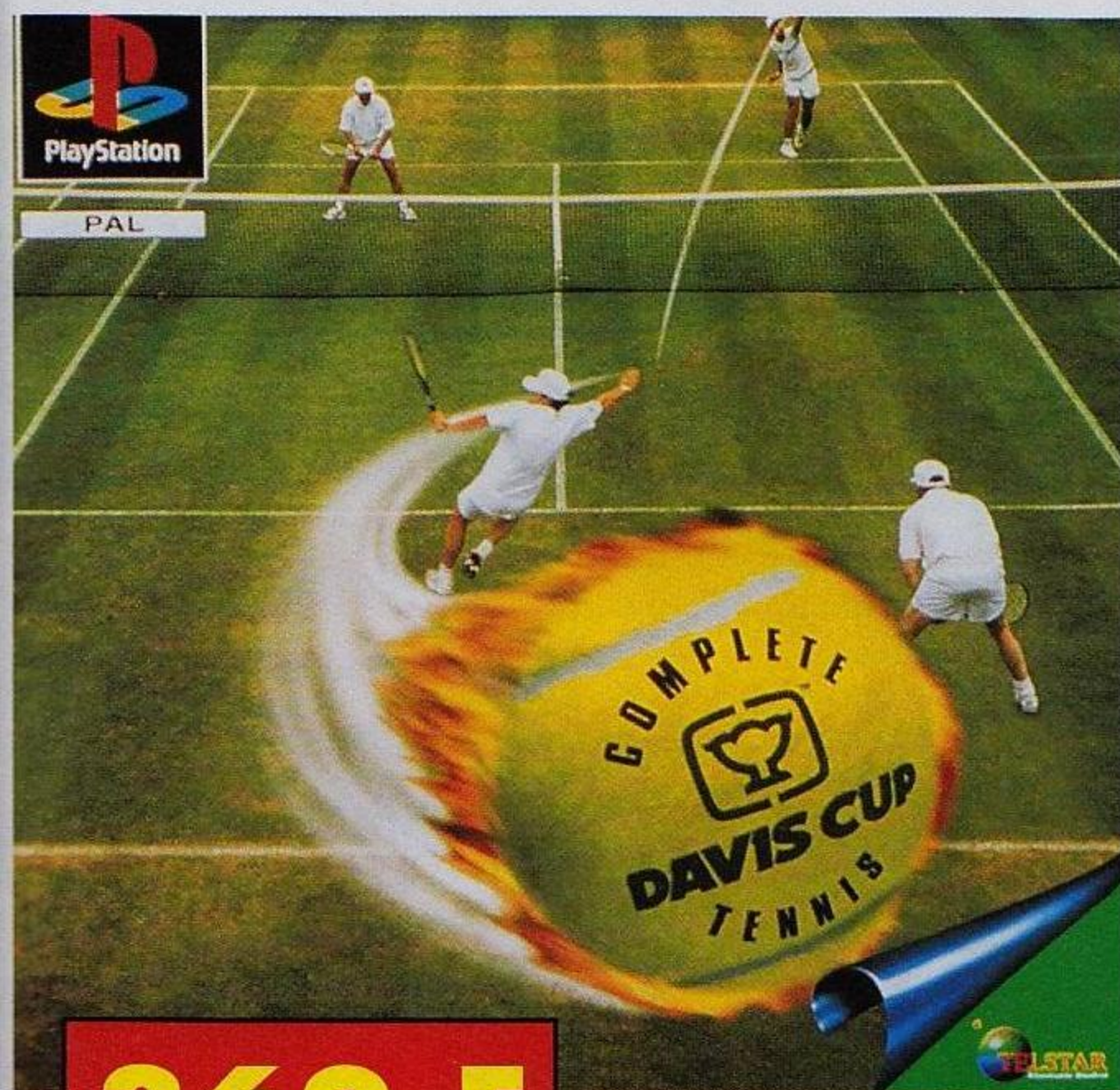


Disponibles dans tous les magasins distribuant
habituellement ces produits.
Plans d'accès et services des magasins :
3615 CARREFOUR (1,29 F/min)

*Avec Carrefour
je positive!*



Surveillez votre trajectoire !
Ne franchissez pas la ligne blanche...



369 F

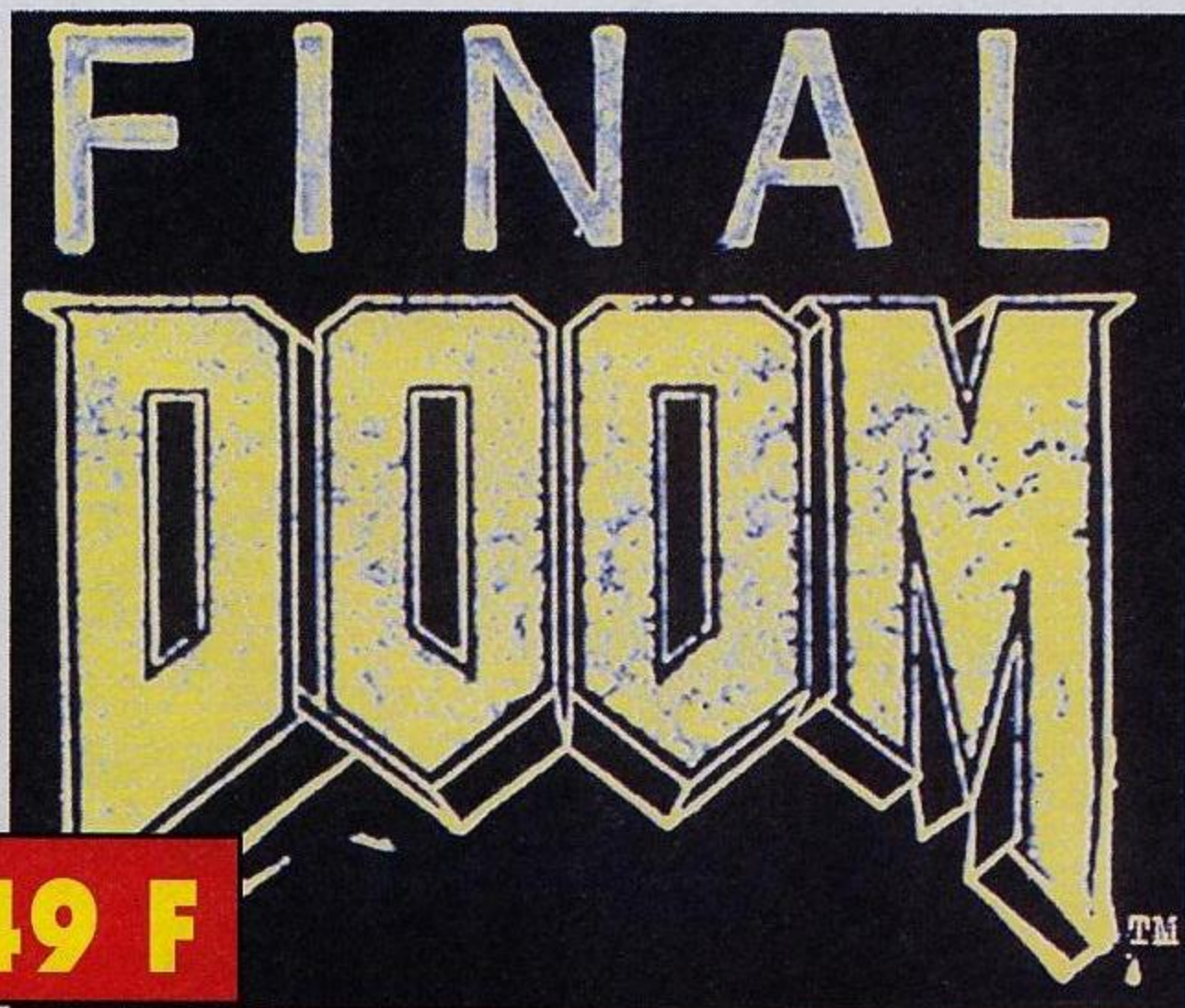


Disponibles dans tous les magasins distribuant habituellement ces produits.
Plans d'accès et services des magasins :
3615 CARREFOUR (1,29 F/min)

*Avec Carrefour
je positive!*



Spécial Doomania sur consoles PlayStation et Saturn !

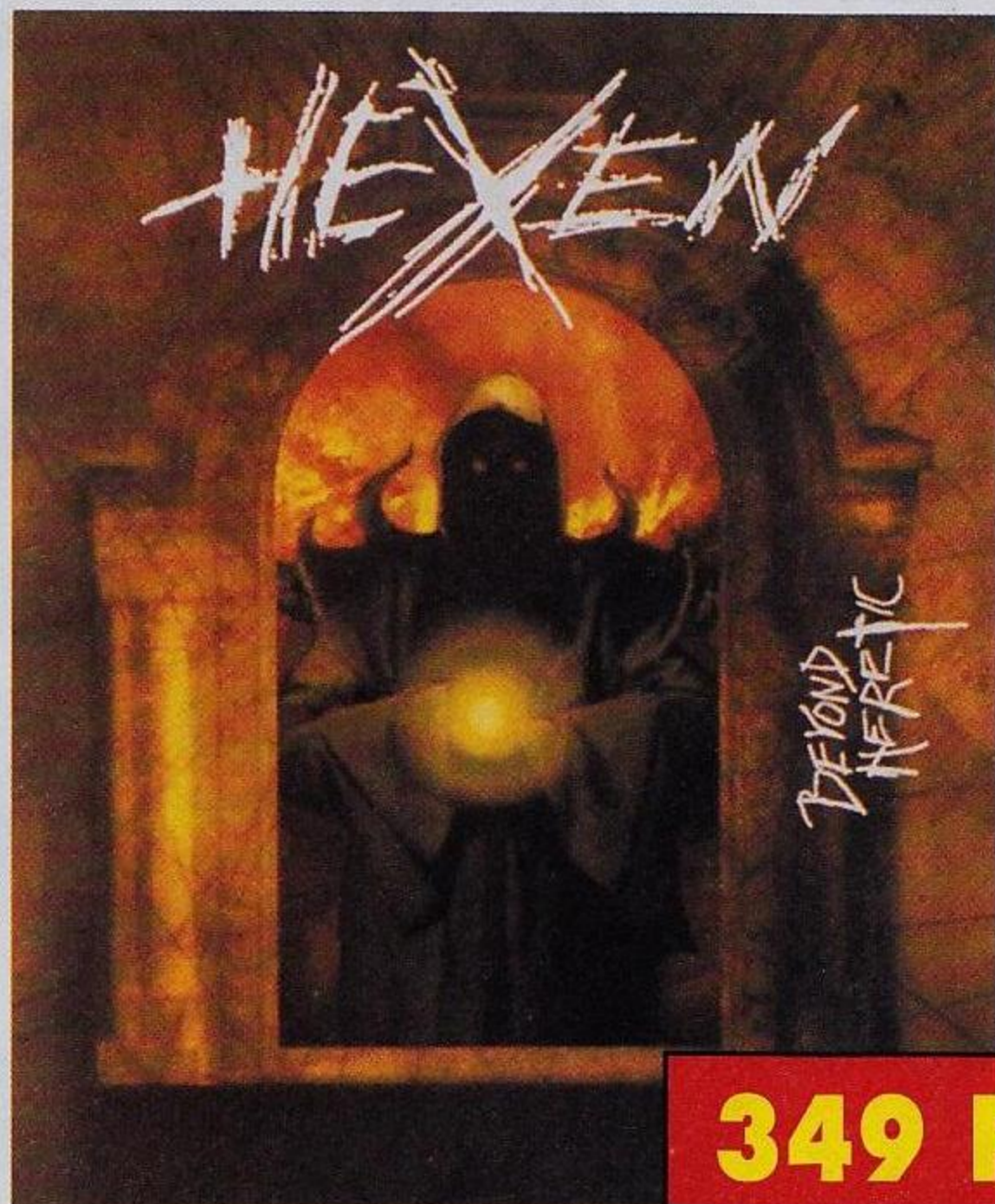


349 F

Disponible en format PlayStation



Disponible en format Sega Saturn



349 F

*Disponible en format
PlayStation et Saturn*



Disponibles dans tous les magasins distribuant
habituellement ces produits.

Plans d'accès et services des magasins :
3615 CARREFOUR (1,29 F/min)

*Avec Carrefour
je positive!*

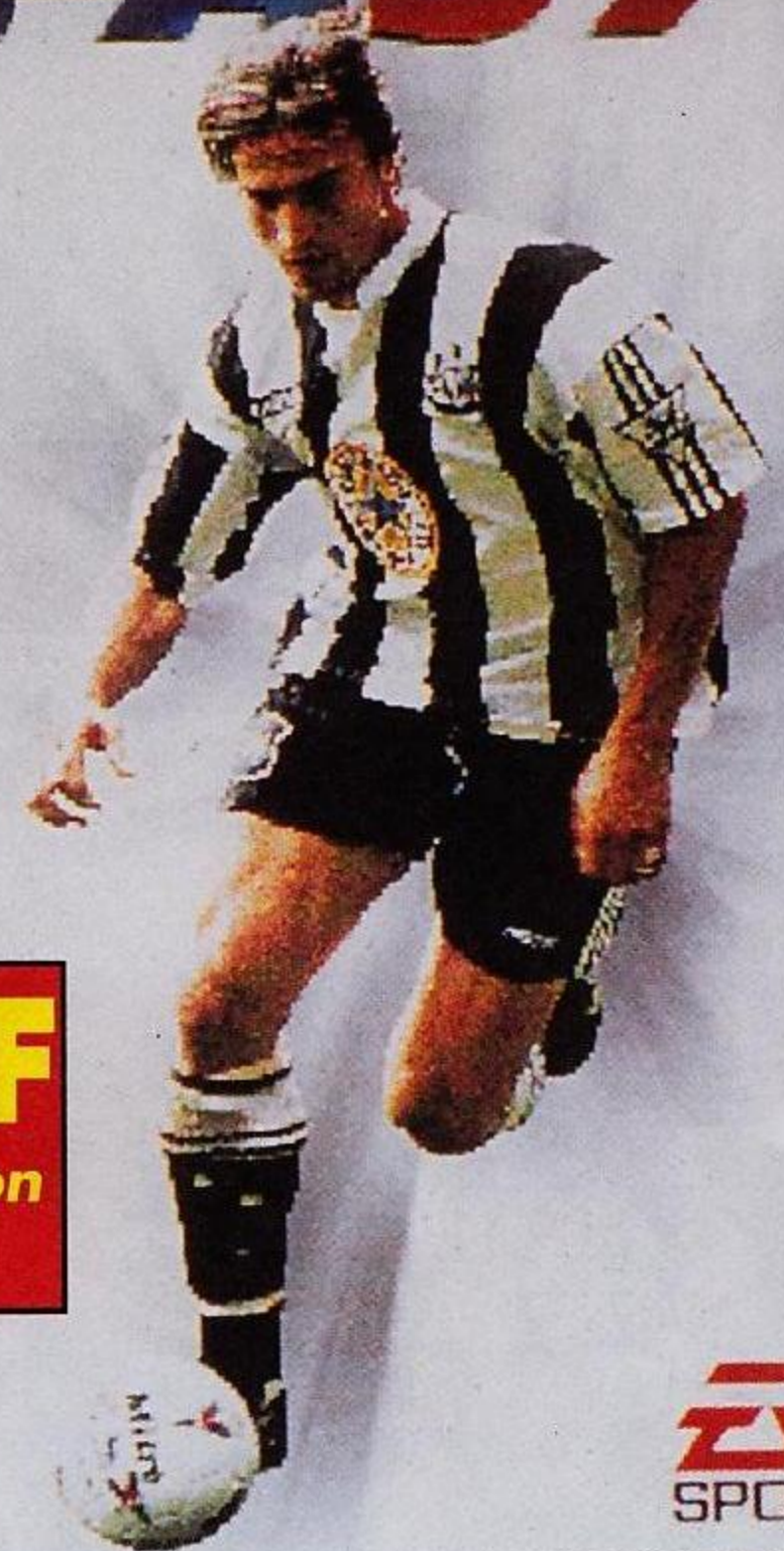


Les meilleures simulations sportives sont chez Carrefour !

NBA 97



FIFA 97



399 F
Fifa 97 PlayStation
+ 1 manette




Disponible en format
PlayStation et Saturn



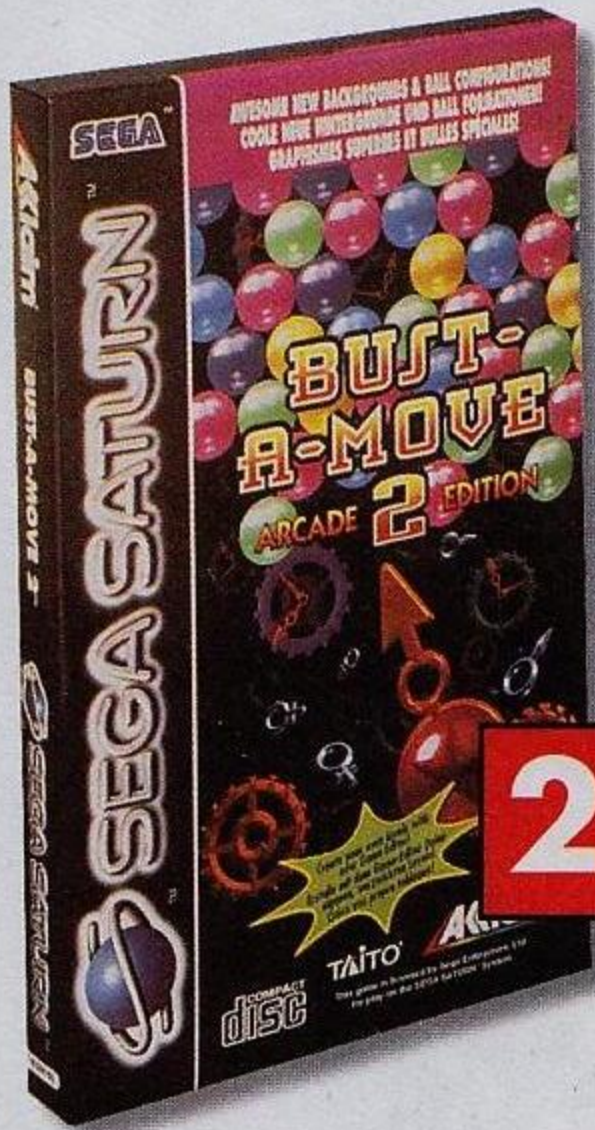
*Offre exclusive Carrefour Fifa 97
PlayStation + 1 manette de jeux au
prix exceptionnel de 399 F*

Disponibles dans tous les magasins distribuant
habituellement ces produits.

Plans d'accès et services des magasins :
3615 CARREFOUR (1,29 F/min)

*Avec Carrefour
je positive!* 

Les meilleurs jeux Acclaim sont chez Carrefour !



279 F



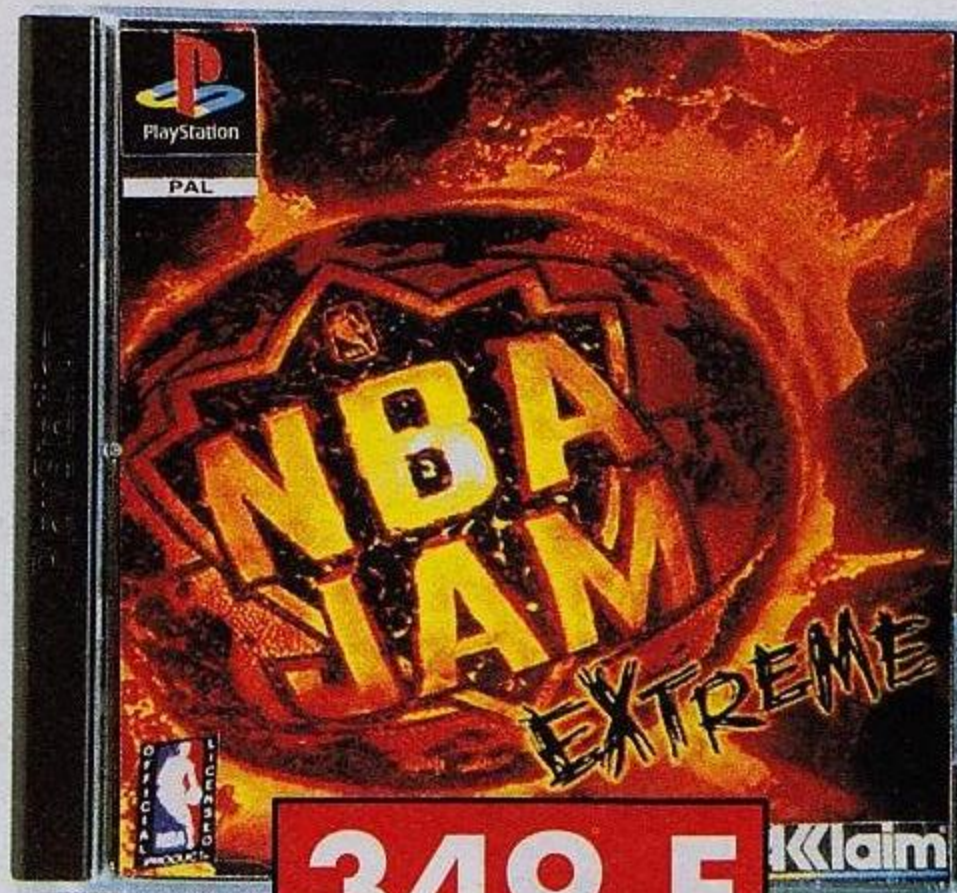
399 F



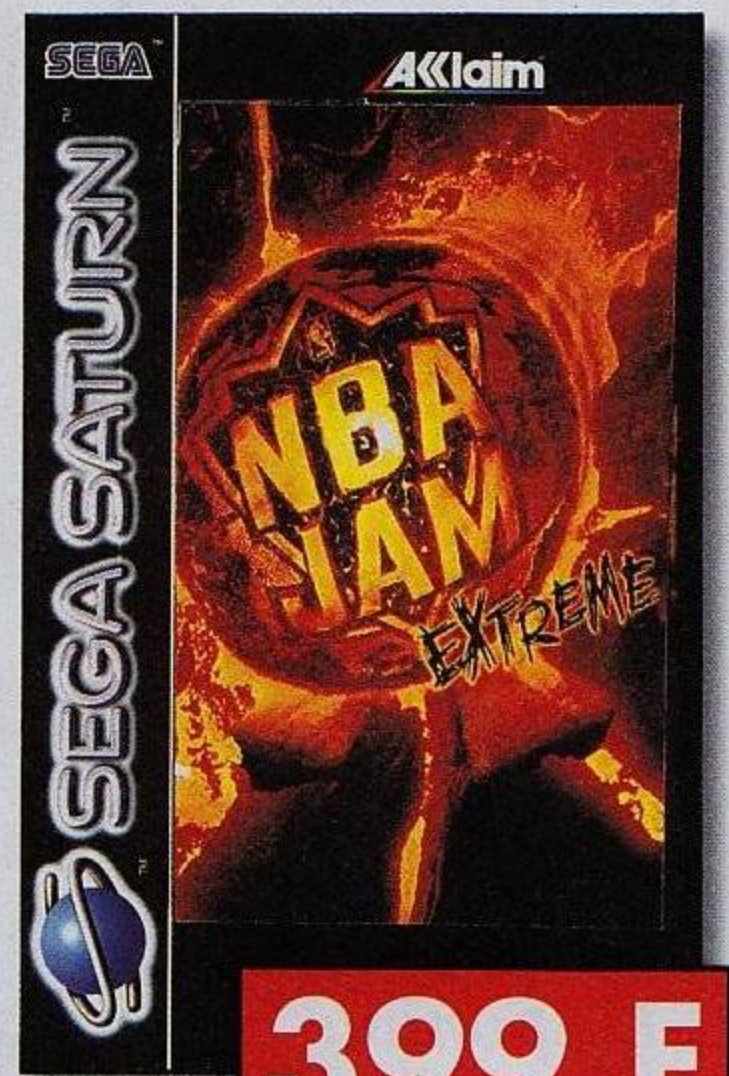
349 F



249 F



349 F



399 F

Disponibles dans tous les magasins distribuant
habituellement ces produits.
Plans d'accès et services des magasins :
3615 CARREFOUR (1,29 F/min)

*Avec Carrefour
je positive!*



Pour tout achat d'une console Sega Saturn,
un CD démo jouable des meilleurs produits
Sega offert : Nights, Worldwide Soccer 97,
Athlete Kings, Baku Baku, Panzer Dragoon 2...



Disponibles dans tous les magasins distribuant
habituellement ces produits.
Plans d'accès et services des magasins :
3615 CARREFOUR (1,29 F/min)

*Avec Carrefour
je positive!*



Il y en aura pour tous les goûts...

Pour les plus jeunes !



également disponible
en format Sega Saturn



également disponible
en format Sega Saturn



Pour les plus intellectuels !



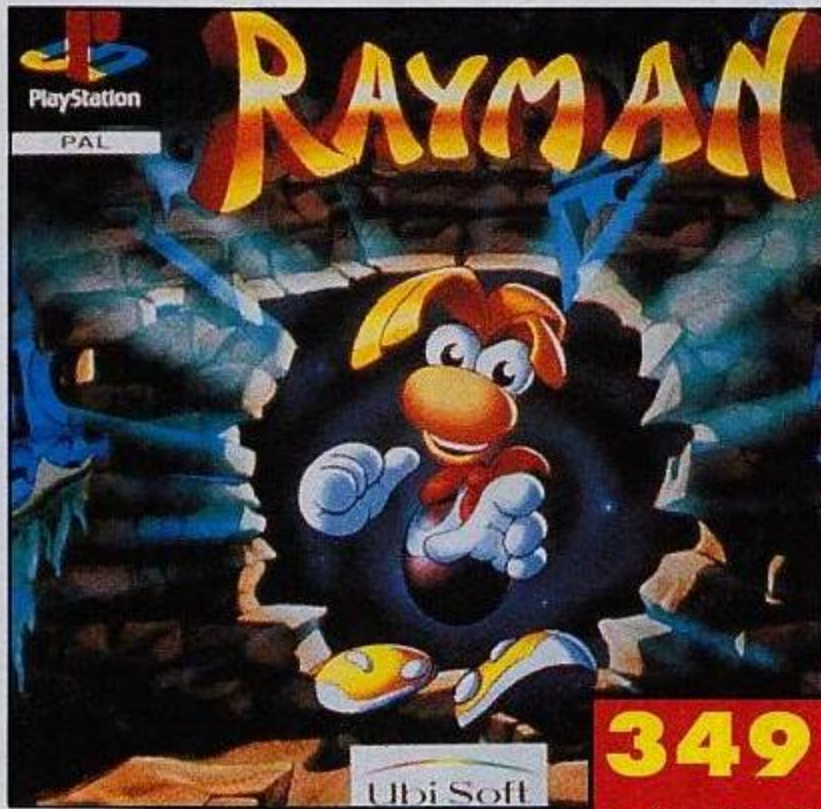
379 F

Disponibles dans tous les magasins distribuant
habituellement ces produits.
Plans d'accès et services des magasins :
3615 CARREFOUR (1,29 F/min)

Avec Carrefour je positive!



Rien ne sert de courir, il faut partir à l'heure !



349 F
le jeu PlayStation
+ la montre

OU



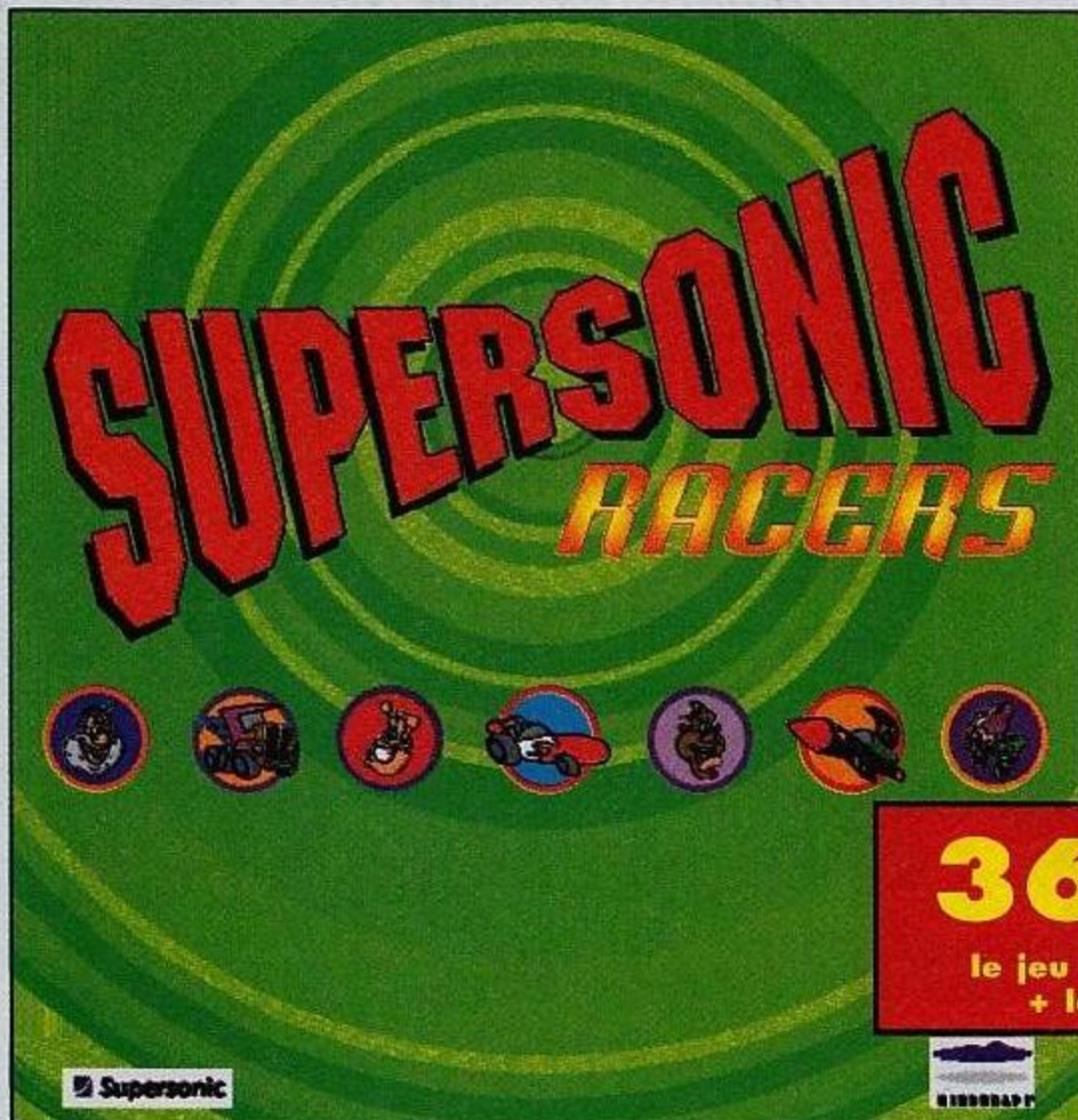
349 F
le jeu Saturn
+ la montre

+



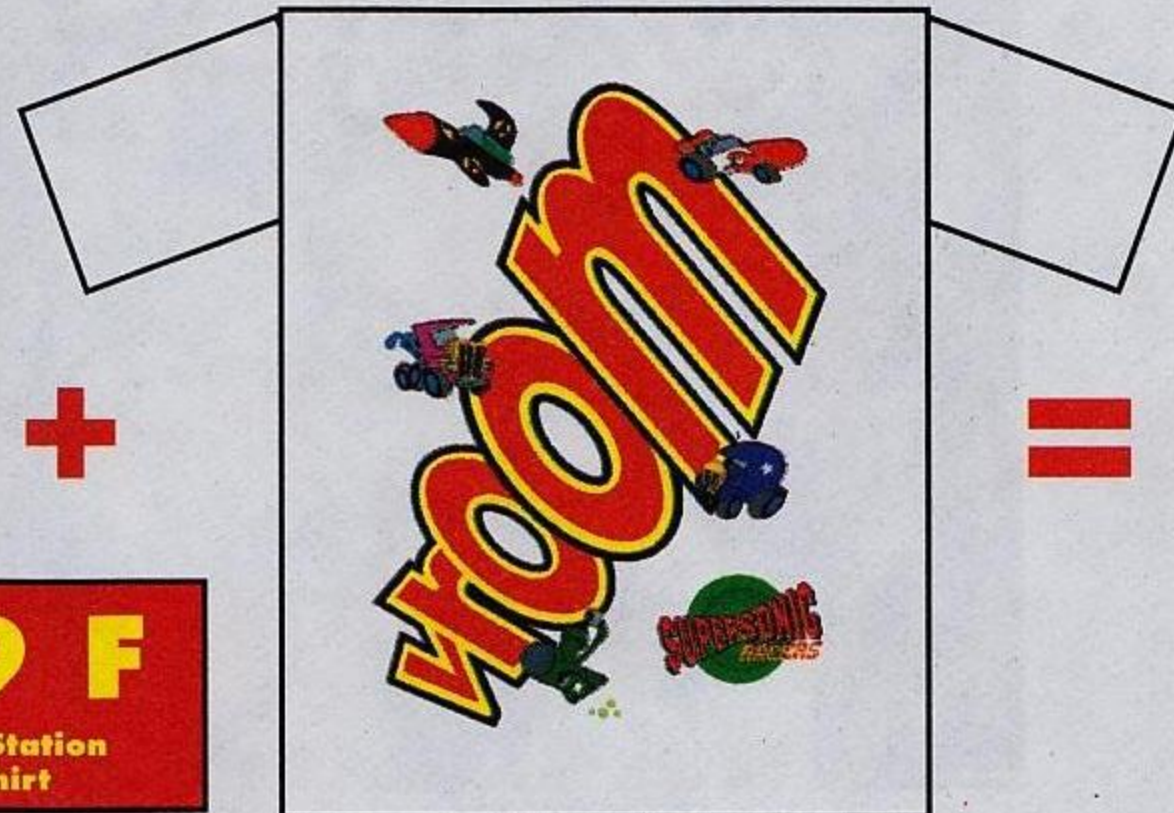
Montre RayMan,
bracelet cuir,
boîtier chromé

= 349 F



369 F
le jeu PlayStation
+ le T-Shirt

+



T-Shirt original Supersonic Racers

= 369 F

jeu disponible sur support PlayStation

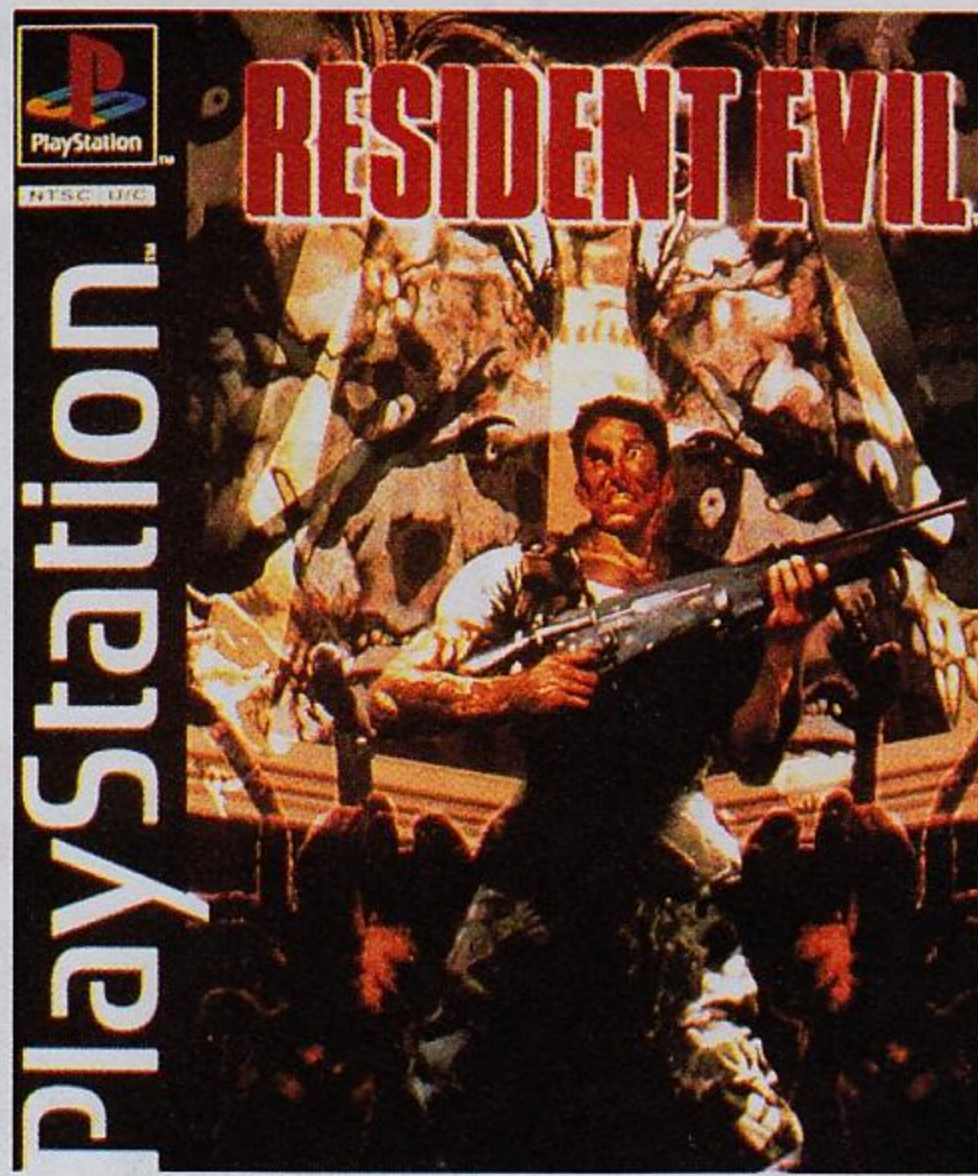


Disponibles dans tous les magasins distribuant
habituellement ces produits.
Plans d'accès et services des magasins :
3615 CARREFOUR (1,29 F/min)

*Avec Carrefour
je positive!*



Spécial Capcom : ça va cogner !!



Disponible en format
PlayStation



Disponible en format
Sega Saturn



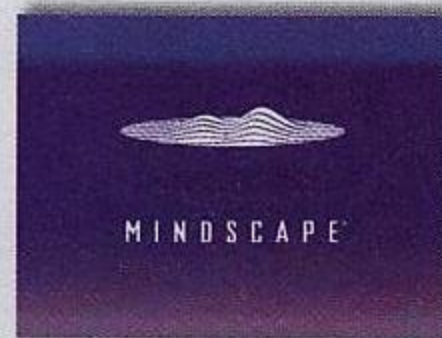
Disponible en format
PlayStation

Disponibles dans tous les magasins distribuant
habituellement ces produits.
Plans d'accès et services des magasins :
3615 CARREFOUR (1,29 F/min)

Avec Carrefour
je positive!




Toutes ces offres n'auraient pu être réalisées sans le concours de :



**Merci à
tous.**

Disponibles dans tous les magasins distribuant habituellement ces produits.
Plans d'accès et services des magasins :
3615 CARREFOUR (1,29 F/min)

*Avec Carrefour
je positive!* 

Les tests

Dés critiques à donf

L'équipe des critiqueurs de CD Consoles	Dubessy Ivan	Msika David	Tea Teck	Demurger Fabrice	Saccaro Laurent	Hernandez Jidé	Toulouse Rémy	Sauer Gilles	Lavoisard Stéphane
PlayStation									
Crash Bandicoot *****	★★★★★	★★★★★	?	?	?	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Tomb Raider *****	★★★★★	★★★★★	?	?	?	?	?	★★★★★	★★★★★
Darkstalkers ***	★★	★★★	★★★	★★★	?	?	?	★★★	★★★
Lomax ****	★★★★	★★★	?	★★★★	?	?	?	★★★★	★★★
Star Gladiator *****	★★★★★	★★★★★	★★★★★	?	?	?	?	★★★★	★★★★★
X2 **	★★★	★★★	?	?	?	★★	?	★★★★	★★
NHL 97 ****	?	★★★★	?	?	?	?	★★★★	★★★	★★★
Iron & Blood ****	★	?	★★	★★★★	?	?	?	★★★	★★
Mortal Kombat 3 Trilogy **	★★	★	?	?	?	★★	?	★	★★
Sim city 2000 *****	?	?	?	?	★★★★	?	?	★★★★	★★★
Pitball ****	★★	★★★	?	★★★★	?	?	?	★★★★	★★★★
Street Racer *****	★★★★	★	?	?	?	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
Soviet Strike ****	★★★	★★★	?	?	★★★★	?	?	★★★★	★★
Motor Toon 2 *****	★★★★★	★★★	?	?	?	★★★	★★★	★★★	★★★
Andretti Racing 97 ***	★★★	★★★	?	?	?	?	★★★	★★★★	★★★
Project Overkill **	★★	?	★★	?	?	?	?	★	★
Actua Golf ****	?	?	?	?	★★★★	?	?	★★★★★	★★★★
Robotron X		?	?	?	?	?	?		★
X-Com, terror from the deep *****	★★★★	?	?	?	?	?	?	★★★★★	★★★★
John Madden Football 97 *		?	?	?	?	?	?	★★★	★
Saturn									
Tomb Raider *****	★★★★★	★★★★★	?	?	?	?	?	★★★★★	★★★★★
Destruction Derby ***	★★★	?	?	?	?	?	?	★	★★
Keio 2 ***	★★★	?	?	?	?	?	?	★★	?
Sea Bass Fishing ****	★★★★	?	?	?	?	?	?	★★★	★★★★
Darius 2 **	★★	?	?	?	?	?	?		★
Highway 2000 **	★★	?	?	?	?	?	?	★	★
World Wide Soccer *****	★★★★	?	★★★★★	?	?	★★★★★	?	★★★★	★★★★★
Fighting Vipers *****	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	?	?	?	★★★★	★★★★

• Les jeux les plus attendus à la rédaction



Ce mois-ci, on peut doré et déjà affirmer que le grand rush de fin d'année commence à se faire sentir. Nos testeurs ont littéralement croulé sous l'avalanche de jeux. Comme en plus il y en a de très bons, aussi bien sur Saturn que sur PlayStation, vous, lecteurs, avez tout intérêt à économiser. Notre classement mensuel des Best of voit donc modifié en conséquence.

Best of

Plate-forme

- Crash Bandicoot
PlayStation ★★★★★
- Jumping Flash 2
PlayStation ★★★★★
- Lomax
PlayStation ★★★★★
- Rayman
PlayStation & Saturn ★★★
- Bug!
Saturn ★★★



Aventure

- Mystaria
Saturn ★★★★★
- Story of Thor 2
Saturn ★★★
- Defcon 5
PlayStation ★★★
- Discworld
PlayStation ★★★
- Burn Cycle
CD-i ★★

Shoot'em up

- Virtua Cop
Saturn ★★★★★
- Pulstar
Neo Geo ★★★★★
- Skeleton Warrior
PlayStation/Saturn ★★★★★
- X2
PlayStation ★★
- Panzer Dragoon 2
Saturn ★★★

[Critiques]



Les critiques de CD Consoles

Le système de notation de CD Consoles a généré, de votre part, de vives réactions. Des réactions essentiellement liées à une certaine incompréhension de notre appréciation sous forme d'étoiles. Inutile de revenir sur la notation des graphismes, des sons, de l'animation et de la durée de vie, puisque la notation sur 20 est des plus claires. Voici un résumé, à caractère consultatif, des appréciations notées (sur 20) pour chaque nombre d'étoile.

- ***** : entre 19 et 20 ; label OR
- **** : entre 15 et 16 ; label HIT
- ** : entre 11 et 12
- ***** : entre 17 et 18 ; label OR
- *** : entre 13 et 14 ; label HIT
- * : 10

Sans étoile : le jeu s'adresse à un type bien précis de joueur.
 Panneau danger : c'est un titre qu'il vaut peut-être mieux éviter.

Palmarès des meilleures ventes du mois de juin *Electre Multimédia*

Rang	Nombre de mois	TITRE	ÉDITEUR(S)	Classement du mois précédent	Évolution	Meilleur classement
1	(1)	Resident Evil	Capcom	-	-	1
2	(1)	Formula One	Psygnosis	-	-	2
3	(3)	Adidas Power Soccer	Psygnosis	1	↘	1
4	(3)	Ridge Racer Revo.	Namco	2	↘	1
5	(1)	Dragon Ball 2	Bandai	-	-	5
6	(5)	NBA Live 96	Electronic Arts	8	↗	1
7	(8)	Tekken	Namco	9	↗	3
8	(2)	Fade to Black	Electronic Arts	4	↘	4
9	(7)	Fifa 96	Electronic Arts	9	↘	1
10	(5)	Need for speed	Electronic Arts	3	↘	2



Resident Evil



Formula One



Adidas Power Soccer



Ridge Racer Revolution



3615 Electre

Rubrique Multimédia : retrouvez parmi 5000 titres CD celui qui vous intéresse.

Beat'em up

- Tekken 2
PlayStation ★★★★★
- Star Gladiator
PlayStation ★★★★★
- Virtua Fighter 2
Saturn ★★★★★
- Virtua Fighter Kids
Saturn ★★★★★
- Iron & Blood
PlayStation ★★★★★

Action

- Resident Evil
PlayStation ★★★★★
- Tomb Raider
PlayStation ★★★★★
- Die Hard Trilogy
PlayStation ★★★★★
- Nights
Saturn ★★★★★
- Fade to Black
PlayStation ★★★★★

Simulation

- Formula One :
PlayStation ★★★★★
- Wipeout
PlayStation ★★★★★
- Burning Road
PlayStation ★★★★★
- Sega Rally
Saturn ★★★★★
- Motor Toon GP 2
PlayStation ★★★★★

Stratégie

- Worms
PlayStation ★★★★★
- Puzzle Bobble
Neo Geo ★★★★★
- X-Com, TFTD
PlayStation ★★★★★
- 3D Lemmings
PlayStation ★★★★★
- Myst
PlayStation & Saturn ★★★★★

Sport

- Adidas Power Soccer
PlayStation ★★★★★
- World Wide Soccer
Saturn ★★★★★
- Olympic Games
PlayStation ★★★★★
- Athlete King
Saturn ★★★★★
- Track & Field
PlayStation ★★★★★



• **(Critiques)**

Tomb

À tous les
misogynes

Raider



PlayStation

Saturn



90-60-90.
Non, ce n'est pas le code secret donnant accès au compte en banque de Gilles Sauer, mais bien sûr les mensurations de Lara Croft, une toute nouvelle figure dans l'univers du jeu vidéo. Depuis quelques mois, nous vous rabattons les ouïes à coups d'adjectifs panégyriques sur les multiples qualités de Tomb Raider et de son héroïne et aujourd'hui, après plusieurs mois d'une attente teintée d'angoisse, voici enfin le test.

Développeur Core Design

Éditeurs Eidos (PlayStation)

Sega (Saturn)

Genre Action/Aventure

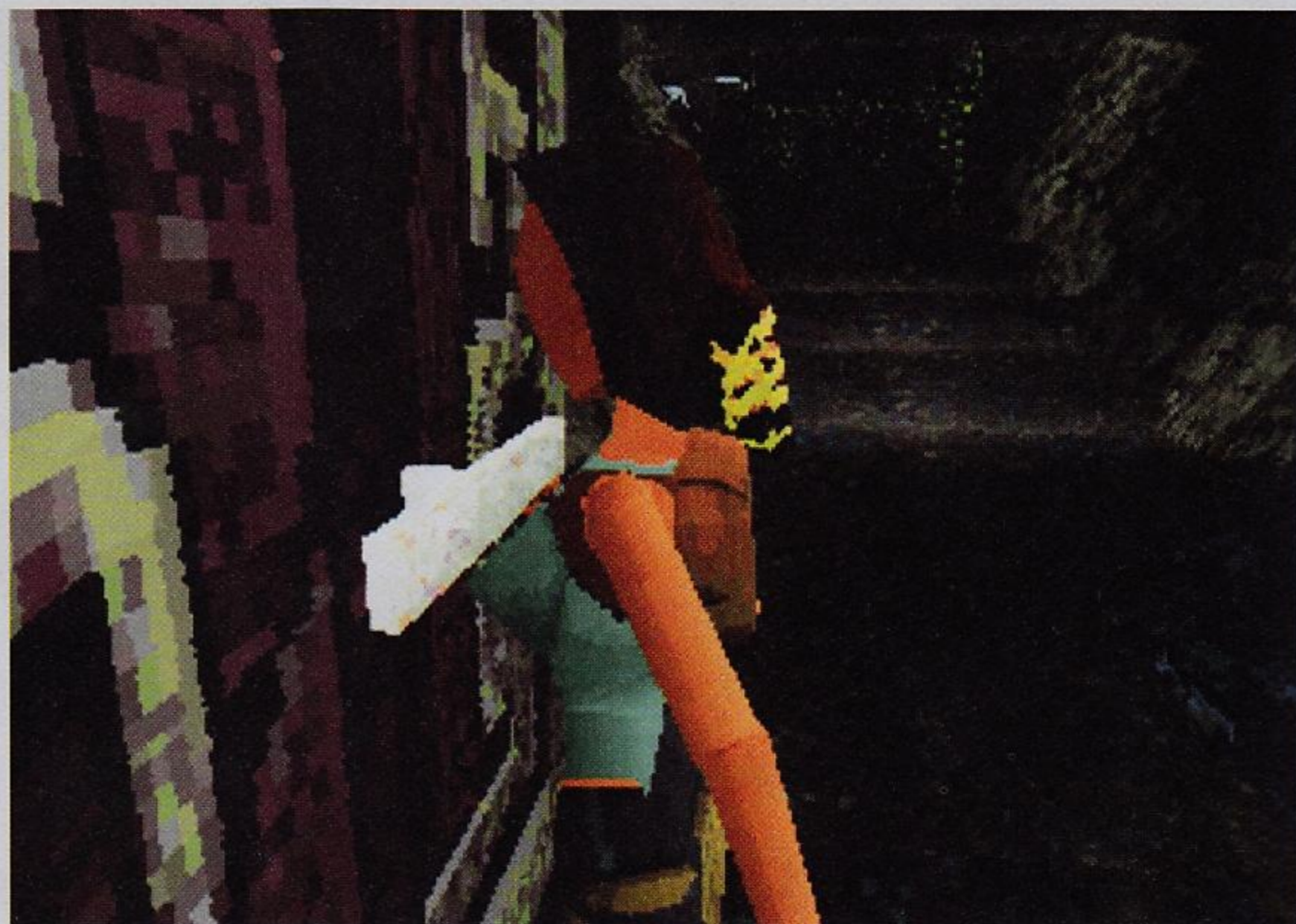
Prix 369 F (les deux versions).



Outre des qualités de gymnaste évidentes, Lara possède également une force formidable.

O imaginez... Imaginez n'avoir pour unique horizon pendant des heures que le corps franchement provocant d'une jeune femme qui s'habille chez « Moulant and Co ». Imaginez également que l'on vous permette de faire ce que vous voulez avec ce corps... Avec Tomb Raider, votre libido trouve enfin un exutoire virtuel de rêve. Lara Croft, dont les formes ont été conçue par les soins de Core Design, est certainement le personnage le plus... hum... sensuel des jeux vidéo. Mais il serait réducteur de la cantonner à cette image de sex-symbol, puisque son rôle dans Tomb Raider n'est pas d'agüicher le joueur, mais de lui faire vivre une aventure passionnante. Les joueuses, quant à elles, à défaut d'apprécier les formes avantageuses de Lara au même titre que la gent masculine, trouveront son caractère très intéressant.

Le scénario la décrit comme une mercenaire impitoyable qui, comme dans la chanson de John Lennon, a appris à tuer avec le sourire pour s'en sortir. Le scénario de Tomb Raider est assez banal, mais relativement efficace. Lara Croft, une jeune femme mercenaire, est employée par un syndicat puissant afin de retrouver un objet mythique : le



Des situations inspirées des meilleurs films d'aventure.



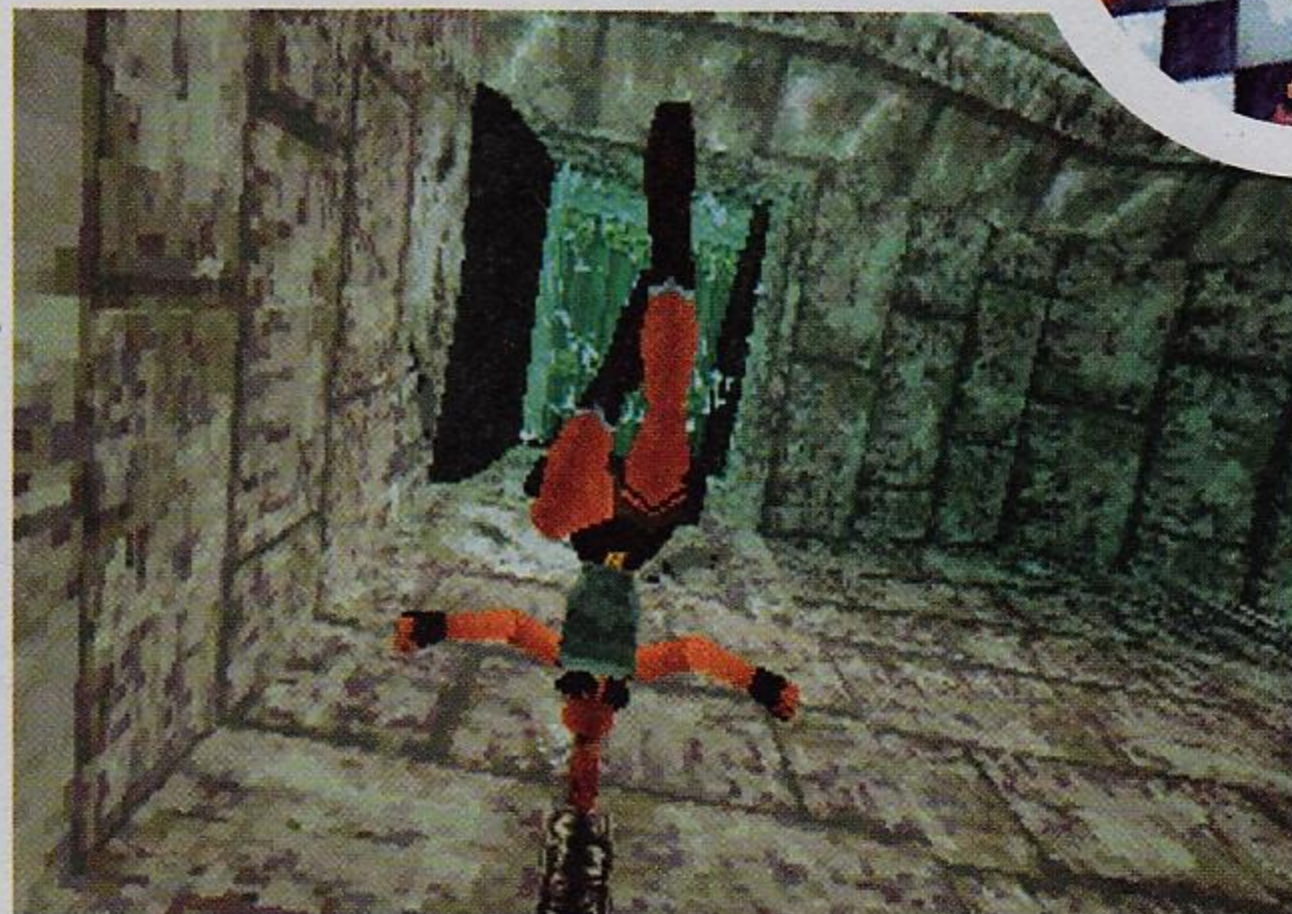
Il faut éviter l'adversaire et lui tirer dessus simultanément.

Pour progresser, il faudra abaisser de nombreux leviers pour ouvrir des portes, interrompre un mécanisme ou refermer une trappe.

Scion. Bientôt, elle découvre qu'elle n'est qu'un pion utilisé dans le cadre d'une intrigue internationale.

> **FURIEUSE**, Lara décide de prendre les choses en main, déterminée à découvrir le mystère qui se cache derrière l'objet tant convoité. Mais le Scion se compose de trois pierres qui sont disséminées à travers le monde. La première piste

sérieuse mène Lara à Vilcabamba, une antique cité Inca que l'on suppose être le dernier bastion des incas contre les espagnols. Il s'agit là, bien évidemment, du premier niveau de Tomb Raider. Il a été conçu de façon à permettre au joueur de se familiariser avec

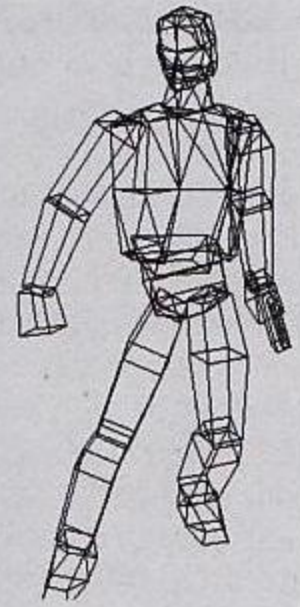
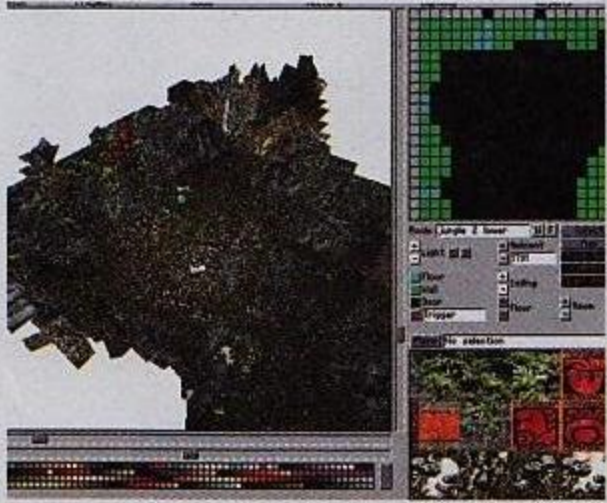
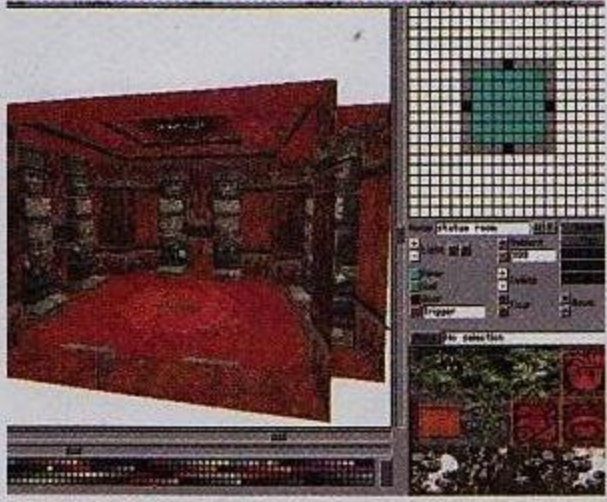


En actionnant ce levier, Lara ouvre la trappe qui se trouve au-dessus d'elle.





Méthode traditionnelle



Artisanat est-il synonyme de qualité ? C'est ce qu'il semble lorsque qu'on est confronté à un titre comme Tomb Raider. L'évolution des technologies a amené, depuis un peu plus de deux ans maintenant, à l'adoption, dans le cadre de la reproduction des animations humaines, du système de « Motion Capture ». Cependant, la fiabilité de ce système reste à être prouvé, puisqu'il n'existe aucun exemple convaincant à ce jour. À l'époque où le développement de Tomb Raider a débuté, ce système n'était pas encore accessible à la bourse de Core Design (même avec l'appui de Eidos) et les programmeurs ont du se rabattre sur la technique traditionnelle du Key Frame qui consiste à dessiner, image par image, toutes les phases d'une animation. Sachant que Lara est capable de plus d'une cinquantaine de mouvements, cela représente un travail de titan.

les différentes commandes du personnage et de s'imprégner de l'ambiance toute particulière du jeu. L'ambiance est, en effet, un point majeur du jeu. Chaque environnement, qu'il s'agisse de la ville Aztec, où la végétation s'insinue jusqu'entre les pierres, ou du temple grec, grand monolithe de marbre froid, s'efforce d'im-

primer une certaine continuité dans l'ambiance, restituant le côté claustrophobique de l'enfermement.

> **EN EFFET**, et à part quelques rares exceptions, l'action de Tomb Raider se passe en intérieur. Les phases d'actions, qui constituent la majeure partie de Tomb Raider, ont été conçues de manière à

donner une impression de vitesse et de réalisme. La technique employée, qui consiste simplement à éviter les adversaires et à tirer sans discontinuer (et sans prendre la peine de viser) place Tomb Raider un cran au-dessus de tout ce qui a été fait dans le même genre. Quel genre ? L'interface de Tomb Raider exploite la vue objective en trois dimensions, c'est à dire que le joueur voit intégralement le personnage principal sous une multitude d'angles - et dans le cas présent, on ne s'en plaint pas - plutôt que de voir à travers ses yeux (en vue dite subjective).

> **LES EXEMPLES** les plus proches sont Fade To Black (Delphine Software) et Alone in the Dark (Infogrames), mais ils ne sont (et je m'excuse d'avance pour les propos que je vais tenir) que l'ébauche, le brouillon, qui aurait servi à élaborer Tomb Raider et ce,

Outre le fait que l'héroïne, à elle seule, suffit à me convaincre totalement que Tomb Raider est un très bon titre, il existe plusieurs raisons pour lesquelles j'ai apprécié ce jeu. Les animations en font très largement partie, sans compter l'intérêt que développe le côté « aventure » de Tomb Raider. Tous ces éléments ajoutés les uns aux autres en font l'un des titres les plus attrayants de cette fin d'année. ☺

AVIS DE
DAVID

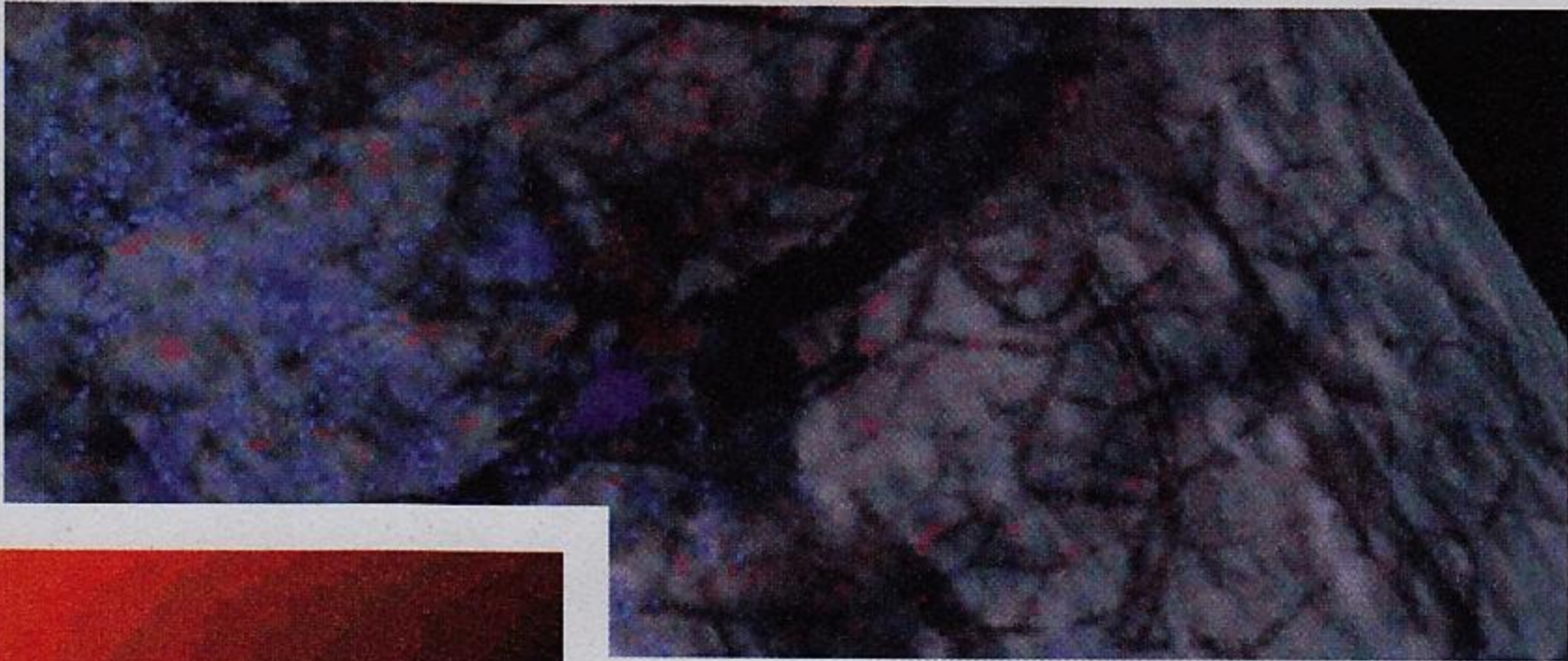


Lara peut s'accrocher aux rebords d'une paroi, d'une fenêtre, etc.

La 3D sous toutes ses formes...

AVIS DE
IVAN

J'avais un peu peur que la jouabilité se résume à tirer sur tout ce qui bouge, c'est l'impression que la preview m'avait laissée. Heureusement, le jeu se révèle bien vite très riche, avec des phases de recherches et des séquences nécessitant beaucoup de...doigté Vous l'aurez sans doute compris, ce titre est excellent, et surclasse facilement Fade to Black. À posséder impérativement dans votre ludothèque. ☺



Le jeu contient de nombreuses scènes cinématiques, disséminées aux points clés du jeu, à savoir l'introduction (pour planter le décor), la séquence de fin (pour donner une conclusion satisfaisante à l'aventure), et entre les différentes locations du jeu. Ces scènes sont toutes réalisées en haute résolution, ce qui explique la petitesse de la bande visuelle qui est affichée à l'écran (résolution maximale : 800 x 200 sur PlayStation).

pour de nombreuses raisons. Tout d'abord, la gestion du personnage est largement meilleure du fait de la pléthore de mouvements dont il dispose. Le personnage de Lara est capable de courir, marcher, sauter, s'accrocher, faire un saut périlleux, un bond de coté, pousser, tirer, flinger, faire la toupie sur la tête en disant « hip, hop ! »...

> **CE QUI EST** encore plus remarquable, c'est qu'elle est capable d'associer toutes ses animations dans un seul mouvement, comme faire un saut périlleux arrière tout en dégainant, tirer, atterrir en roulade, faire un bond de coté (tout en continuant de tirer),



courir vers le mur, sauter sur une plate-forme, s'accrocher in extremis (en prenant le soin de rengainer au préalable), s'accroupir pour éviter un projectile, dégainer, faire une roulade sur le coté, continuer à tirer et, une fois le dernier ennemi abattu, se reposer quelques secondes. Ce que je viens de décrire est une phase d'action normale pour Tomb Raider. Que le nombre d'actions possibles soit élevé, c'est déjà très bien, mais les concepteurs de Tomb Raider les ont réalisées de manière à insuffler au rendu une dose de réalisme jamais atteinte dans l'histoire du jeu vidéo (voir encadré Méthode traditionnelle). Ensuite, Tomb Raider propose des aires de jeux absolument géniales ! Les endroits

que visite Lara ne sont pas, contrairement à Fade To Black, constitués simplement de quatre murs « flat » décorés sobrement, mais ce sont de véritables constructions complexes, sur plusieurs niveaux de hauteur agrémentées d'un grand nombre de détails gra-



Certains endroits du jeu sont entourés de mystère. Que peuvent cacher ces statues ?



Lors de manœuvre acrobatique (ici, un saut périlleux arrière), la caméra adopte un angle de vue rapproché.



VERDICT



GRAPHISME	: 14
ANIMATION	: 17
SONS	: 14
JOUABILITÉ	: 17
DURÉE DE VIE	: 18

- ⊕ Les animations sont géniales !
- ⊕ Les phases d'action et de réflexion.
- ⊕ Le nombre de mouvements.
- ⊖ Il manque une carte.
- ⊖ Le jeu est assez lent.
- ⊖ Les graphismes sont tramés.

OR

CD CONSOLES



Le bestiaire



Les adversaires de Lara Croft sont d'espèce animale. Il existe une grande variété d'animaux disséminés dans les couloirs, certains n'existant plus depuis longtemps. Dans le temple incas, par exemple, rôdent des vélociraptors et un énorme Tyranosaur Rex invulnérable et très méchant. On trouve aussi des chauves-souris, des loups, des ours, des lions, des crocodiles, etc.



phiques. Des endroits spéciaux donnent au jeu des phases spectaculaires, comme les souterrains remplis d'eaux dans lesquels Lara doit nager et gérer son oxygène. Encore une fois, la réalisation a été soignée puisque, pour reproduire les mouvements de l'eau, l'écran ondule ostensiblement et la lumière qui filtre à travers la surface est prétexte à de splendides effets lumineux. Mais Tomb Raider n'est pas un simple kill'em all. Une dimension aventu-

resque existe au sein même du jeu, dans des scènes très particulières qui demande au joueur, non seulement de la réflexion, mais également une grande dextérité.

> **On pourrait** comparer certaines de ces phases à Prince of Persia, où la difficulté principale du jeu consiste à passer d'une plate-forme à une autre. Pour ce qui est de la réflexion, il ne s'agit que de simples pressions de bouton, de déplacements de blocs de pierre, de manipulations de manette. Ce n'est pas tout

DEUX VERSIONS

Pour la petite histoire, sachez que c'est Eidos (anciennement US Gold) qui distribue Tomb Raider sur PlayStation et que Sega a racheté les droits du jeu pour l'éditer sur Saturn. En effet, Sega a trouvé le jeu tellement bon, qu'il a voulu y apposer son propre sceau, au moins en tant qu'éditeur. Il existe cependant des différences entre les deux versions, notamment au niveau des graphismes qui, sur Saturn, sont moins bons que sur PlayStation (hélas plus de trames !). Dans les autres domaines, les versions sont similaires, avec tout de même un léger avantage pour la PlayStation qui est un peu plus rapide et dont les bruitages sont aussi supérieurs.



à fait vrai, la phase d'exploration demande de la réflexion (et un grand sens de l'orientation). À ce sujet, on peut peut-être reprocher l'absence de carte. Un dernier point sur lequel j'aimerais insister : la durée de vie du jeu. Tomb Raider est doté d'une difficulté progressive très appréciable et les niveaux ont tendance à s'agrandir de manière remarquable au fur et à mesure que l'on progresse. Tomb Raider promet de très nombreuses heures de jeu, et c'est une qualité très importante. Toutes ces qualités font de Tomb Raider un jeu excellent qui, j'en suis certain, ne laissera pas beaucoup de monde indifférent.

David Msika



VERDICT



GRAPHISME	: 17
ANIMATION	: 19
SONS	: 16
JOUABILITÉ	: 17
DURÉE DE VIE	: 18

- ⊕ Les animations sont géniales !
- ⊕ Les phases d'action et de réflexion.
- ⊕ Le nombre de mouvements.
- ⊖ Il manque une carte.
- ⊖ Les coordonnées de Lara ne sont pas dans la notice.


OR

CD CONSOLES



Un gros plan grâce à la caméra.

o **[[Critiques]]**

A close-up, stylized illustration of the character Crash Bandicoot. He is shown from the chest up, wearing his signature red bandana and blue overalls. His face is a vibrant orange-red, and he has large, expressive green eyes with white highlights. He is smiling broadly, showing his sharp, white teeth. The background is a dark, shadowy environment with some green foliage visible on the right side.

Crash Bandicoot



Tex Avery au pays des *pixels* !

Naughty Dog, est une équipe de développement quasiment inconnue qui se retrouve tout à coup propulsée sous les feux de la rampe pour avoir développé un jeu de plate-forme qui s'annonce dantesque.

Avec son look à la Will Coyote et son air benêt, Crash Bandicoot a tout d'une mascotte !

Que Nintendo et Sega prennent garde, Sony détient un personnage charismatique qui pourrait devenir l'emblème de la marque.

Développeur **Naughty Dog**

Éditeur **Sony**

Genre **Plate-forme**

Prix **Environ 379 F**



Ripper Roo

Ce coyote bleu a été trop longtemps exposé aux rayons de Dr Neo Cortex, et son comportement a changé : il est très agressif. Évitez ces griffes à tout prix !



Dr N. Brio

Ce docteur n'est pas aussi machiavélique que Dr Neo Cortex, mais il est l'inventeur du rayon Evolve responsable de toutes vos mésaventures.



Papu Papu

Ce gros chef de tribu ne saute jamais aucun repas. Alors, méfiez-vous quand il essaiera de vous assommer violemment avec son tomahawk !



Dr Neo Cortex

Longtemps mis à l'écart par une communauté scientifique qui riait de bon cœur à ses théories, Neo Cortex prends espère bien gouverner la Terre.



Koala Kong

Après avoir subi un bombardement protonique au niveau des muscles, il a vu sa force décupler. Il adore jeter des pierres : rendez-lui la monnaie !



Pinstripe

Dr Cortex cherchait un garde du corps, loyal. Il le trouve ! Entre le rongeur et le linx, Pinstripe est très adroit, et porte une grande dévotion à son maître.



Witch Doctor

Une légende affirme qu'un esprit protecteur nommé Aku Aku hante la jungle. Il a placé des masques-boucliers pour protéger Crash.



Tawna

Elle est le grand l'amour de Crash. C'est la prochaine sur la liste des expérimentations de Dr Cortex ! Dépêchez-vous si vous voulez la sauver.



Un obstacle assez courant dans le jeu, il faut passer au moment où les boules se croisent.

Jusqu'à présent, le jeu de plate-forme n'avait pas connu d'évolution notable en passant de la technologie 16 bits à celle des 32 bits. Ainsi, Rayman d'Ubi Soft est techniquement moins avancé que Donkey Kong Country de Rare Software sur Super Nintendo. Les rares jeux de plate-forme qui ont apporté un soupçon d'originalité au genre sont Clokwork Knight, Bug, et Jumping Flash. Mais, on attendait toujours un jeu définitif, qui ferait office de référence. Il semble que Sony ait trouvé cette perle grâce à la société Naughty Dog qui a développé Crash Bandicoot. Aussi surprenant que cela puisse paraître, Crash Bandicoot est un titre très médiatique, alors que son créateur est inconnu de la plupart d'entre-vous.

> **ET POUR CAUSE :** très peu productif, les seuls titres de Naughty Dog à avoir vu le jour furent sur des plate-formes aujourd'hui disparues : Apple II, Atari, etc. Qui se souvient de Ski Crased (Apple II) et de Dream Zone sur PC ? Cette petite équipe fut fondée en 1986 par Andy Gavin et Jason Rubin qui programmaient leur premier jeu pour Apple II. Ils étaient encore adolescents, et rien ne les prédestinait à la célébrité. Mais il en est ainsi

dans notre microcosme : il suffit d'un titre pour faire la fortune et la gloire de son créateur ; Steve Jobs, Bill Gates, Jeff Minter, Steve Bak, Dave Perry, Eric Chahi, sont autant d'exemples de personnes ayant réussi grâce à un simple logiciel ou à un jeu.

> **C'EST TOUT LE MAL** que l'on souhaite à cette équipe qui a littéralement tapé dans l'œil du géant Sony, lequel a immédiatement acheté les droits de distribution du titre. C'est donc une exclusivité que vous ne retrouverez que sur PlayStation. Crash est né de leur rencontre avec un brillant programmeur lorsqu'ils étaient étudiants au Massachusetts Institute of Technology (L'école à la pointe de la technologie) : Dave Baggett. Alors qu'ils développaient Way of the



Plus classique car en 2D, le stage bonus est très important car il permet de sauvegarder.



Tarés les boss !



À chaque fin de niveau, il y a un super vilain. Il faudra trouver son point faible pour pouvoir passer au niveau suivant. Certains nécessitent une technique particulière. Comme pour Koala Kong, qui jette des pierres qu'il faut lui renvoyer le plus vite possible. À la fin du jeu, Neo Cortex vous attend.

Warrior sur 3DO, Dave programma de nouvelles routines en vue de créer un nouveau jeu. Au début de l'année 1995, Gavin et Rubin constituèrent l'équipe de développement en recrutant du personnel qualifié. Après un an et demi de labeur passé à améliorer le



moteur que Gavin et Baggett avaient créé, Crash était enfin prêt pour être commercialisé ! Avec un tel bagage universitaire (les programmeurs sont des ingénieurs), Crash ne peut être que bon, voire excellent. Une musique très entraînante fait passer le temps de chargement, et au bout d'une minute ou deux, le joueur est seul face à l'écran, la jungle et ses pièges.

> LA QUALITÉ des graphismes saute aux yeux : c'est fin et coloré. Le jeu commence alors que notre héros, Crash Bandicoot, un marsupial australien se réveille sur une plage de sable fin. Le scénario nous apprend que deux savants fous, les docteurs Neo Brio, et Neo Cortex, ont inventé un rayon Evolve, et se livrent à des expérimentations sur la

faune locale dans le seul but de créer une armée de créatures dociles et obéissantes. Le problème, c'est que ça n'a pas marché sur Crash, mais il a gardé quelques séquelles. Plus terrible encore, Neo Cortex détient la belle Tawna, sa fiancée prisonnière, et lui réser-



Cette caisse est invisible, il faut trouver l'interrupteur.



Un passage superbe, mais attention, ça glisse !

Sonic m'avait laissé indifférent. Mario (!) m'avait laissé indifférent. Crash m'a laissé bouche bée, un léger filet de bave coulant sur le côté, les mains légèrement tremblantes et les yeux exorbités. D'ordinaire les jeux de plate-forme ont tendance à me « gonfler » très rapidement, mais la variété, la réalisation, le personnage... Bref, le jeu dans son intégralité a su capter mon attention et ce, pendant des heures. Un must dans le genre. ☺

AVIS DE
DAVID ★★★★★



Un duel qui va tourner à l'avantage de Crash. Un simple coup de toupie suffit à éliminer cette plante.

ve le même sort. Vous allez donc aider Crash à éviter tous les pièges qui se dresseront sur son chemin tout au long du parcours, pour qu'il retrouve sa dulcinée.

> **LE PREMIER** niveau fait office de prise en main. L'action est en 3D, et une caméra placée en retrait de Crash le suit dans ses déplacements vers



les pommes sont à récupérer, une vie supplémentaire vous sera attribuée quand vous en aurez 100.

l'avant. On remarque que le personnage ne peut pas aller où il veut, il doit suivre un chemin préétabli par les programmeurs. Il peut tout de



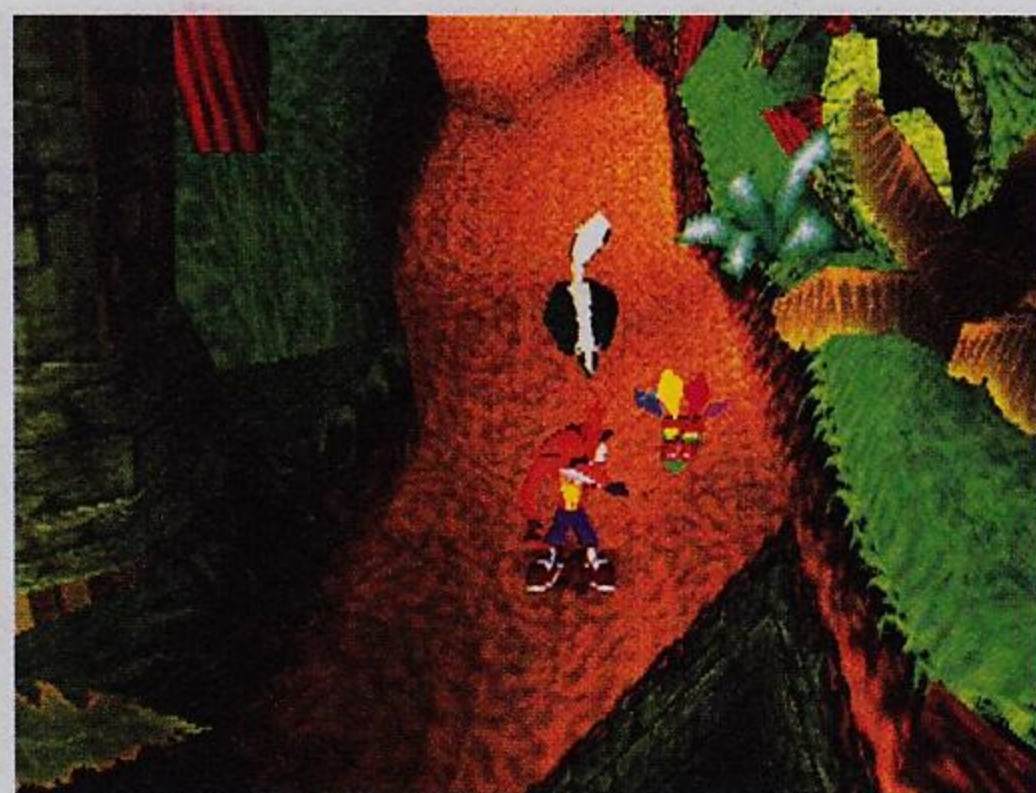
Ces murs empêchent toute progression. Crash doit trouver le bon timing s'il veut passer.



Le jeu est en 3D, et les phases vues de côté ont un effet de rotondité qui impressionne la rétine.



Frappez ces pieux pour qu'ils basculent et s'utilisent comme une plate-forme.



Certains ennemis ont un certain air de famille avec des personnages de cartoons comme Pépé le putois.



On approche enfin du labo de Neo Cortex, le niveau de difficulté s'en ressent considérablement !



même revenir sur ses pas, ou emprunter des chemins différents. L'animation est donc assez évoluée pour du pré-calculé. À peine cette phase de familiarisation terminée, on se rend vite compte de la simplicité des commandes. C'est vrai que le marsupial est assez limité dans ses actions : il court, et peut soit sauter, soit faire la toupie pour éliminer ses adversaires. Le jeu se révèle très intéressant, et particulièrement prenant. Cette simplicité rend le jeu très jouable, et contraste avec les différents obstacles, et la variété des situations. En effet, alors que vous rencontrerez des pièges de plus en plus surnois, les commandes n'évolueront pas. Vous devrez donc observer méticuleusement comment fonctionne un piège avant de le franchir. Au début, les obstacles seront plutôt gentils : une série de trous qu'ils faut franchir, ou en-



Après deux ans d'existence, la PlayStation nous comble avec Crash Bandicoot, un jeu de plateforme très dynamique. C'est un plaisir de diriger ce personnage et de lui éviter de finir ratatiné sous une boule. On retient son souffle à chaque instant, parfois on fonce bêtement dans un piège, mais on y retourne toujours même après des dizaines de Game Over ! Un titre indispensable sur cette machine. ☺



Caisse qu'il y a ?

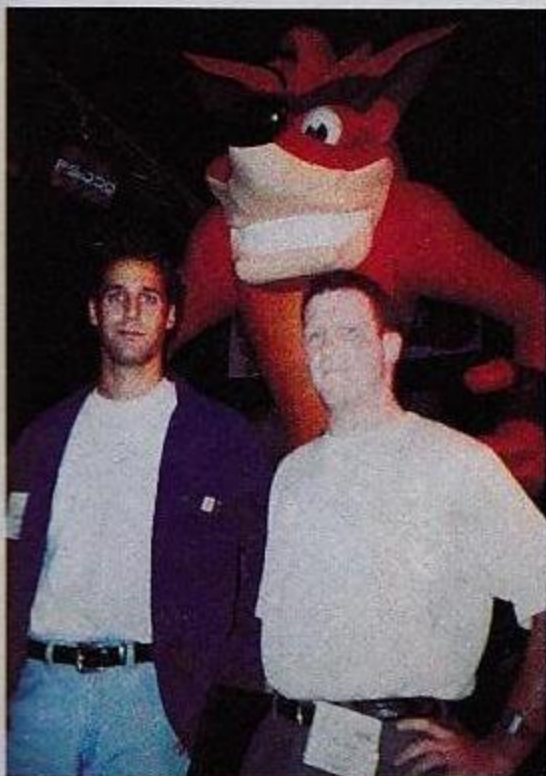
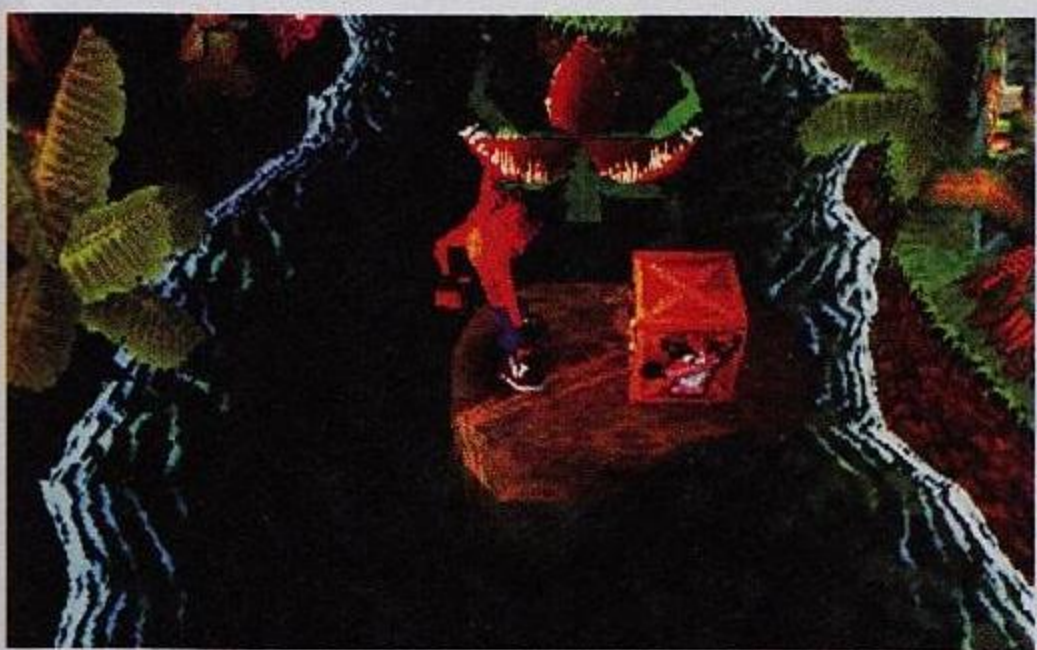
Les caisses constituent l'élément essentiel de la quête de Crash Bandicoot. Il faut toutes les briser pour savoir ce qu'elles renferment. La plupart du temps on tombe sur des pommes ou des vies supplémentaires. Mais il y a aussi des bonus spéciaux, comme le masque vaudou, et les portraits de certains personnages.



dynamique, et ne ralentit jamais, il n'y a pas la moindre saccade à l'horizon. Les animations des person-

nages sont complètement délirantes, et c'est un régal de voir Crash se faire brûler lorsqu'il est touché par une flamme. La démarche du singe ou de l'indigène est à se tordre de rire. Les effets sonores et les musiques sont d'un style emprunté aux cartoons. L'intérêt est quand à lui bien présent, avec une difficulté élevée mais bien dosée, trente niveaux, et des passages secrets. Il démontre qu'une jouabilité simple alliée à une technologie complexe (celle bien sûr de la 3D) n'enlève rien au plaisir de jeu. Alors messieurs les éditeurs, faites-nous des jeux simples, très beaux, dotés d'une grande durée de vie.

Ivan Dubess



DES GÉNIES À L'ECTS DE LONDRES

Lors de notre visite au dernier ECTS (l'équivalent du Super-games show) nous avons interviewé les programmeurs de Crash Bandicoot : Andy Gavin et Jason Rubin.

Comment présenterez-vous Crash Bandicoot ?

C'est un nouveau genre de jeu de plate-forme, basé sur l'univers délirant des cartoons, et qui exploite les technologies les plus récentes en matière de conception de jeu, et en particu-

lier un environnement en 3D.

Quel est le scénario de Crash Bandicoot ?

L'histoire se situe dans le Pacifique, sur trois îles proches de l'Australie qui appartiennent au Dr Neo Cortex, un savant fou qui a mis au point un rayon capable de lui donner le contrôle des individus qui y ont été exposés. Son but est de lever une armée d'animaux qu'il dirigerait en vue de s'emparer du monde. Mais lorsque Crash Bandicoot passe sous les rayons, ceux-ci ne lui font aucun effet. Il réussit à s'échapper, et est maintenant décidé à mettre fin aux agissements de Neo Cortex.

Pourquoi Sony a-t-elle l'exclusivité du titre ?

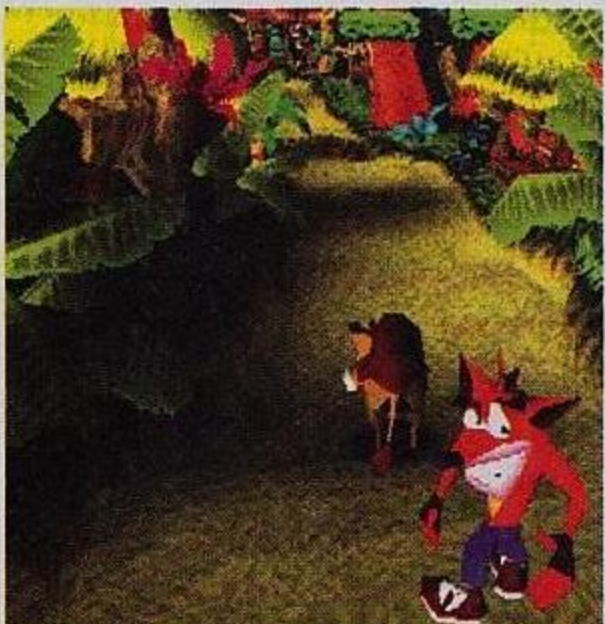
Cela est arrivé en 1995 alors que le jeu était en cours de développement pour Universal Interactive Studios. Cette dernière, devant l'avancement du projet décide de le montrer à Sony of America qui fut très impressionnée par le produit. Elle en a racheté les droits pour en faire un titre exclusif dédié à la PlayStation.

Comment expliquez-vous la forte personnalité du personnage ?

Dès le départ, nous nous sommes immédiatement appliqués à créer un personnage charismatique qui pourrait aussi bien être un héros de film, de bande dessinée, ou de dessin animé. Il pourrait même être une mascotte également.

core des roues en pierre qui vous barrent l'accès. Par la suite, vous rencontrerez des pièges qui cumulent tous les autres. Mais la jouabilité est si bonne que vous en viendrez sûrement à bout ! Du reste, l'ensemble de la réalisation est au superlatif.

> **LES GRAPHISMES** sont archi-colorés, ce qui est peu courant avec la 3D polygonale. Les programmeurs ont donc réussi une prouesse technique : faire un jeu en 3D très beau et rapide. L'animation est impeccable, que ce soit en vue de face ou de côté, l'action est



Avant de chevaucher sa monture, Crash se retourne et joue des sourcils : désopilant.



Le téléporteur derrière Crash est la porte d'accès au niveau suivant.

VERDICT



GRAPHISME	: 18
ANIMATION	: 17
SONS	: 16
JOUABILITÉ	: 18
DURÉE DE VIE	: 17

- ⊕ Les graphismes très colorés.
- ⊕ La jouabilité est excellente.
- ⊕ Renouvelle agréablement le genre.
- ⊕ Toute l'ambiance des cartoons.
- ⊖ Certains passages sont difficiles.
- ⊖ Je ne décolle plus du week-end.

OR
CD CONSOLES

Street



Racer



Les fêtes de fin d'année approchent et les éditeurs mettent le paquet en lançant leurs poulains. Ubi Soft et Vivid image ont parié sur Street Racer, conversion du célèbre jeu sorti sur Super Nintendo et Mega Drive il y a quelques années. Street Racer entend renouer avec la fameuse jouabilité des 16 bits tout en utilisant les capacités offertes par les nouvelles consoles. C'est fun, convivial et beau, le cocktail est réussi !

Permis de
latter !

Développeur Vivid Image
Éditeur Ubi Soft
Genre Course loufoque
Prix Environ 350 F



Utilisez ses poings (touche L1 et R1) pour vous frayer un chemin vers la victoire.

Les étendues d'eau ralentissent à peine votre véhicule.

A lors que tout le monde attend la Nintendo 64 et son Mario Kart nouvelle génération, Ubi Soft et Vivid image risquent bien de créer la surprise avec la sortie d'un jeu au principe similaire et à l'efficacité déjà éprouvée. En effet, Street Racer a fait ses classes sur Super Nintendo et Mega Drive. Étant donné le succès remporté à l'époque par ce titre, on pouvait s'attendre à sa conversion sur les consoles 32 bits. Fruit d'un travail de développement long de plus d'un an, Street Racer sur PlayStation tient toutes ses promesses. Si le principe du jeu est simple, une course de voitures dans laquelle tous les coups sont permis, il n'en possède pas moins plusieurs originalités. C'est d'abord au niveau de la convivialité que les développeurs ont fait un gros effort : jouable à

quatre sur 16 bits, le mode multi-joueur permet maintenant à huit joueurs de s'affronter sur un même écran. Il suffit de se munir de deux quadrupleurs de paddles et de rameuter sa bande. Deuxième point qui fait de Street Racer un titre fort, le nombre d'options et de modes

de jeu qu'il propose est tout simplement phénoménal.. À titre d'exemple, mentionnons le mode Rumble dans lequel le joueur éjecte ses adversaires d'une arène entourée de panneaux destructibles, ou encore le mode Micro, où tous les joueurs apparaissent en même temps à l'écran. Cependant, c'est le mode Race qui retient l'attention. Huit personnages au look très cartoon sont sélectionnables (ce sont les mêmes que sur la version précédente), chacun d'entre eux possédant deux coups spéciaux très utiles pour se dégager la route.

> **LES 24 CIRCUITS** (trois par personnage), suffisamment courts pour se lasser, correspondent à la personnalité des concurrents. Ainsi, en choisissant Hodja vous vous retrouverez dans un décor néo-oriental et en prenant Frank Instein (sic !) le circuit rappellera inmanquablement l'at-

*** Le choix : huit personnages au look très cartoon**



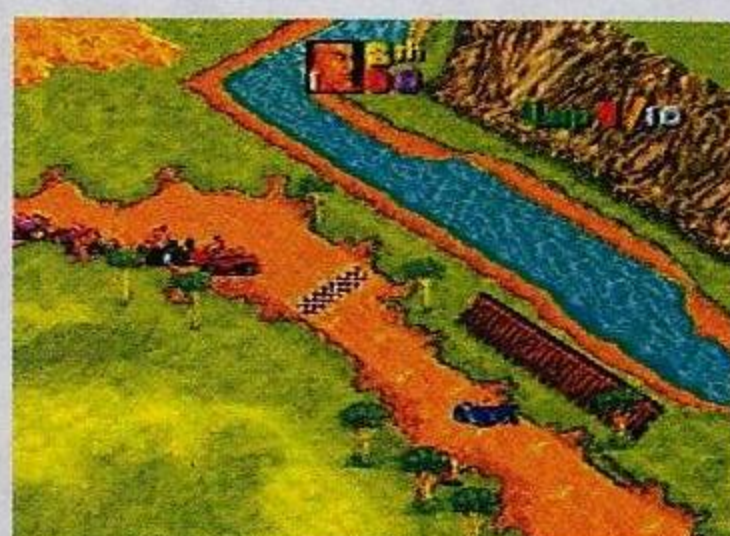
Un des coups spéciaux d'Hodja lui permet de voler au-dessus des obstacles.



Prendre un bon départ n'est pas absolument nécessaire dans Street Racer.



Les modes de jeu



Le gros point fort du jeu réside dans la multitude d'options et de modes de jeu qu'il propose. Difficile d'être exhaustif. Citons quand même le mode multiplayer qui permet jusqu'à huit joueurs de s'affronter sur un même écran splitté ou encore le mode rumble qui se déroule dans une arène.

mosphère de la famille Adam's. Pour finir en tête du championnat, vous devez remporter les quatre coupes.

> CELA vous procurera l'immense plaisir de voir apparaître un personnage caché rose avec de grandes oreilles, qui vous permettra de concourir sur trois nouveaux circuits. Pour gagner,

même les plus inhibés d'entre vous devront forcer quelque peu leur nature. En effet, des points sont attribués pour le tour le plus rapide, le nombre d'étoiles collectées, mais aussi en fonction de votre agressivité. De nombreux bonus et objets parsèment les circuits, du classique turbo représenté par une sorte de petit missile aux bâtons de dynamite qui enclenchent un compte à rebours à l'issue duquel la voiture explose

et perd un temps précieux. Cela rend les courses franchement disputées et amusantes. S'il paraît évident que l'équipe de développement a tenu à ce que Street Racer ait toutes les caractéristiques de jouabilité et de fun propres aux jeux 16 bits, on peut cependant regretter que le design global du soft n'ait

pas franchement évolué. Vivid Image a fait un excellent travail de conversion et bien utilisé les capacités de la PlayStation. Les circuits sont entièrement en 3D mappée d'excellente facture. Les couleurs sont nombreuses

et plutôt bien choisies. La fluidité de l'animation est remarquable puisque le jeu tourne en 60 images/seconde. Il faut avouer qu'à ce niveau

Street Racer ne souffre d'aucune critique. Le fond, aux couleurs un peu criardes à mon goût, et les véhicules sont, par contre, en 2D, ce qui, pour ce type de jeu, ne nuit en rien à la qualité et à l'intérêt. D'autre part, l'intelligence artificielle a également été peaufinée. L'ordinateur réagit en fonction des performances des joueurs, par consé-



Des tas de bonus sont disposés le long des circuits. Il n'est pas toujours aisé de les récupérer.

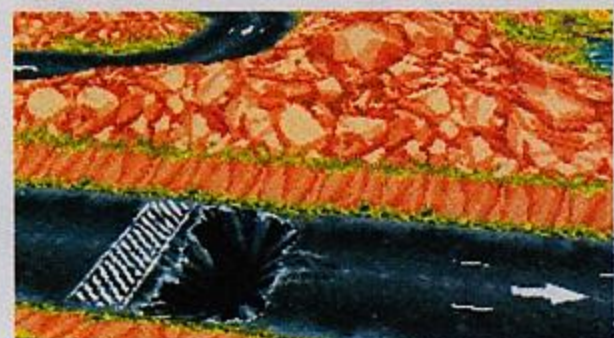
Encore une course de voitures me direz-vous ! Certes, je vous l'accorde. Toutefois, les auteurs de ce titre ont privilégié le côté ludique plutôt que le côté technique de chose. Le mode huit joueurs promet des heures de jeu inoubliables entre amis. On prend toujours le même plaisir à gêner et à écabouiller les autres concurrents. Les différentes options que présente ce titre lui assure donc une durée de vie longue et plus qu'appréciable. ☺

AVIS DE JIDE ★★

La surprise du chef !

AVIS DE
REMY

Dans un genre déjà largement représenté sur consoles 32 bits, avec le très bon Supersonic Racer, Street Racer a assurément des atouts à faire valoir. Outre son excellente réalisation technique, c'est principalement au niveau du nombre d'options et de modes de jeu qu'il se démarque de la concurrence. De plus, le mode qui permet de jouer à huit sur un même écran suffit à le classer parmi les excellents bons jeux de cette fin d'année. ☺



Une surprise attend les meilleurs d'entre vous. Terminer en tête du championnat donne accès à un personnage caché (il s'agit du lapin) et à trois nouveaux circuits au design franchement délirant. Vous pourrez aussi entièrement customiser les véhicules. Merci qui ?

quent, plus vous jouerez bien et maîtriserez le jeu, plus l'ordinateur sera difficile à battre. En ce qui concerne la jouabilité, il est bien clair que l'on retrouve exactement les sensations éprouvées sur 16 bits.

> **LES VOITURES** sont extrêmement faciles à prendre en main et la conduite ne présente guère de subtilité. On peut cependant opter pour le mode Expert dans lequel les véhicules dérapent et partent souvent en têtes-à-queue. C'est certainement comme ça que Street Racer prend toute sa dimension. De plus, des caractéristiques bien précises sont attribuées aux

différents concurrents : accélération, adhérence, vitesse, etc. Les bruitages sont de bonne qualité et plutôt bien utilisés puisqu'ils renforcent l'aspect très cartoon du jeu et dispensent une ambiance particulière. Même si, à dire vrai, on peut très bien le rapprocher de

Supersonic Racer, sorti le mois dernier, il comporte indéniablement suffisamment d'originalités pour s'en démarquer d'une manière significative. Il sort courant novembre, souhaitons lui un succès comparable à ce qu'il a déjà connu.

Rémy Toulouse

VERDICT



GRAPHISME	:	15
ANIMATION	:	17
SONS	:	16
JOUABILITÉ	:	16
DURÉE DE VIE	:	18

- ⊕ Un nombre élevé d'options.
- ⊕ Un titre réellement convivial.
- ⊕ Une durée de vie importante.
- ⊕ La jouabilité irréprochable.
- ⊖ Peu de relief sur les circuits.
- ⊖ Le design d'un jeu 16 bits.

OR

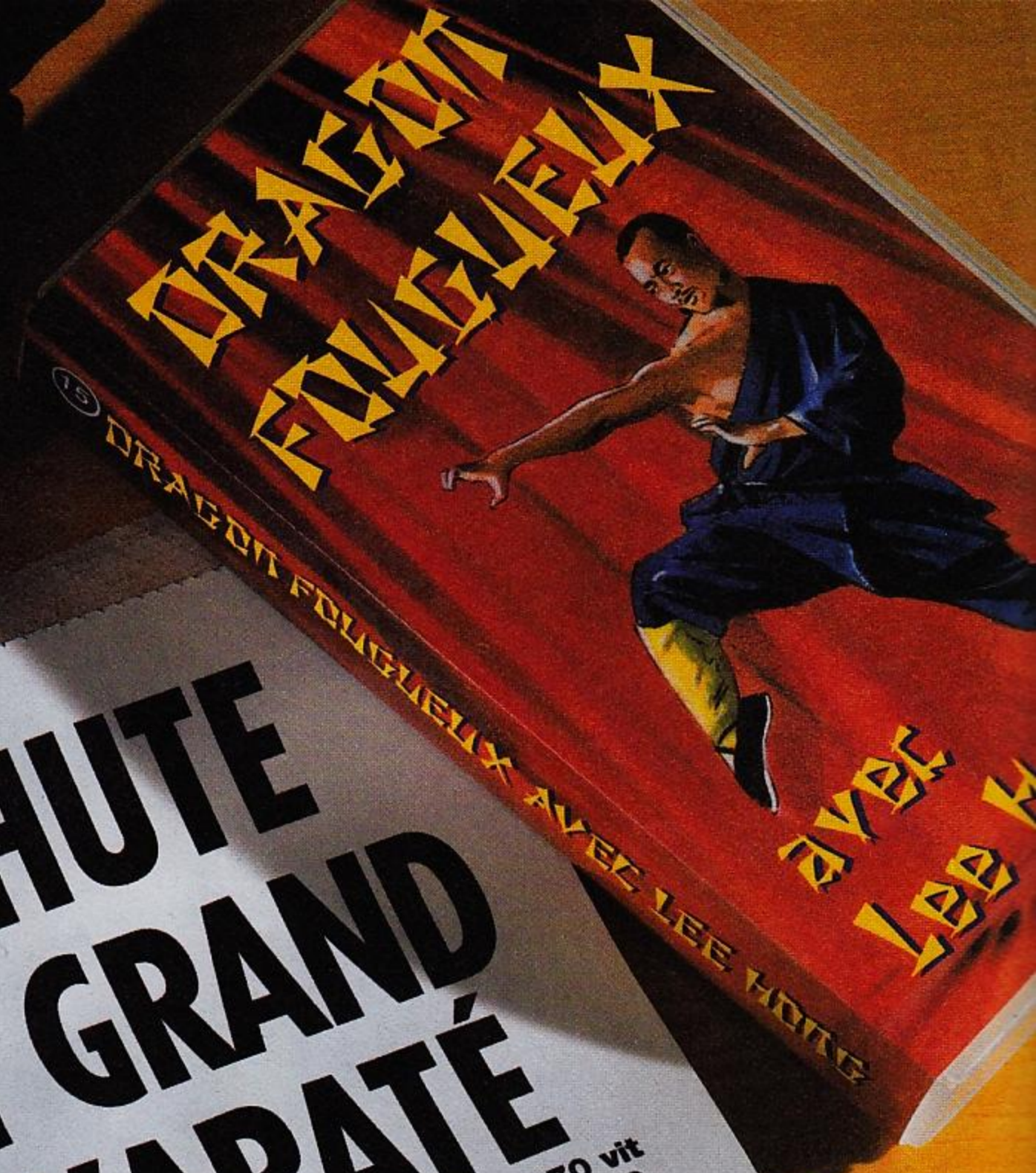
CD CONSOLES



À un contre un, les circuits semblent bien vides par rapport à l'effervescence des autres courses.



Si vous passez sur la dynamite, un compte à rebours s'enclenche, à l'issue duquel vous explosez.



LA CHUTE D'UN GRAND DU KARATÉ

Lee Hong, ex-star des films Karaté des années 70 vit un terrible drame après avoir joué au jeu Tekken 2.

Qui aurait pu prévoir que le vieux maître incontesté des arts martiaux se retrouverait un jour au tapis à cause d'un jeu vidéo. C'est pourtant le drame que vit aujourd'hui Lee Hong. Ses disciples ne le respectent plus. Pire ils sont devenus plus forts en représentant les prises vues dans le jeu Tekken 2.

Longtemps, il a vécu avec un terrible secret

En sage qu'il est, Lee Hong a bien essayé de combler son handicap.



Laquelle de ces jeunes femmes apparemment innocentes a mis Lee Hong dans cet état?

Tous les soirs il s'exerçait secrètement sur le jeu Tekken 2. On ne l'a pas vu pendant des semaines.

C'est ce qui a alerté ses voisins. Quand les infirmiers sont arrivés il essayait d'avaler sa ceinture noire.

A l'hôpital il est terrorisé par les infirmières. Surtout celle qui se prénomme Michelle, comme l'un des personnages du jeu.

On espère tous revoir rapidement le vieux maître sur les tatamis. Il nous a fait tellement rêver.

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.

Sony Game Line : 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.



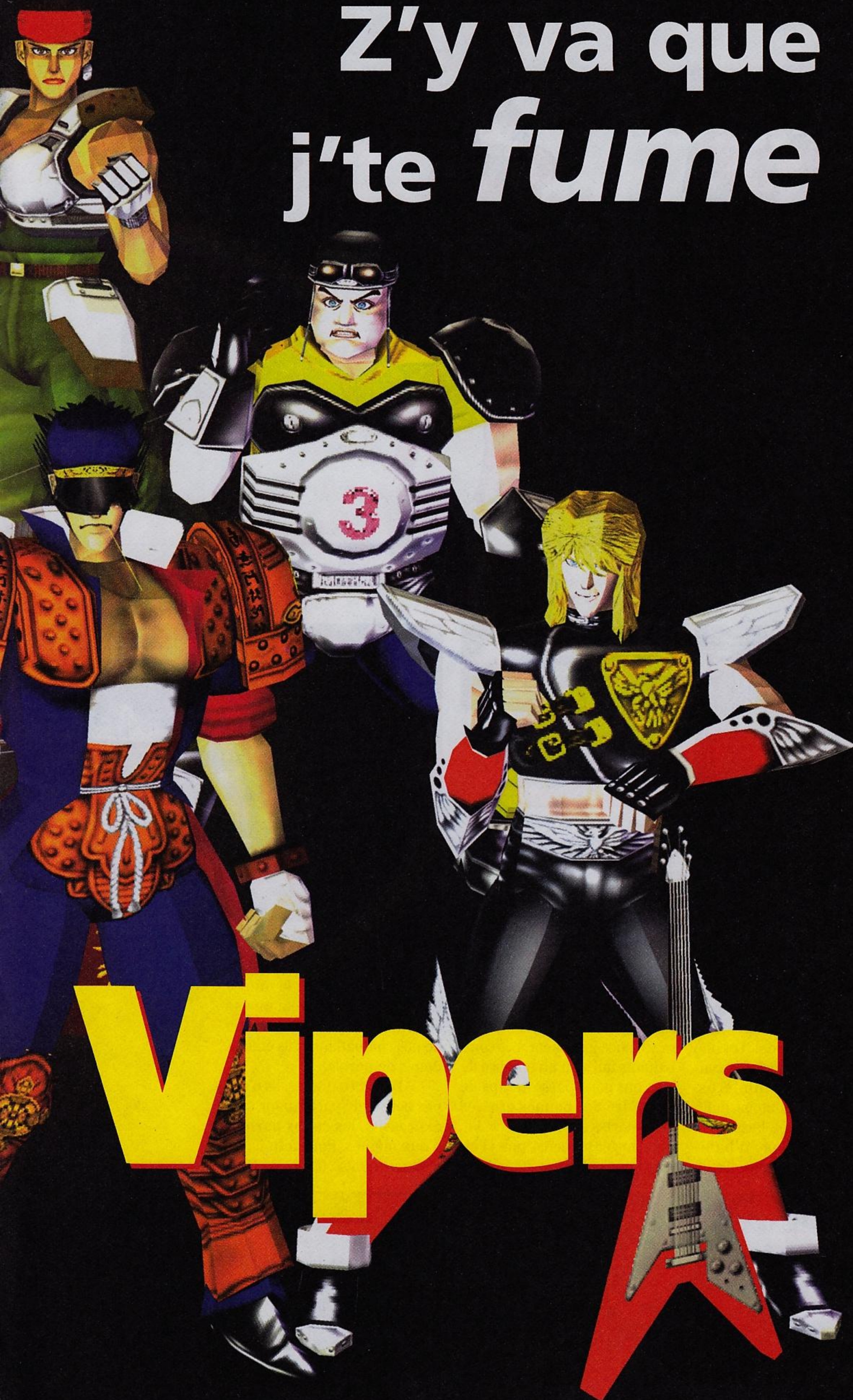
PlayStation et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc. Namco et © 1996 Namco Ltd. Tous droits réservés. *2.23F/mn TTC.



Fighting



Z'y va que
j'te *fume*



Vipers

Fort de l'immense succès de Virtua Fighter 2, Sega tente de rééditer son exploit en sortant Fighting Vipers. Ce jeu qui n'a pas eu, en arcade, le succès de son prédécesseur étant donné que ce dernier est toujours premier dans le top cinq au Japon, mérite tout notre intérêt. Il représente une bonne alternative au méga hit de Sega.

Développeur *Sega*

Éditeur *Sega*

Genre *Baston*

Prix *Environ 350 F*



Bahn

Avec son aspect assez désinvolte, Bahn ressemble au méchant de service. Il est lent mais ses coups sont puissants et violents.



Honey

Malgré son apparence toute frêle, Honey est très efficace. Elle frappe très fort. Ses enchaînements sont rapides et impressionnants.



Jane

Jane avec sa tenue militaire est d'une efficacité rare. Coups de genoux, uppercuts, rien ne lui manque. Elle est très complète.



Cette prise est très impressionnante : Sanman écrase son adversaire plusieurs fois au sol.



Sanman, l'expert en projection, saisit ses adversaires comme de vulgaires boules de bowling.



À la fin du round, frappez en utilisant un coup spécial pour lui faire traverser la cage.

AVIS DE FABRICE

★ ★ ★ ★ ★
Ayant particulièrement apprécié Virtua Fighter 2, ce jeu que je n'attendais pas m'a particulièrement surpris. J'ai surtout apprécié ses nombreuses et diverses prises au corps à corps et ce concept de combat dans une arène. La réalisation est aussi étonnante, les personnages sont fins et détaillés et l'animation est réellement impeccable. À acheter. ☺

Je viens de jouer à Virtua Fighter 3, le tout dernier jeu de combat de Sega, et je crains d'avoir mon sens critique légèrement altéré à l'occasion de ce test. Mais bon, on ne peut comparer ce qui n'est pas comparable, car entre une carte Model 3 et une Saturn, il y a bien quelques centaines d'années lumières. Revenons à nos moutons, enfin à nos vipères plutôt. Passons le scénario qui comme d'habitude tient sur un timbre fiscal.

Retenez juste qu'il faut s'en mettre plein la figure. Et pour ce qui est des mandales et des patates, avec Fighting on est gâtés. Fini la rigolade, enfin pas complètement car c'est toujours amusant, pour nous concentrer sur ce qui fait le force de ce jeu : sa violence justement. Les combattants qui sont au nombre de huit ont pour passe-temps de se mettre des bonnes grosses méga-tartes sur la figure. « J'te fais manger tes dents, puis j't'attrape par la tête, et j'te polis le

cuir chevelu contre le mur. » C'est à peu près à cela que se résumerait les dialogues de nos combattants s'ils étaient doués de parole.

> **DE TOUTES FAÇONS**, ils n'ont pas besoin de parler pour être expressifs, les coups parlent d'eux mêmes. Pourtant, ils ne sont pas idiots : ils ont eu l'ex-





Picky

Picky est redoutable avec son skateboard. Il est rapide et très aérien. Il a l'étonnante particularité de grimper sur les murs.



Raxel

Faites très attention à la guitare de Raxel. Celle-ci lui procure une grande allonge et il pourra vous toucher de très loin.



Sanman

Sanman maîtrise des techniques très évoluées de projections. Il peut saisir son adversaire en toute situation.



Tokyo

Tokio est celui que vous choisirez. Il a tout du héros. Il utilise aussi bien ses pieds et ses poings que ses coudes.

cellente idée, grâce à leur embryon d'intelligence et à la seule équation qu'ils connaissent : pruneaux égal bobos, de se protéger à l'aide d'armures. Le truc, c'est que comme ils les ont fabriqués à partir de matériaux trouvés dans la décharge publique du coin, elles ne sont pas très solides. Donc à force de croire que son armure en carton pâte est plus solide que celle du type d'en face

faite à partir de bouteilles en plastique, il arrive souvent que nos joyeux lurons terminent leur combat sans aucune protection. Au moment où celle-ci se brise, ils sont projetés en arrière avec leur carapace explosée en mille morceaux sous un déluge de replays de l'action en question. Là, chaque coup encaissé est beaucoup plus douloureux

et la barre d'énergie est là pour en témoigner. Bien entendu, il faut s'acharner sur une partie précise de l'armure avant que celle-ci ne veuille céder et aussi surveiller son état sur leurs petites représentations en haut de l'écran.

> **AUTRE SIGNE** de leur coefficient intellectuel hautement élevé : pour se faire plus mal, l'aire de défoulement est totalement fermée. Cela montre

Murs à tout faire

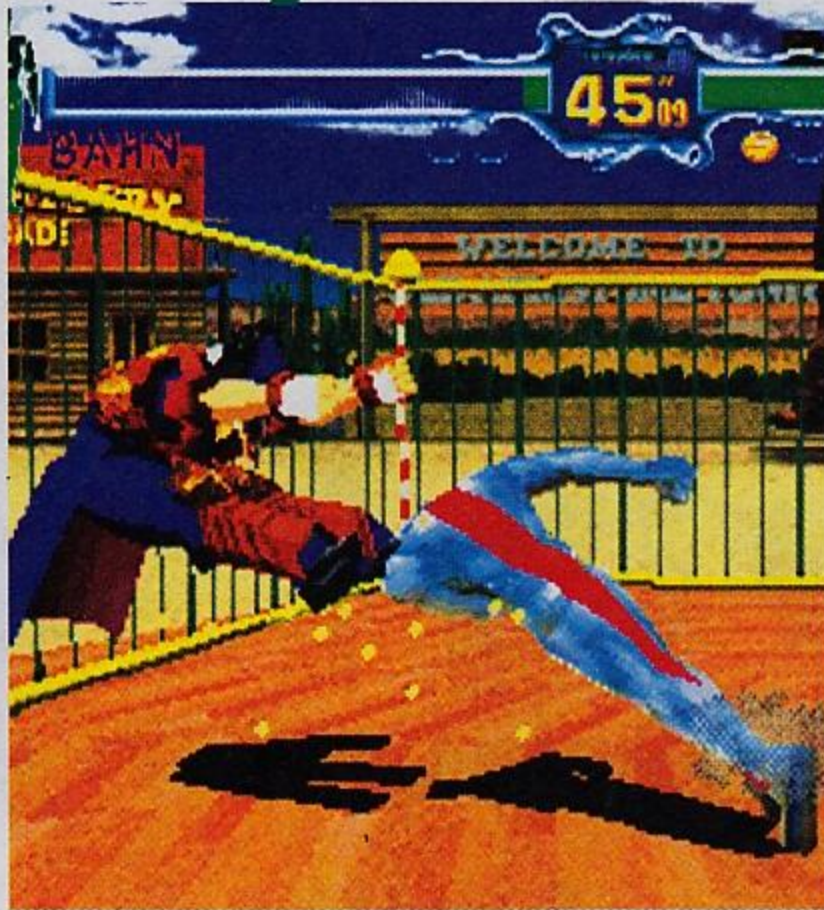
Les murs ne servent pas uniquement de décor, on peut grimper dessus, y projeter violemment son adversaire ou encore s'en servir pour donner des coups. À noter que chaque contact violent avec une paroi retire de l'énergie. Il est donc préférable d'enchaîner à proximité d'un mur.



AVIS DE
TECK

Le nouveau Sega tient toutes ses promesses : des tas de coups et une bonne jouabilité. Rajoutez à cela une excellente réalisation et vous comprendrez ce qui vous attend avec ce jeu. Il conviendra à tous, surtout à ceux qui reprochaient à Virtua Fighter 2 son manque de punch et de violence. Avec Fighting Vipers, le mal est réparé et tous les amateurs de jeux de combat se réconcilieront avec Sega. ☺

Les persos cachés



Il existe des persos cachés. Pepsiman, qui est la mascotte de Pepsi au Japon, est un bon combattant qui possède, comme Dural dans Virtua, des coups communs à d'autres personnages. Il ne sera hélas pas disponible dans la version française. Ne pleurez pas, il vous reste l'énorme Kumanchan, qui se décline soit en ours soit en panda, et bien sûr B.M.

à quel point ils poussent le vice de la baston. Les lâches ne peuvent plus s'en tirer à si bon compte. Donc pas de répit, d'autant plus que l'on peut aussi se servir des parois pour causer plus de dégâts.

> ILS PEUVENT par exemple s'improviser un balai avec la tête du copain et nettoyer le mur avec, ou encore s'en servir pour augmenter l'efficacité de leurs projections. Il est donc préférable de se balancer contre des murs plutôt que dans le vide. C'est plus marrant et surtout ça fait plus mal. Tout comme les armures, les cages n'ont pas une résistance à toutes épreuves. Il n'est pas rare qu'à la fin d'un round, les parois se brisent sous l'impulsion d'un coup violent. Avec l'apparition de ces déli-

mitations, il n'y a plus de ring out. À la vue d'un tel environnement, dans un tel contexte, il y a matière à faire un bon jeu de castagne. En plus tout ce qui faisait la richesse et la complexité de Virtua a été repris : des superbes enchaînements, des non moins magnifiques projections ainsi que les terribles contres. Il ne manque rien et il y en a même en plus. Ainsi on note l'apparition de projections lorsque l'adversaire est en l'air ou encore lorsqu'il est allongé au sol.

> LE CONCEPT Le concept des contres a aussi été généralisé et tous les personnages en possèdent au moins un. Les contres deviennent plus réalisables, en tout cas plus que dans Virtua où il fallait avoir une synchro-



nisation parfaite avec le coup donné par l'adversaire. Le jeu gagne en simplicité et devient par la même occasion plus accessible. Mais n'allez pas croire que Fighting n'est pas technique, certains enchaînements sont réellement difficiles à réaliser, tout comme certaines projections. Il existe un mode training dans lequel une liste de tous les coups, que vous pourrez visualiser, est à votre disposition. Ce mode permet en outre de constater l'efficacité de chaque coup donné. On peut noter la possibilité de sauvegarder l'intégralité d'un combat et de le réviser par la suite. Techniquement Fighting est au top. L'image est en haute résolution et les graphismes sont nets compte tenu des capacités de la console. L'animation est rapide et ultra fluide et c'est aussi bon que Virtua Fighter 2, surtout lorsque l'on sait qu'il y a plus de polygones. C'est un pari réussi et je vous le conseille vivement.

*** Le mode training contient une liste complète de tous les coups disponibles**

VERDICT



GRAPHISME	: 17
ANIMATION	: 18
SONS	: 17
JOUABILITÉ	: 17
DURÉE DE VIE	: 18

- + Beaucoup de punch.
- + Il y a beaucoup de coups.
- + Pour les experts et les débutants.
- + Le mode training.
- Les enchaînements abusifs.
- Le rendu des parois.

OR

CD CONSOLES



Traitement de faveur pour les demoiselles : les enceintes puis le sol.

Tea Teck Hao

POUR VOS CADEAUX, VOUS FAITES PLUTÔT CONFIANCE :

- ❑ **AU PÈRE NOËL, IL N'OUBLIERA PAS MON PETIT SOULIER, C'EST UN GRAND PROFESSIONNEL APRÈS TOUT !**



- ❑ **À LA BOUTIQUE TOON, LE SEUL, L'IMMENSE CATALOGUE DE MANGAS, BD, JEUX VIDÉOS, 64 PAGES COULEUR, GRATUIT !**

■ ENVOI ULTRA RAPIDE

Les commandes Colissimo sont expédiées le jour même de leur réception à LA BOUTIQUE TOON. Vous les recevez donc le surlendemain.

■ CHRONOPOST PASSE TOUJOURS

Pour être livré à coup sûr dès le lendemain avant midi, même en cas de grève... Choisissez l'option Chronopost !

■ LA FIDÉLITÉ RÉCOMPENSÉE

À chaque commande à LA BOUTIQUE TOON, vous gagnez des Points Toon, que vous échangez gratuitement contre des articles du catalogue...

■ UN SERVICE MINITEL COMPLET

Catalogue (avec résumé), commande, nouveautés en direct, promotions, agenda des sorties...

■ PAIEMENT : À LA CARTE !

Chèque, Mandat, Carte bancaire, Contre-Remboursement, Eurochèque et même la Carte Aurore, idéale pour les achats importants.

■ SERVICE CLIENT

Renseignements, demande de catalogue, suivi de livraison, nous sommes à votre service par téléphone et minitel.



Téléphone : 01 49 76 19 63

Lu-Ve: 10h-19h Sa: 10h-18h Di 15/12 et 22/12: 11h-19h

Minitel : 3615 BOUTIQUETOON

2,23 F/mn

LA BOUTIQUE TOON

BP 249

94102 SAINT-MAUR Cedex

DEMANDE DU CATALOGUE GRATUIT

À retourner à : LA BOUTIQUE TOON / BP 249 / 94102 SAINT-MAUR Cedex ou par tél. (01 49 76 19 63), minitel (3615 BOUTIQUETOON), fax (01 43 97 32)

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____

Ville : _____

Téléphone : _____

Date de naissance : _____



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

(Critiques)

Star Gladiator



CHALLENGER

Hayato

Le sixième sens

PlayStation

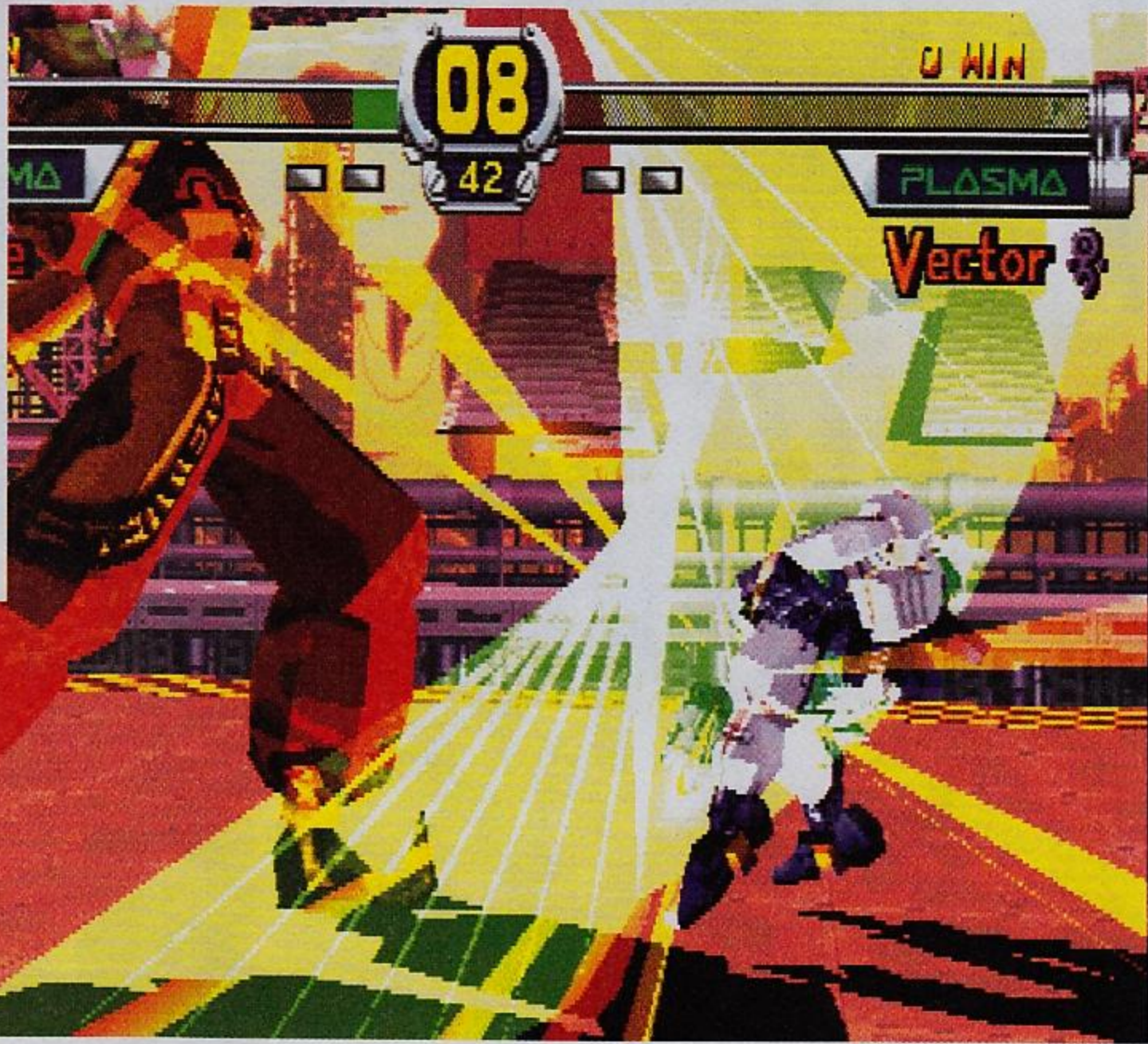


Après une incursion particulièrement réussie dans le monde des jeux d'aventure en 3D avec Resident Evil, Capcom revient à ses premières amours (la baston) pour chatouiller Sega et Namco, qui dominent actuellement le marché en matière de baston en 3D. Avec sa formidable expérience des beat'em up en 2D et les enseignements tirés de leur précédent essai, nul doute que Star Gladiator risque de s'imposer comme une future référence de la PlayStation.

Développeur **V.I.E**
Éditeur **Capcom**
Genre **Baston**
Prix **Environ 350 F**



Gore peut prendre du volume en faisant rapidement trois fois bas.



En le refaisant une autre fois il dépasse l'écran. Il a ainsi une meilleure allonge.

Capcom a bien failli rater le coche des jeux de combat en 3D. Non pas que les jeux en 2D ne lui réussissent pas, mais que demande le peuple ? Des polygones, d'autant plus que la PlayStation est passée maîtresse dans l'art de les manipuler. De plus Star Gladiators, d'abord édité en arcade, en à revendre. En l'an 2348, les humains ont fêté leur quatre centième année d'exploration spatiale et ont établi des contacts avec leurs voisins de quelque millions d'années lumière : les Aliens. L'homme du moment est Edward Bilstein, prix nobel de physique. Il a découvert le secret du Sixième sens et est parvenu à en tirer une incroyable source d'énergie : l'Énergie plasma.

> **MALHEUREUSEMENT**, atteint du symptôme qui touche les personnes trop intelligentes : la soif de pouvoir, il part à la conquête de la Terre. Faute de soutien, sa tentative se solde par un échec et le voilà enfermé sur un satellite de la planète Zeta. Étant particulièrement obstiné et surtout très intelligent, ses six années d'emprisonnement lui ont permis de se façonner une puissante armure cybernétique et de s'entourer de combattants maîtrisant l'Énergie plasma. Zeta est rapidement mise à feu et à sang et la Terre se retrouve sous la menace de ce dangereux psychopathe mégalomane qu'est Bilstein. En tant que possesseur de l'Énergie plasma, vous faites

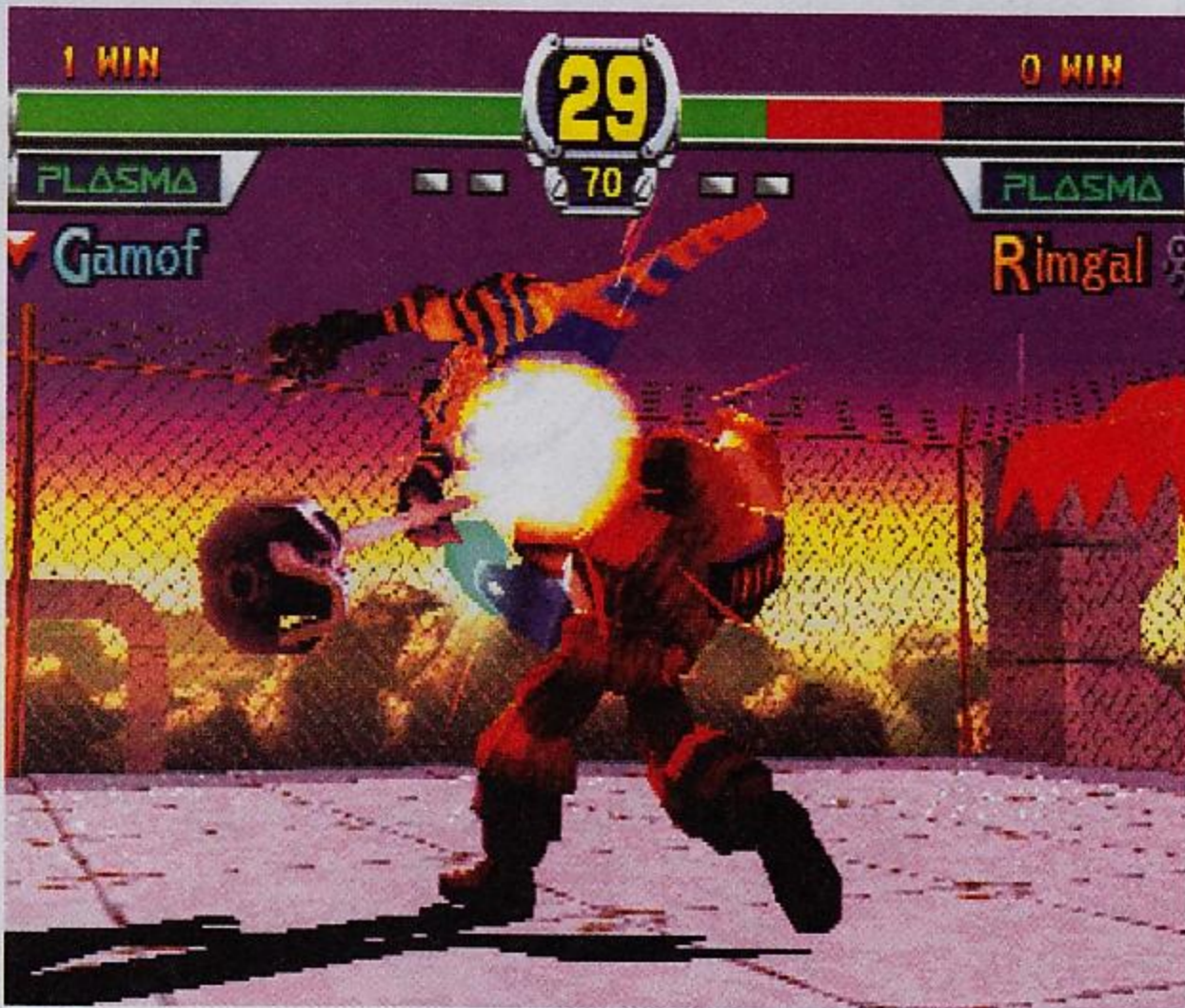
partie des prétendants à la mise à mort de celui qui vous a donné ce fabuleux pouvoir. Vous incarnez donc un des ces guerriers qui combattent pour la veuve et l'orphelin. Ceux-ci, au

nombre de neuf, ont des origines très diverses. Cela va du héros terrien à l'alien en passant par le robot. Ils possèdent tous des armes faites d'Énergie plasma. Ils ont des apparences originales et très différentes, mais surtout chacun d'eux a un style de combat qui lui est vraiment propre.

> **AUCUN** des combattants n'est dénaturé par des mouvements qui ne lui correspondraient pas. Il suffit de voir avec quelle élégance June, la seule fille du jeu (il s'agit bien sûr encore de démontrer que les aliens sont asexués), se meut dans



June recevra le prix du personnage le plus sensuel des jeux vidéo.



Est-ce que Gamof va réussir un ace ? Ça n'est pas évident avec une hache.

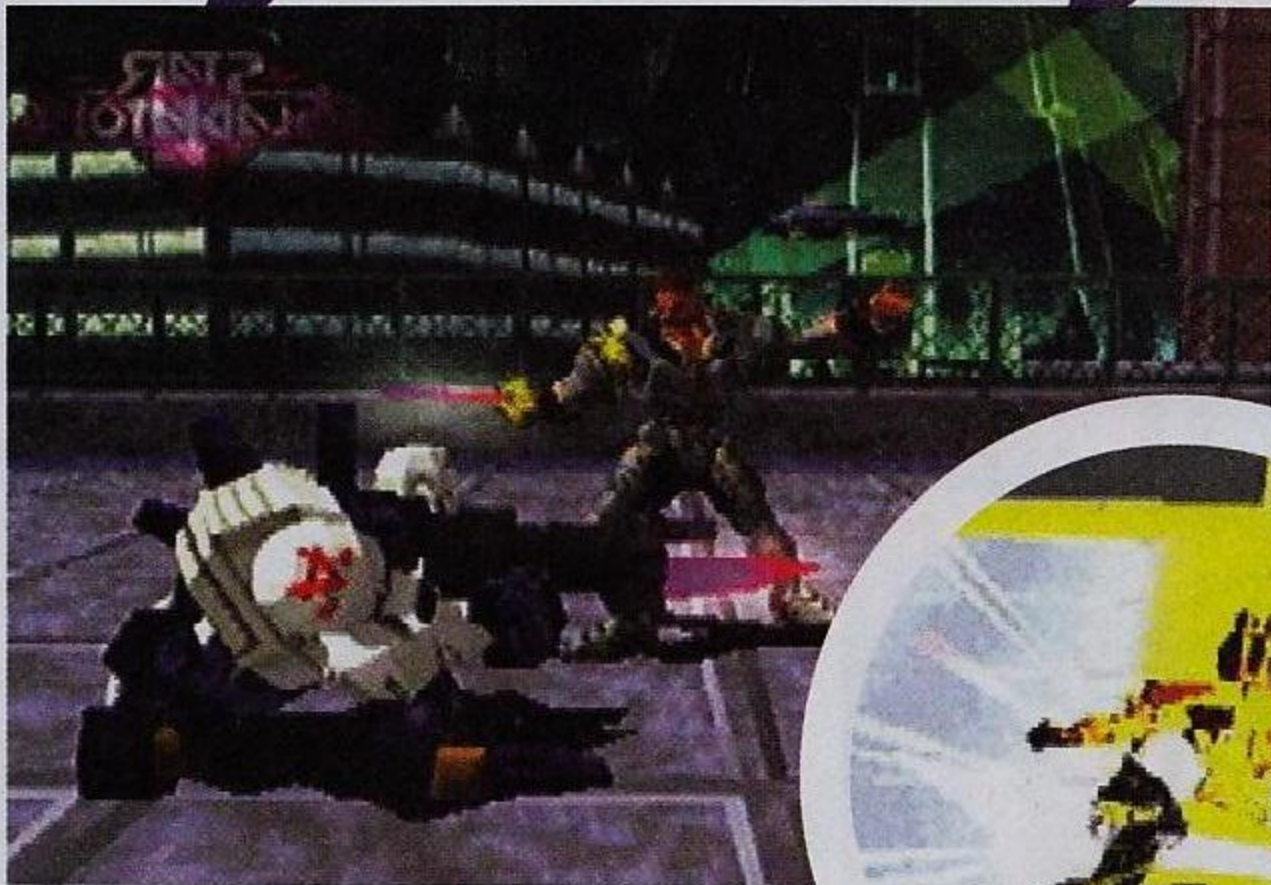


AVIS DE
IVAN

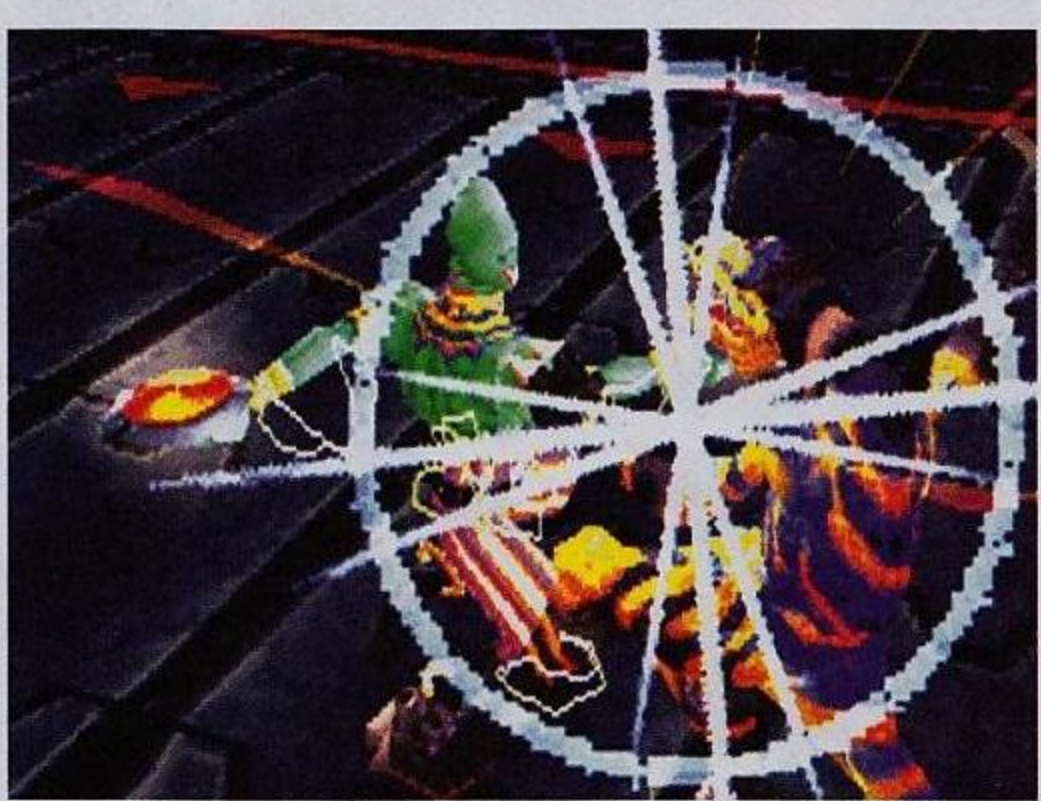
Décidément, depuis quelques mois, on ne sait plus où donner de la tête avec tous les jeux de baston qui sortent. Pour un peu, on se referait bien un guide de cinquante deux pages sur Star Gladiator ! Blague à part, ce jeu est techniquement supérieur à absolument tous ses concurrents. Je vous le recommande vivement. Capcom reste le meilleur en matière de jeu de combat. Mais pour combien de temps ? ☹



Gagnez les doigts dans le nez!



Les coups spéciaux n'apparaissent pas dans le mode training. En voici quelques-uns. Hayato : demi-cercle de l'avant vers l'arrière +A. Zelkin : après un saut, haut, A + B, puis bas + A + B + K. Gamof : en étant proche de l'adversaire, demi-cercle + K. Super : A + B + K. Feinte de frappe : A ou B puis G rapidement.



Le jeu procure de somptueux effets de lumière lors des Supers.

l'espace. Tous ses mouvements ne sont que grâce et pureté. Les autres personnages du jeu ne sont pas en reste et on ne peut qu'apprécier l'énorme travail fait sur les combattants, aussi bien au niveau des coups et des mouvements que des graphismes.

> **AU FAIT**, parlons un peu des coups. Capcom oblige, ceux-ci sont dans la lignée de ceux de Street Fighter. C'est à dire quatre à cinq coups spéciaux par personne en plus des coups basiques et des projections.

Comparé à un Virtua Fighter ou un Tekken, Star Gladiators fait pâle figure. Il mise, comme pour les jeux en 2D, sur les enchaînements. Bien entendu, pas de passages dans le dos puis petit pied, petit poing, petit pied et enfin super boule pour déboucher sur un sept Hit à la Street. Ce sont surtout des combos comme on en voit dans Tekken. Et là Capcom sort le grand jeu, on ne dénombre pas moins de vingt combos, entre deux et cinq hits, par personnages. Les maîtriser prendra du temps (un mode training est disponible), surtout que tous sont utiles et superbes à contempler. Les mémoriser sera tout aussi indispensable

car certains coups touchent au visage, d'autres au corps ou aux jambes et il faudra préparer la parade adéquate ou la contre attaque. La parade fonctionne comme dans Virtua et il faudra donc son-

Il n'y qu'un seul mot à dire : étonnant. Tout dans ce jeu est impeccablement réalisé, il n'y a aucune fausse note du premier au dernier sillon du CD. Les personnages sont originaux et leurs coups superbes. Les décors sont magnifiques et la jouabilité est excellente. Star Gladiators ravira tous ceux que Toshinden avait blasé. Un incontournable des jeux de combat comme Capcom sait les faire. ☺

AVIS DE
TECK ★★★★★



De la 3D plein la vue



ger à appuyer sur le bouton de garde. Les contres sont quant à eux de toute beauté : vous bloquez le coup adverse puis les décors s'assombrissent et une gerbe d'étincelles, qui illumine l'écran, jaillit de l'endroit où les fers se sont entrechoqués.

> **LES SUPERS** sont à l'image de cette dernière scène. En effet, une barre sur laquelle est inscrit Plasma permet, lorsque l'occasion se présente, de porter sous une débauche d'effets de lumière un coup fatal à l'adversaire. Les fans de Street remarqueront que les contre-attaques et bien sûr les contres tirent leur inspiration et sont des retranscriptions des Alpha counter et Super de Street Fighter Alpha (un ou deux). À l'instar

des coups spéciaux, les projections ne sont pas très nombreuses : de trois à quatre par combattants. Gamof en a six, mais c'est une exception. Tout cela ne serait rien si le jeu n'avait pas été servi par une réalisation irréprochable. Inutile de revenir sur l'animation, rapide, détaillée (un poil moins que Fighting Vipers), fluide, pour nous intéresser aux graphismes. Les décors, les personnages, le rendu des coups sont étonnant de beauté. Des effets de lumière, des éléments en 3D toujours en mouvement dans les décors et une profusion impressionnante de détails pour le mapping des combattants. Star Gladiators

Contrairement à d'autres jeux où les décors sont d'une parfaite platitude, ceux de Star Gladiator comportent des éléments en 3D. Ça change des pitoyables fresques murales de Tekken. Il y a toujours quelque chose qui se déplace dans le fond de l'écran, vaisseaux, oiseaux ou encore des bâtiments entiers.

est réellement exceptionnel et la place ainsi que les qualificatifs me manquent pour le décrire. Toshinden 2 est de la gnognote à côté. Un hit en puissance à posséder absolument.

Tea Teck Hao



Votre adversaire risque d'être quelque peu étonné par votre façon de contrer son attaque.

VERDICT



GRAPHISME	: 18
ANIMATION	: 16
SONS	: 17
JOUABILITÉ	: 17
DURÉE DE VIE	: 16

- + Beaucoup de combos.
- + Les décors en mouvement.
- + Le visuel des personnages.
- + L'animation des personnages.
- La notice incomplète.
- Le jeu devient une obsession.

OR

CD CONSOLES

CD CONSOLES

LE MENSUEL DES CONSOLES PLAYSTATION, SATURN ET NINTENDO 64

Auriez vous pû croire qu'un jour votre
inconscient était assez puissant pour vous
permettre d'imaginer ce que
CD Consoles vous offrira
LE SAMEDI 30 NOVEMBRE PROCHAIN ?

**Si tel n'est pas le cas nous vous fixons
rendez-vous
chez tous les bons marchands de journaux
CD Consoles, un magazine en vente libre !**

Rendez vous pris !

Pâques en Avril, Noël en décembre...

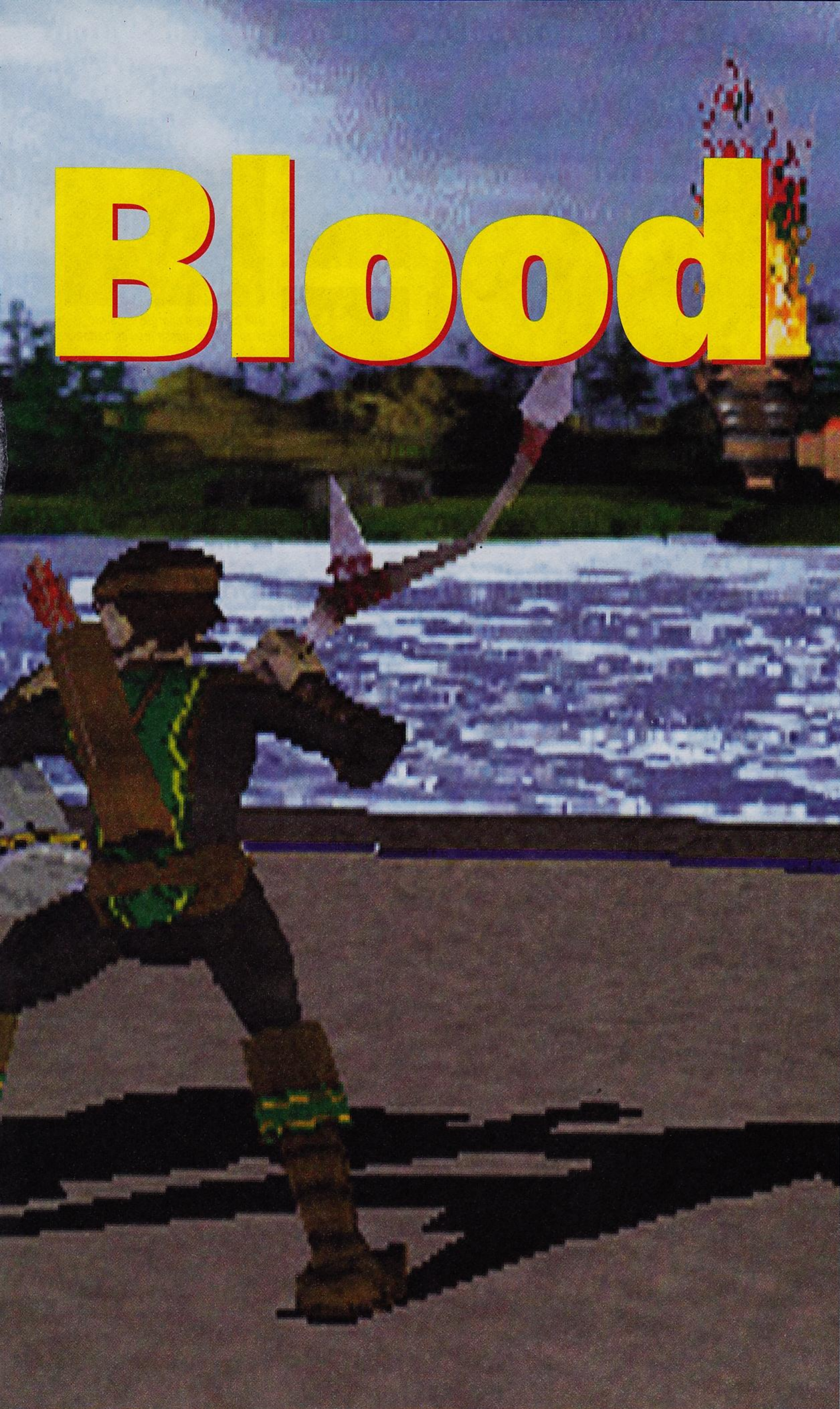
• **(Critiques)**

Iron &

Les guerriers
de **Ravenloft**



Blood



Finis le calcul mental des points d'attaque et des points de vie. Les personnages issus de l'univers fantastique de Donjons & Dragons s'affrontent sur un ring, à la mode baston. En direct sur vos écrans, les magiciens, les guerriers, les trolls et les elfes utilisent tout leur savoir faire pour se bourrer le pif. Que ce soit en équipe, ou seul contre tous.

Développeur **Acclaim**

Éditeur **Take 2**

Genre **Baston**

Prix **Environ 350 F**



En mode conquête, seul le loup-garou se régénère entre les combats.

Au royaume de Ravenloft, Iron & Blood prend sa source. Il fait lui-même référence à l'univers fantastique de la célèbre saga des Donjons & Dragons. Le premier intérêt de cette licence est qu'elle apporte une histoire, un vécu, à tous les personnages qui s'affrontent dans ce jeu de combat. En somme, elle nous les rend familiers. Et si cette référence donne un nom aux combattants,

le jeu vidéo leur procure en retour un visage inédit, puisqu'ils sont modélisés en 3D et texturés. On nous offre aujourd'hui la possibilité de nourrir notre imaginaire avec de nouvelles représentations de ces héros, auxquels bon nombre d'entre-nous se sont déjà identifiés. Et ça tombe bien, parce que les seize challengers sont tous graphiquement très beaux. Quel que soit leur physique. Même les laids sont réussis. Autre satisfaction, les développeurs ont pioché dans toute la mythologie du genre pour dresser leur galerie de portraits. C'est encore rare de trouver une telle diversité morphologique entre les partici-

pants d'un jeu de baston en 3D. Un archer, un paladin, un elfe, un hobbit, un loup-garou, un shaman, un petit démon, un magicien qui flotte au-dessus du sol, un guerrier-squelette, un guerrier-nain (le pauvre) amputé d'un bras, etc.

> **CHAQUE** personnage est caractérisé par un style de combat particulier, il dispose d'une répartition équitable, personnalisée, entre ses points forts et faibles. Par exemple, ne prenez pas le guerrier-nain



Une barrière d'énergie encercle la zone et repousse les combattant.



Les torches situées en bord de l'écran remplacent les barres d'énergie.



Duel fratricide à coups de sortilèges entre le shaman et le mago.

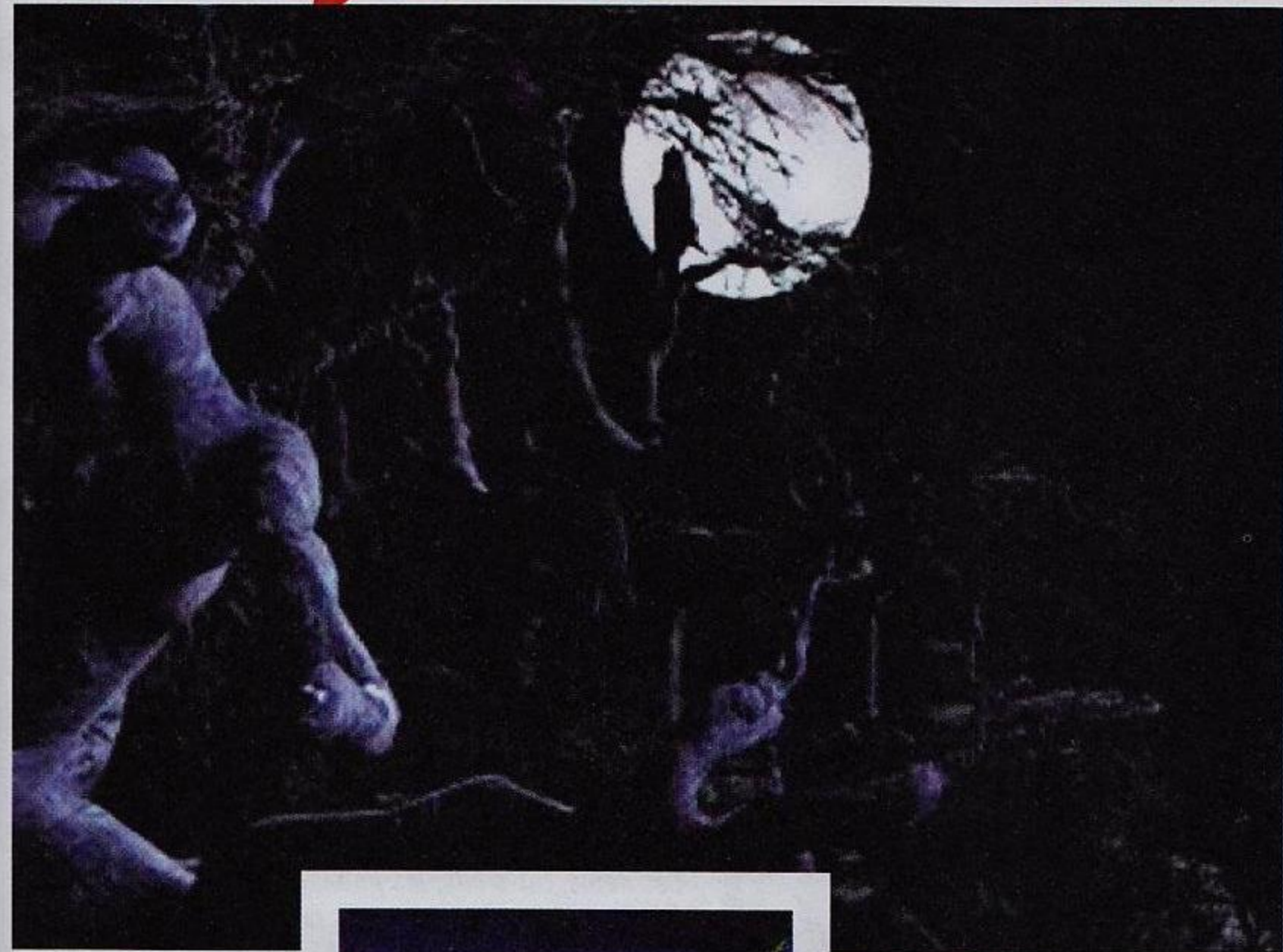
pour un handicapé. Il ne faut pas sous-estimer ce nabot trapu et sa massue, il frappe comme un sourd et au corps à corps, c'est un boulet. Au programme, donc, magie, beignes et armes blanches. Les aires de combat, délimitées par un champ d'énergie infranchissable et répulsif, sont réparties sur dix-huit décors. Les



Ce ciel est particulièrement réussi, comme les décors en général.



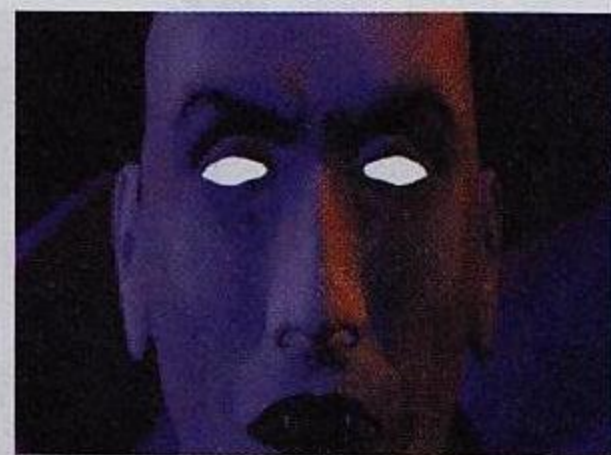
Au royaume des ténèbres



Strahd Von Zarovich règne sur le monde maléfique de Ravenloft et sur les habitants retenus prisonniers. Le Grand Conseil mise sur un groupe constitué des plus valeureux combattants de chaque communauté. L'équipe est maintenant prête à en découdre avec l'armée des forces de l'ombre.

changements de caméra et les zooms sont gérés par un moteur 3D qui a été élaboré en interne, pour la circonstance. À l'instar de Toshinden, deux touches de la tranche du pad autorisent les esquives latérales. Ainsi, les combattants peuvent se déplacer autour

de leur adversaire et exploiter la zone de jeu dans toute sa profondeur (contrairement aux Tekken et, dans une moindre mesure, aux VF, dans lesquels les personnages se déplacent sur un seul axe, dont ils s'écartent uniquement sous l'effet de certaines baffes).



Différentes caméras se passent le relais ou opèrent des rotations en fonction de la position des deux rivaux, et ces recadrages accentuent l'illusion d'une perspective réaliste. Le résultat est vraiment probant. Le système de combat utilise les neuf boutons du pad de la manette. L1 et L2 servent à parer les coups en haut ou en bas.

> **LES SORTS**, les attaques manuelles, ou à l'arme blanche, les coups de pied simples sont répartis sur les quatre touches du pouce droit. Lorsque celles-ci sont combinées avec les différentes positions du pavé directionnel (ex. : haut + croix, avant + rond), on exécute différents mouvements spéciaux : attaques puissantes ou aériennes, fauchages, doubles attaques, lancers d'armes, sortilèges. Le sang gicle partout, on peut frapper les adversaires au sol, il existe aussi une attaque spéciale Coup de Grâce, de l'espèce des Fatalités propres à Mortal Kombat. En

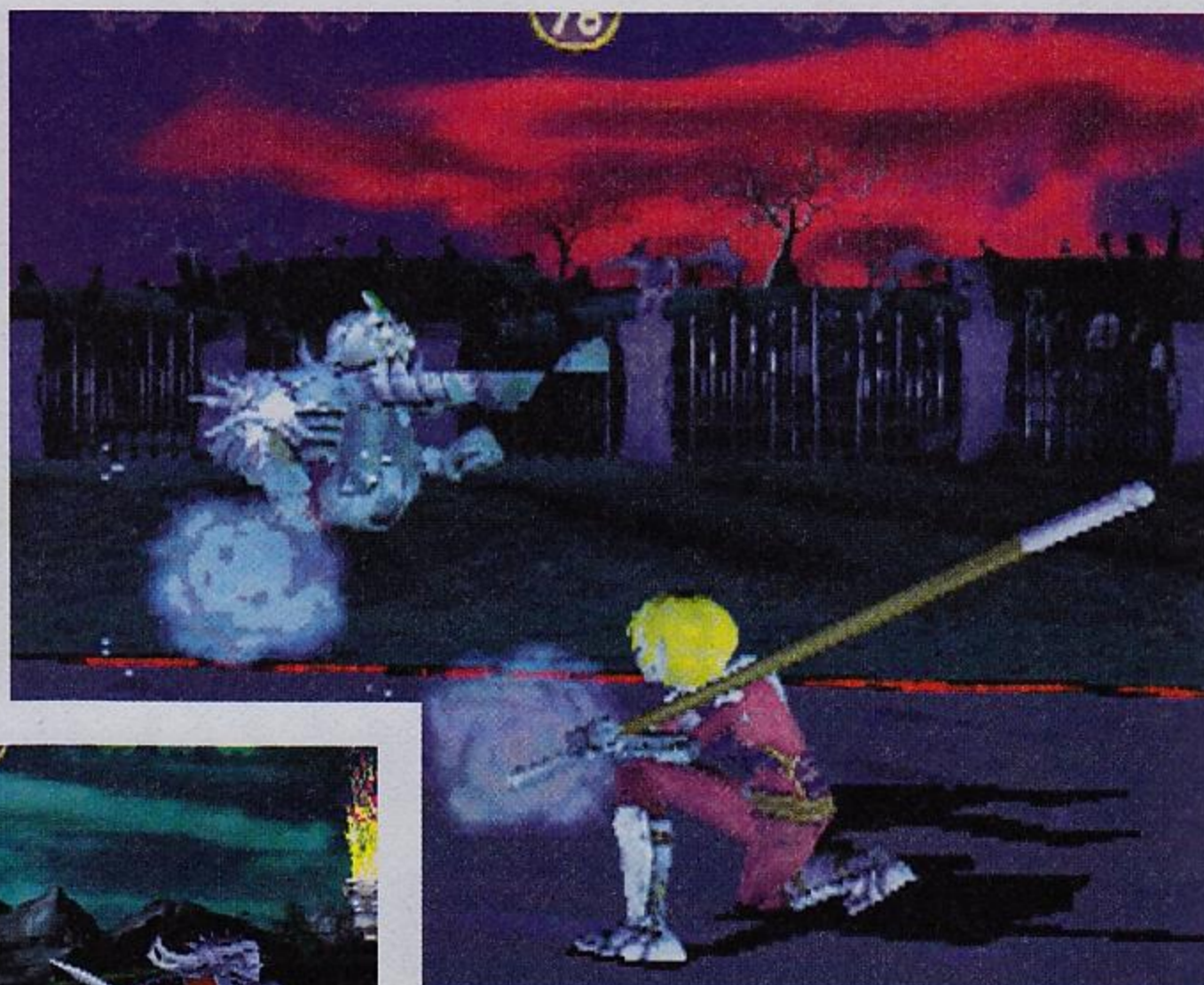
Bien que Iron Blood propose de bons graphismes et une atmosphère particulière, je le trouve assez décevant dans la mesure où les coups ne sont pas nombreux et les combats peu prenants. Par contre l'univers Donjons & Dragons est bien représenté, et chaque personnage a des caractéristiques qui lui sont propres. Ce jeu s'adresse bien sûr à tous les passionnés de jeu de rôle mais à déconseiller à ceux qui auront préféré Star Gladiators. ☹

AVIS DE
TECK ★★



Ici, le bourreau exécute un superbe swing dont l'archer va faire les frais.

La rage des nains



Les nains, les trolls, les gobelins, les elfes sont largement représentés dans la brochette des personnages. L'infériorité apparente que laisse croire leur petite taille est un leurre. Ils ne font pas de complexes et compensent tous leur handicap, ce qui les rend encore plus charmants.

tout, 250 mouvements sont disponibles, et en dépit de la possibilité de réaliser de petits enchaînements ce nombre reste insuffisant. Cette carence constitue la principale faiblesse de Iron & Blood. Je sais bien que le combat fantastico-médiéval ne fait pas partie du domaine des arts martiaux, mais ça aurait été cool de la part des programmeurs d'inclure un véritable système de projections. Outre le mode Combat classique, en un contre un, seul ou à deux joueurs, le menu général affiche également un mode Conquête.



Iron & Blood ne souffre d'aucun complexe graphique devant les ténors du genre Aston, comme le témoigne la trentaine de photos que vous avez sous les yeux. Les combattants sont très nombreux (vingt au total, en comptant les persos cachés), bien différents les uns des autres, d'une personnal-

ité attachante, il y en a pour tous les goûts. Il existe une similitude entre Iron & Blood et Toshinden, on peut même dire qu'il se tire très honorablement de cette comparaison. Cependant, il est dommage que le nombre d'attaques dont le jeu est crédité ne fasse pas le poids devant ce qui se fait chez les grosses productions actuelles (comme Tekken 2).

Fabrice Demurger

VERDICT



GRAPHISME	: 17
ANIMATION	: 15
SONS	: 14
JOUABILITÉ	: 14
DURÉE DE VIE	: 14

- + L'univers Donjons & Dragons.
- + La variété des personnages.
- + Un moteur 3D performant.
- + De beaux graphismes.

- Pas assez de coups spéciaux.
- Un petit nombre d'options.

HIT

CD CONSOLES



Les repères sont moins évidents lorsque les combattants se superposent à l'écran.

3615

2,23 F./min

CD

DEAL



L'UNIVERS DU JEUX D'OCCASION POUR CONSOLES

SUPER!
LE JEU de ton CHOIX à GAGNER
avec le QUIZZ CD DEAL

UNIQUEMENT
ENTRE
PARTICULIERS

LA SELECTION CD DEAL DU MOIS DERNIER :

PLAYSTATION		SATURN	
FIFA 96	170F	KING OF FIGHTER 95	250F
FORMULA ONE	280F	MAGIC CARPET.....	190F
MAGIC CARPET.....	180F	MORTAL COMBAT 2.....	170F
NEED FOR SPEED.....	150F	PANZER DRAGON 2.....	150F
SHELLSHOCK.....	200F	SEGA RALLY.....	120F
ETC.....		ETC.....	
JAGUAR			
NINTENDO			
DEFENDER 2000	200F	UN INDIEN DANS LA VILLE	140F
RAYMAN	200F	MORTAL KOMBAT 3	170F
ZOOL 2.....	100F	DONKEY KONG 2	200F
ETC		ETC	

PARMI PLUS DE 800 CD ROM DE JEUX D'OCCASION

REVENDEZ

Rien de plus facile ! Passez votre annonce

ACHETEZ

Le choix parmi des centaines de CD-ROM d'occasion

ECHANGEZ

C'est la possibilité de troquer vos CD-ROM

- C'est aussi d'autres rubriques :
- **SOLUCES** (Chaque jour des trucs et astuces)
 - **NEWS** (Les dates de tous les SALONS DU MULTIMEDIA)

o **[[Critiques]]**



Soviet



L'hélico des Steppes

Strike

Comme Tintin, vous voilà au pays des Soviets ! Aux commandes d'un AH-64 Apache, vous devez dégommer tout ce qui bouge et ce qui ne bouge pas aussi. Un shoot'em up comme on les aime, signé de l'américain Electronic Arts. L'art de faire du nouveau avec un jeu qui ne l'est plus. Heureusement, les capacités techniques phénoménales de la PlayStation apportent un petit plus graphique non négligeable.

Développeur **Electronic Arts**

Éditeur **Electronic Arts**

Genre **Shoot'em up**

Prix **Environ 350 F**



Vos ennemis sont si vils qu'ils ont créé de faux décors pour vous induire en erreur.



Comme ces hangars, toutes les structures militaires explosent en morceaux et non en miettes.

Par delà les montagnes, par delà les rivières et les steppes arides de l'ex-URSS, dans un contexte de guerre froide, vous voici aux commandes d'un hélicoptère équipé d'armes hautement technologiques. Votre mission : casser du Bolchevik. Electronic Arts nous gratifie d'un shoot'em up plutôt réussi même si certains s'accordent à dire que ce titre est trop simple. Vous vous souvenez de Desert Strike et autres moutures qui ont suivi. Eh bien ! Soviet Strike, c'est pareil mais

en mieux. Les graphismes en 3D polygonale rendent les décors aussi vrais que nature. De ce fait, la mobilité de l'hélicoptère est en temps réel.

> **LA DÉFINITION** de l'hélicoptère n'est pas grossière, bien au contraire. Pour les passionnés d'armement militaire, vous pourrez reconnaître l'hélico à l'œil nu, sans pour autant jeter, ne serai-ce qu'un bref instant, un regard sur la fiche technique. Il s'agit de l'incontournable AH 64 Apache de l'US Army. En fait, là est toute l'astuce d'Electronic Arts.

Ils ont tout simplement adapté un jeu préexistant sur Amiga ou PC, en le développant, positivement parlant, à l'aide des capacités techniques de la PlayStation. Le résultat est plutôt concluant. Ce que l'on pour-



De temps à autre, des hélicoptères alliés vous prêtent main forte.



Je me suis bien amusé avec ce shoot'em up très jouable. Les graphismes de Soviet Strike sont très loin, en sa faveur, des versions précédemment éditées sur Amiga ou même PC. Ce titre d'Electronic Arts est un bon jeu de combat militaire. Hormis ce thème intangible du gentil ricain contre le méchant russe, il n'y a pas grand chose à lui reprocher. Comme dirait mon adjudant, c'est carré ! ☺

AVIS DE
LAURENT



Les routes sont autant de repères pour retrouver vos ennemis.



Sachez surprendre vos ennemis avant qu'ils ne vous attaquent.



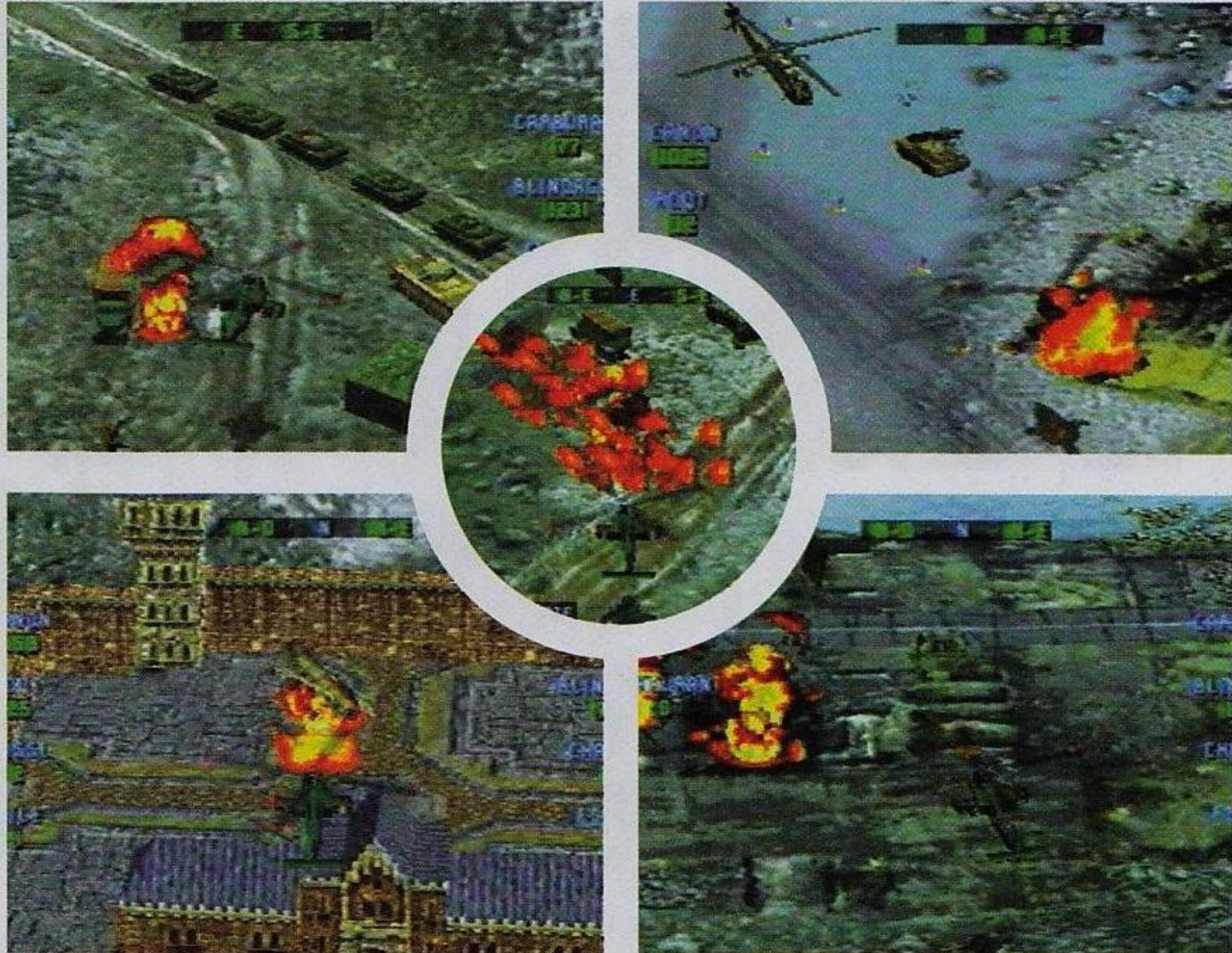
Un treuil électrique se met en route dès que vous stationnez au dessus d'un prisonnier allié.



C'est pas ma guerre!



Pas la peine de réfléchir, il faut tout dégommer que ce soient de vindicatifs chars ou lance-missiles, mais aussi d'inoffensives installations militaires. Bien sûr, vos ennemis répliqueront à vos attaques. Un bon conseil, détruisez les appareils de communication, comme les antennes radars.



rait regretter, c'est que lors d'explosions de structures militaires ennemies, le bâtiment se décompose en autant de face que peut avoir un cube. Et pas en miettes, en débris calcinés comme peuvent l'être des maisons, hangars, soumis à des attaques de missiles, etc.

> **LE RÉALISME** en souffre un peu. En revanche, les reliefs sont très bien rendus et vous vous en apercevrez lorsque vous survolerez les montagnes de Crimée. Surtout lorsque vous rencontrerez des rennes sur les cimes qui ne culminent tout au plus qu'à 1500 mètres. Pour les néo-

phytes, la jouabilité est des plus abordables. Comme les autres versions vous pouvez vous déplacer latéralement et pivoter sur vous même. L'hélicoptère vous obéit au doigt et à l'œil. Ce qui n'est pas négli-



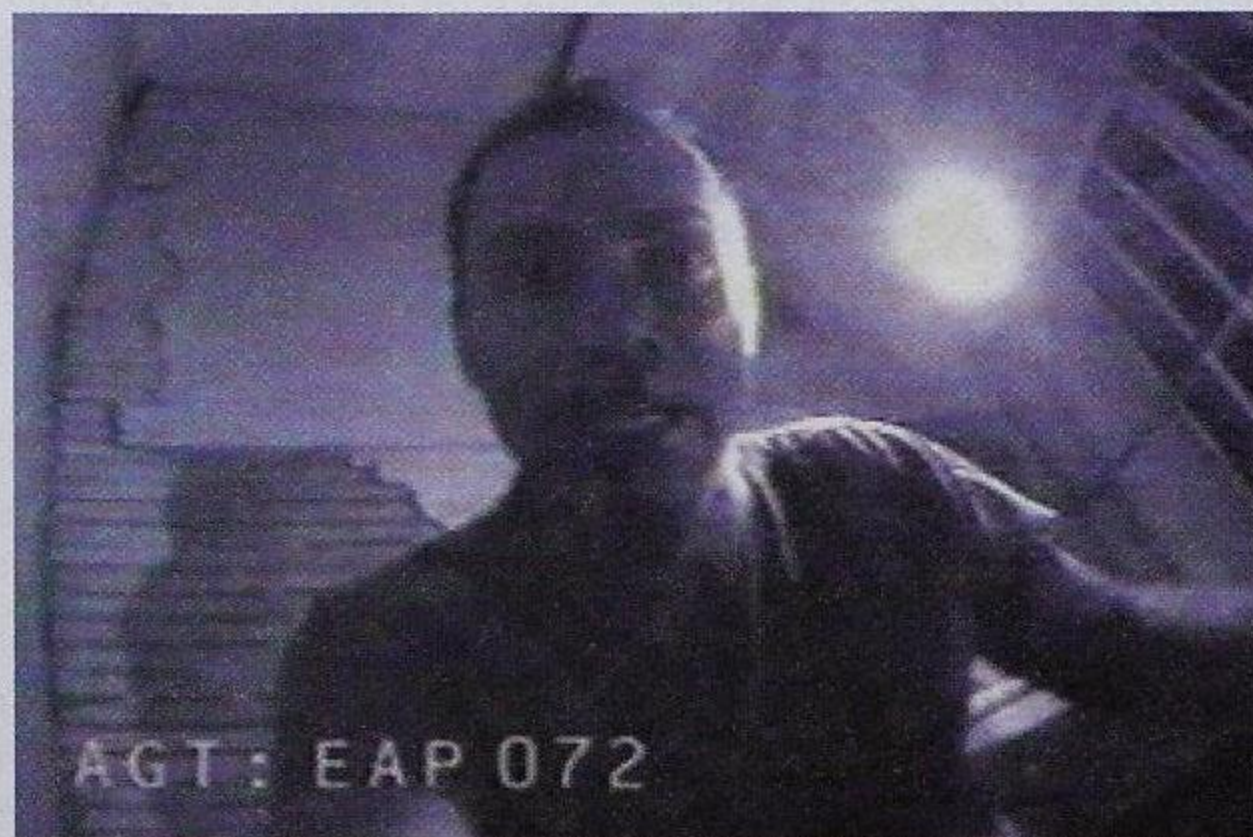
Quand on lit le descriptif de cet hélico, on se dit que c'est une vraie merveille.

geable pour mener à bien les nombreuses missions. À ce propos Soviet Strike est un enchaînement de différentes missions; en effet, ils existent des missions dans une mission globale. Ceci apporte un attrait certain pour le jeu.

> **VOUS POUVEZ CHOISIR** l'ordre des sous-missions, le principal étant de les terminer toutes. Ces dernières sont relativement variées puisque cela va du sauvetage de prisonniers, à la destruction des postes de communication ou des bases ennemies. Un armement varié (mitrailleuse, missiles, roquettes, etc.) vous



La cinématique vous offre un film de la situation géographique du théâtre d'opération.



Une cinématique irréprochable vous plonge froidement dans l'ambiance carcérale des geôles russes.



Le nombre d'heures que j'ai passé sur Desert Strike et ses suites est inquantifiable, j'avais à l'époque bien apprécié son aspect shoot'em up/recherche. Il faut bien avouer que cette nouvelle version fait honneur aux capacités de la PlayStation : c'est beau, surtout pour les décors. En revanche, le but du jeu est rigoureusement identique aux précédents. Trop c'est trop, cette fois-ci, je ne marche plus.. ☹

AVIS DE
IVAN ★★

Des décors explosifs!



On peut dire sans hésitation que les décors de Soviet Strike sont remarquables. Les véhicules militaires sont fort ressemblants à ce que l'on peut trouver sur les zones de conflit actuelles. De fausses maisons, cachant des chars, font étrangement rappeler ce qu'à pu connaître l'armée américaine lors de la guerre du Golfe.



aidera à éliminer tout ce qui s'opposera à votre progression. N'oubliez pas qu'après l'explosion d'installations militaires, peuvent apparaître des bonus. Plus vous en récoltez, moins vous aurez de problèmes face à vos ennemis. Mais pour vous stationnistes émérites, ce genre de remarque n'est pas tout à fait de bon aloi.

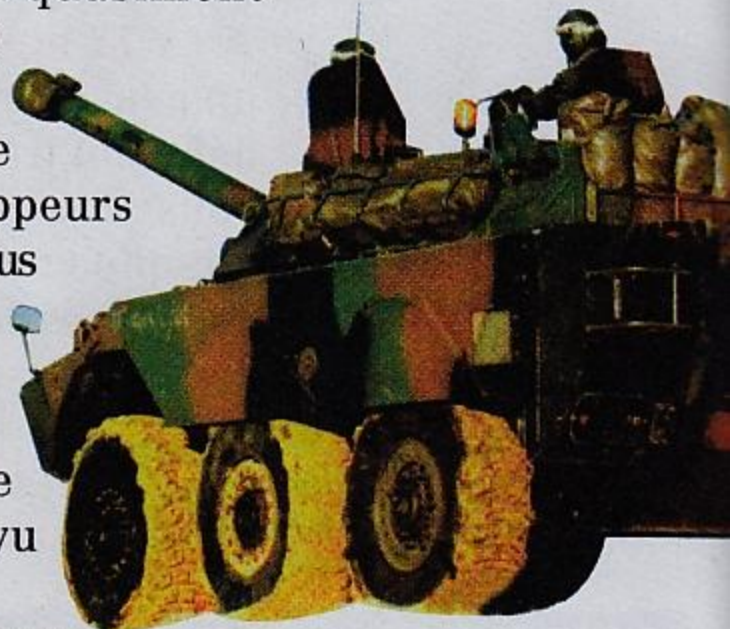
> **QUELQUES SCÈNES** des quatorze minutes de vidéo de Soviet Strike, ressemblent fortement à certaines bandes originales des films de Stallone et Schwarzenegger. En revanche, un manque de crédibilité se profile à l'horizon, lorsque pendant une mission un prisonnier allié vous envoie un message vidéo de sa geôle. À moins de s'appeler Mc Gyver,



et d'avoir fabriqué une caméra portative avec des antennes de cafard et des yeux de mouche, il est improbable que ce dernier ait pu cacher, dissimuler une caméra aussi petite qu'on puisse l'imaginer. L'ambiance sonore est honnête dans la mesure où elle est partie prenante d'une vidéo déjà bien travaillée. Les bruits apocalyptiques d'explo-

sions en tous genres et des armes en pleine action font assez vrais. On notera le cliquetis lancinant de la mitrailleuse lorsqu'elle est vide, apportant une touche de réalisme importante. Pas la peine de vous convaincre que Soviet Strike un bon shoot'em up, je sais que j'ai raison. Les adaptations de jeux quasiment obsolètes ne sont pas vraiment monnaie courante chez les développeurs et il est utile de vous faire remarquer qu'Electronic Arts innove réellement dans ce domaine. Pourvu que ça dure !

Laurent Saccaro



VERDICT



GRAPHISME	:	13
ANIMATION	:	12
SONS	:	13
JOUABILITÉ	:	13
DURÉE DE VIE	:	12

- + Des graphismes superbes.
- + La jouabilité accessible.
- + La cinématique genre série B.
- + La difficulté est surmontable.
- Toujours le méchant soviétique.
- Une gamme d'armes un peu juste.

HIT
CD CONSOLES



Clive Downie chargé de produit d'Electronic Arts.

ET QUOI DE NEUF, DOCTEUR ?

Qu'est-ce qui a changé dans Soviet Strike par rapport aux autres titres comme Desert Strike ?

La principale nouveauté s'est effectuée au niveau des graphismes. Tout le monde s'apercevra rapidement des nets changements effectués, notamment avec une carte parfaitement réalisée, restituant au mieux les montagnes et les vallées. Les trois précédentes versions, Desert Strike, Jungle Strike, Urban Strike, ont été de francs succès, mais Soviet Strike profite de la puissance de la PlayStation en changeant les graphismes.

Vous n'avez pas changé la conception du jeu, alors ?

Absolument pas ! Les missions sont les mêmes. Vous devez secourir des prisonniers, ramenez de l'armement, détruisez des bases militaires. En revanche, le principe du jeu a été toutefois amélioré puisque vous avez une succession de missions au sein même de plusieurs autres missions. En même temps, vous devez contrôler votre niveau d'essence et vos munitions.

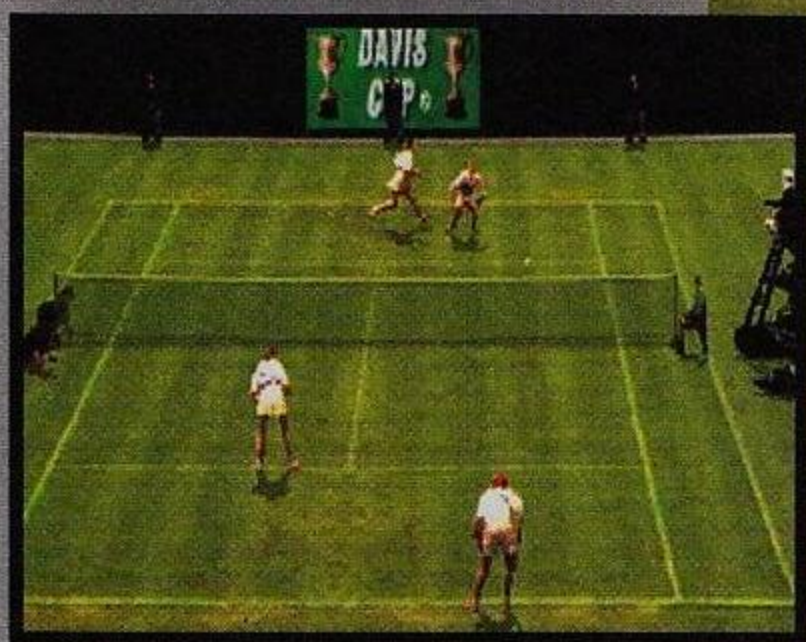
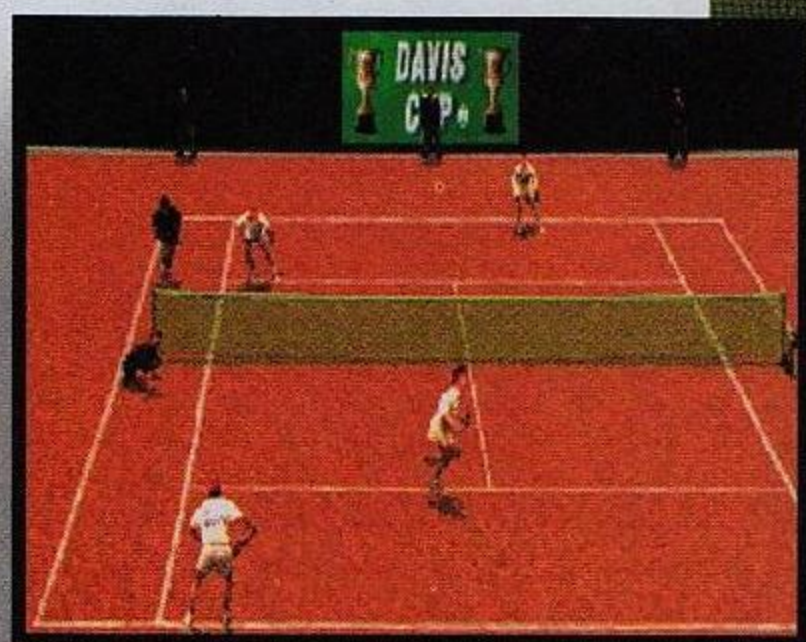
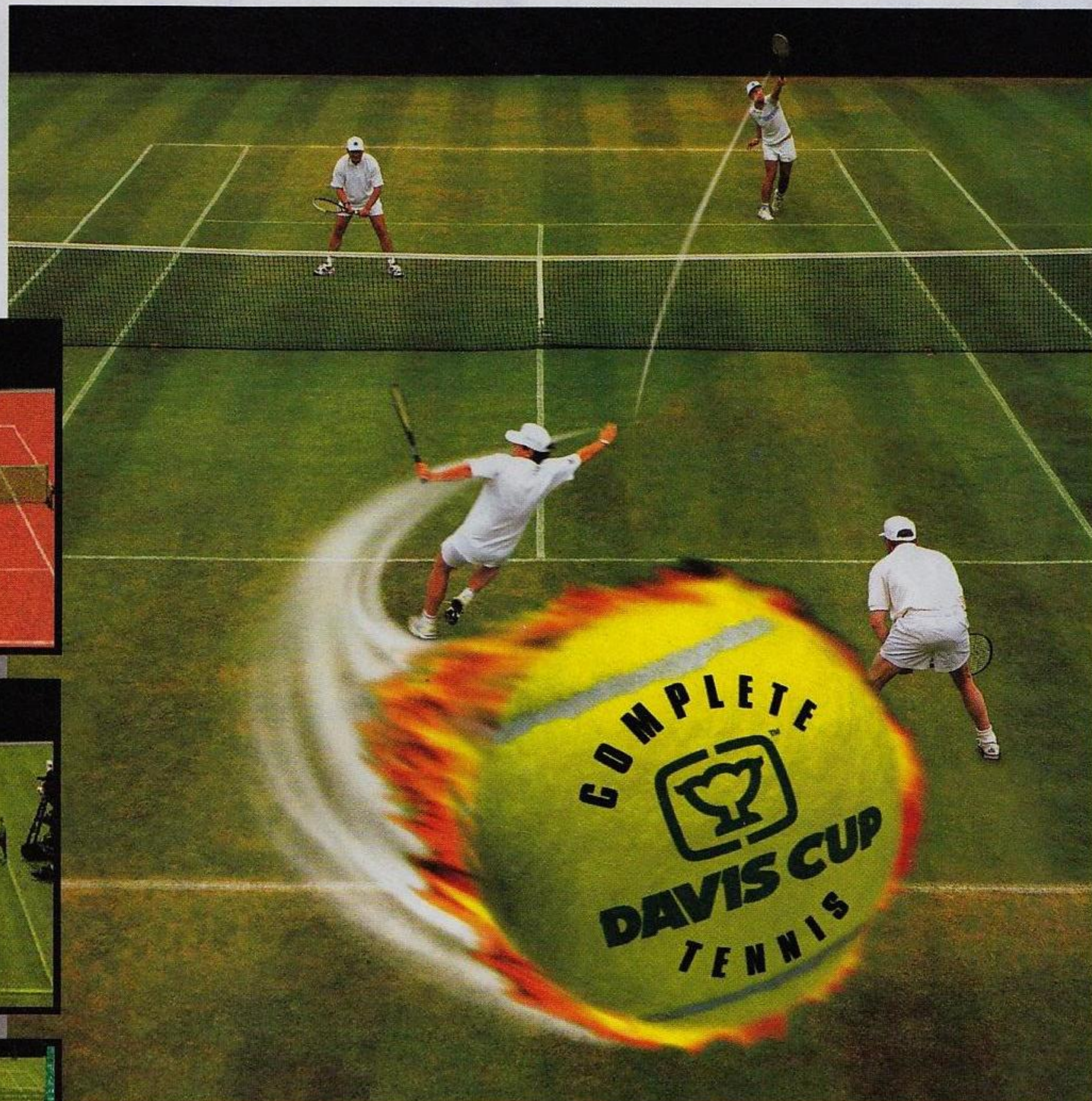
Est-ce que le mode vidéo a aussi subi des changements ?

Nous avons apporté pas moins de quatorze minutes de film vidéo, avec un story-board bien travaillé.

Combien de temps avez-vous mis pour développer Soviet Strike ?

Il nous a fallu près de trois ans pour le développer. Nous avons eu besoin de photos aériennes. Le résultat étant que les arbres ressemblent à des arbres et la neige à de la neige. Soviet Strike est vraiment un jeu époustoufflant.

Rapide, Fluide, Incisif, Extrême,
Instinctif, Pur, Essentiel, Réaliste,
Technique, Complet, Efficace ...



Statistics Of Match Between		
JON COURT GARY JOHNSTON	VS	NICK COURT DOUG TOWNSLEY
100%	1st Serve In Percent	100%
0	Aces	0
0	Double Faults	0
1	Games	0
0	Sets	0

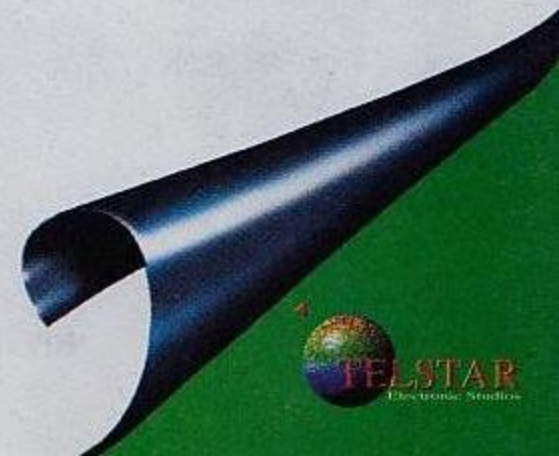
Prenez l'Avantage !

- 1 à 4 joueurs
- Des graphismes hyper-réalistes grâce à des images digitalisées
- 48 joueurs et 16 pays représentés
- Des dizaines de coups spectaculaires
- Tous types de surface : terre battue, gazon, surfaces dures...
- Possibilité de jouer en Coupe Davis ou de créer ses propres tournois et matches amicaux
- Jeu en simple ou en double



3615 UBI SOFT - INTERNET : <http://www.ubisoft.fr>

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA Enterprises, Ltd. © 1996 Telstar Electronic Studios Ltd. Toutes les autres marques citées sont propriété de leurs sociétés respectives.



Worldwide

Patates
à gogo !



6

Miyal

1st 15:11

Soccer 97

Saturn



Les simulations sportives foisonnent sur consoles 32 bits. La Saturn pour sa part avait été quelque peu négligée. Cette injustice vient de trouver réparation avec la sortie d'un titre époustouflant. Totalement différent dans sa conception et son ergonomie, **Worldwide Soccer 97** propose une approche efficace du monde du ballon rond. Si le mode de simulation est impeccable, le plaisir de jouer n'en est pas pour autant altéré.

Développeur **Sega Sports**

Éditeur **Sega**

Genre **Football**

Prix **Environ 350 F**



On peut sans aucun problème tromper le gardien tout en douceur, avec un petit lobe de la tête bien envoyé.



Un sévère marquage adverse rend les actions personnelles difficiles, faites des passes !



Les simulations de football n'en finissent plus de percer le marché de la PlayStation. Des titres comme Striker, Onside ou encore Addidas Power Soccer, font les beaux jours de ce genre de détente. La ludothèque de la Saturn ne peut s'enorgueillir d'une telle richesse. Ou plutôt ne pouvait, jusqu'à l'arrivée de ce titre qu'il faut bien qualifier de sublime. Le slogan « Sega c'est plus fort que toi » prend une nouvelle fois tout son sens. Après Sega Rallye et Nights, c'est au tour de Worldwide Soccer 97 de porter haut le flambeau de l'éditeur/développeur dont l'imagination est en activité permanente. Mais ce genre de jeu, déjà largement exploité, peut-il encore apporter des sensations nouvelles ? La réponse est évidente, jamais une simulation n'avait atteint ce niveau de réalisme. Les puristes se souviendront de Kick Off sur Amiga, une petite dose d'honnêteté me rendra raison lorsque l'on aborde la jouabilité. Et si un amateur de football

aime que l'on observe les règles (même celles qu'il s'inventent), il aime assister à de belles actions. L'équipe de développement de Sega l'a bien compris. Pour accentuer le réalisme du jeu, ils ont inclus un retard dans les réactions des joueurs.

> L'AMORTI poitrine n'est pas instantané, si votre joueur n'exerce pas un contrôle suffisant sur le ballon, il s'en fera déposséder. Le côté arcade reste très présent même s'il n'est pas possible de faire une « main de

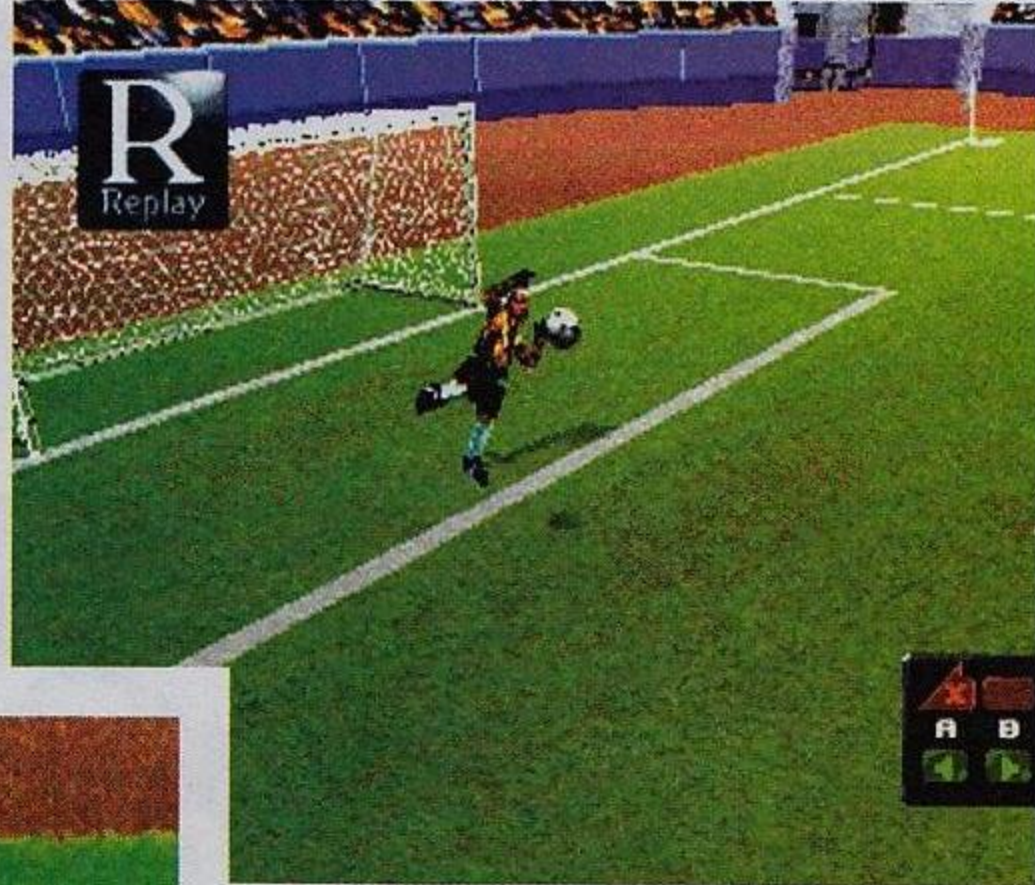
dieu » ou un tir à carboniser les filets. C'est plutôt dans la réalisation des gestes techniques que réside tout l'intérêt de ce titre. Les actions personnelles comme le dribble ou des avancées en solitaires ne vous conduiront pas à la victoire. Le football est un jeu collectif, ce qui implique de jouer avec les autres. Chaque joueur possède ses propres caractéristiques et des réactions particulières face à telle ou telle situation. Demander



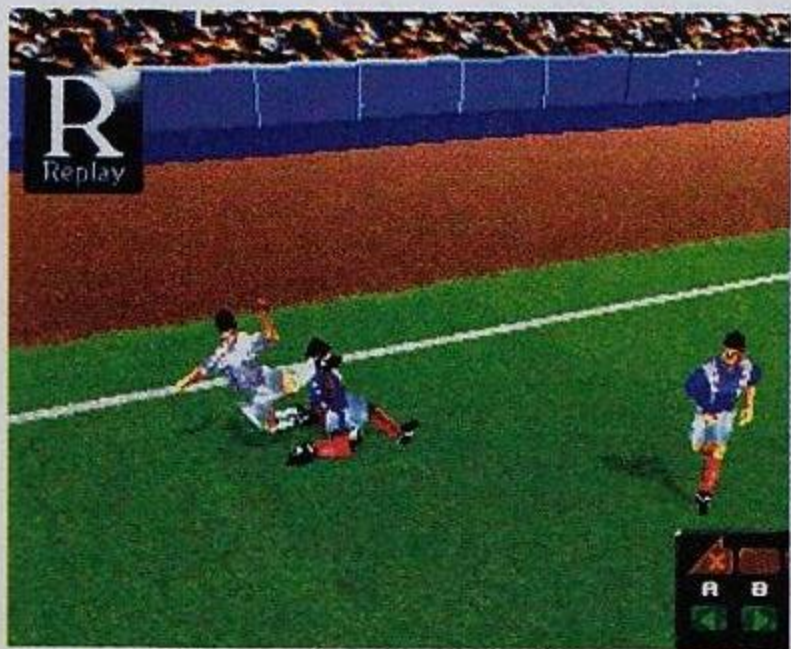
Pour protéger ses buts, ce gardien est prêt à tout. Même à jouer à l'allemande !



Tout est possible !

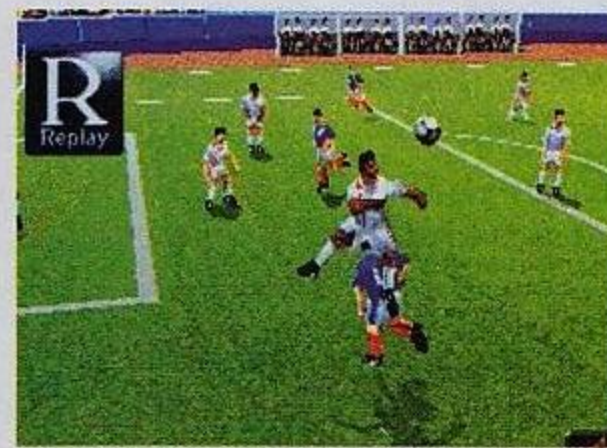


Toutes les techniques du football sont présentes dans ce titre riche en actions. Rien n'a été laissé au hasard. Chaque mouvement a été étudié, décomposé. Le résultat est surprenant ! Jouer devient une véritable partie de plaisir.



à un arrière gauche de partir de sa surface de réparation balle au pied, pour marquer, relève de la science fiction. Les passes sont les clés de la réussite. Tout comme dans Fifa

Soccer 96, la notion d'accélération est illustrée par des courses à perdre haleine. Et si aucun joueur n'est capable d'effectuer des coups spéciaux, il possède en revanche tous les gestes du foot. Un corner bien placé, et c'est une tête plongeante au deuxième poteau. Un centre au point de penalty se transforme en bicyclette acrobatique. La possibilité de faire un « une deux » déstabilisera sans nul doute n'importe quelle défense. Tackler son homologue n'entraînera pas des gerbes d'étincelles, mais stoppera certainement sa progression. La présence de l'arbitre n'est pas fictive. On ne peut le soudoyer, ni le rendre aveugle, ni l'exclure du terrain.



per une jouabilité sans faille. C'est un succès ! La prise en main est immédiate. Activer un joueur, contourner un adversaire, effectuer des passes longues et autres talonnades



Cette touche pourrait bien être à l'origine d'une action dangereuse.

> CERTAINS seraient tentés de confondre mode arcade et « chouette on va faire n'importe quoi ! » Autant demander à Capcom de nous réaliser un Street fighter Soccer. Il y a des bornes à ne pas franchir sous peine de se trouver hors jeu. Aussi pour palier à la rigidité d'une simulation, Sega a mis un point d'honneur à dévelop-



Pour progresser rapidement faites de longues passes.

À première vue, Worldwide Soccer peut sembler un peu lent, mais dans le feu de l'action, on ne s'aperçoit guère de ce léger défaut. Surtout que tout le reste est d'excellente qualité. Les graphismes sont très fins, l'animation est hyper réaliste, et cerise sur le gâteau, la jouabilité est très bien pensée. Dommage encore pour la vitesse de jeu, un peu trop lente. J'attends encore le jeu ultime ! 😊

AVIS DE
IVAN ★★

Fais ton malin



On ne se lasse pas de regarder la scène cinématique de Worldwide Soccer 97. Sa réalisation en 3D est parfaite.

Le rythme du montage est infernal. Toutes les actions du football y sont illustrées, du corner à la reprise de volée, en passant par des arrêts prodigieux. À voir absolument !

AVIS DE
JIDÉ

C'est avec inquiétude que j'ai abordé ce titre. Après quelques matchs, je ne pouvais plus stopper l'avalanche d'éloges. La jouabilité est parfaite, les vues de caméra sont appropriées à chaque situation, des ralentis somptueux, etc. L'interface d'option est conviviale. Un rêve pour les amateurs du genre, une réconciliation en matière de simulation de foot. ☺



devient un jeu d'enfant. Le choix du mode de jeu reste académique. Que ce soit au cours d'un match amical, d'un tournoi ou d'une coupe internationale, la réalisation reste impeccable. Les meilleures équipes d'Europe et du monde sont présentes. Vous aurez le plaisir de jouer à travers les plus grands noms du ballon rond. Les conditions de jeu sur divers types de ter-



rain n'ont pas été laissées au hasard. Disputer un match sur une pelouse bien sèche, ou sur un sol détrempé demandera des qualités de toucher différentes. La cerise sur le gâteau est la gestion des ralentis.

> LA POSSIBILITÉ de zoomer sur une action en faisant tourner la caméra à 360 degrés, est tout simplement extraordinaire. Les sprites sont entièrement réalisés en 3D, mais présentent des niveaux de modélisation différents. Le moteur de Worldwide Soccer, responsable de la gestion polygonale, présente quelques petits défauts. Lors d'un choc entre deux joueurs certaines informations de collisions manquent à l'appel. C'est à la technologie du motion capture que l'on doit le réalisme des animations. Fluides et variées, il a fallu faire appel à des joueurs professionnels pour les effets so-

nores sont à la hauteur d'une réalisation à couper le souffle. Un regret en ce qui concerne les commentaires : ils sont en anglais et sans originalité. Alors, heureux possesseurs de Saturn, une fois n'est pas coutume, à vos tirelires !

Jidé Hernandez

VERDICT



GRAPHISME	: 18
ANIMATION	: 19
SONS	: 18
JOUABILITÉ	: 18
DURÉE DE VIE	: 18

- + La variété des gestes techniques.
- + Les animations sont très fluides.
- + Des effets sonores réalistes.
- + Les différents modes de tournoi.
- + Le changement du nom des joueurs.
- Le temps de réaction des joueurs.



Ici, le gardien est parfaitement pris à contre-pied.



Un centre parfait, une reprise de volée, Le gardien est présent !



Soyez opportuniste ! Un corner bien placé, une bonne tête, et c'est le but assuré pour votre équipe !

«SHOOT'EM UP»

JEUX DE RÔLE

SIMULATION

STRATÉGIE

AVENTURE

ACTION

SPORT

ZORK NEMESIS : LE JEU D'AVENTURE EN OR MASSIF

GEN 4

LE MEILLEUR DES JEUX MICRO

GÉNÉRATION 4

N°92 - Octobre 1996 - 38 F

IMMONDE!
En cadeau, la carte
DOWN IN THE DUMP
Grattez à vos risques
et périls...

COMANCHE 3
Les premières
images du nouveau soft
de Novalogic

**100 joueurs
en réseau sur
le même JDR**

MERIDIAN 59

ET 11 AUTRES HITS

- Gene Wars
- Sherlock Holmes 2
- Road Rash
- Le Trésor des Tolteques
- I have no mouth...

UNE PUBLICATION PRESSIMAGE

12 FS • 300 FB • 7,95 CAN \$ • D.O.M. 60 FF
1 600 PTE CONT • 266 FL • ALG 370 dzd

Le meilleur des jeux micro !

**Votre magazine et son CD Rom (Mac / PC)
tous les mois chez votre marchand de journaux...**



Lomax

Il est libre Lomax

Développeur **Psygnosis**
Éditeur **Thalion Software**
Genre **Plate-forme**
Prix **Environ 380 F**

L'arrivée de la 3D dans l'univers du jeu vidéo a considérablement modifié l'équilibre qui existait sur nos consoles 16 bits. À savoir une majorité de jeux de plate-forme et peu de courses en vue 3D (style Super Monaco GP). La tendance s'est carrément renversée, comme le témoigne le tableau de chasse de la PlayStation, sur lequel on ne compte plus le nombre de simulations automobiles, alors que le genre plate-forme brille par sa marginalité. Vous trouvez ça normal, vous, que Rayman fasse encore figure de seule et unique référence, un an après parution ?

> **MÊME** s'il ne s'agit pas de remettre en question la qualité du hit de Ubi Soft, il est indiscutable que la demande des amateurs de la catégorie, au même titre que celles des fans de jeux de rôle, ne semble pas faire partie des préoccupations immédiates des consoles de la nouvelle génération. Psygnosis, un des éditeurs les plus prolifiques de la Playstation, n'a pas hésité à sortir de ses



Dans les grandes pentes, on peut culbuter les ennemis en faisant exécuter à Lomax des roulés-boulés.



Notre compagnon peut neutraliser ses adversaires en leur sautant sur la tête.

sentiers battus. En utilisant un savoir-faire qu'on croyait passé à la trappe pour cause d'obsolescence, la pouliche de Sony profite de la période des fêtes pour mettre à notre disposition un bon petit jeu de plate-forme de derrière les fagots. Ici, point de 3D et de musique techno. L'aventure va être champêtre, légèrement mélancolique, mais

bien évidemment corsée. L'équipe qui a créé Lomax ne doit pas être inconnue à toutes les âmes qui traînent leurs guêtres depuis un bon bout de temps en terre ludéo-hertzienne.

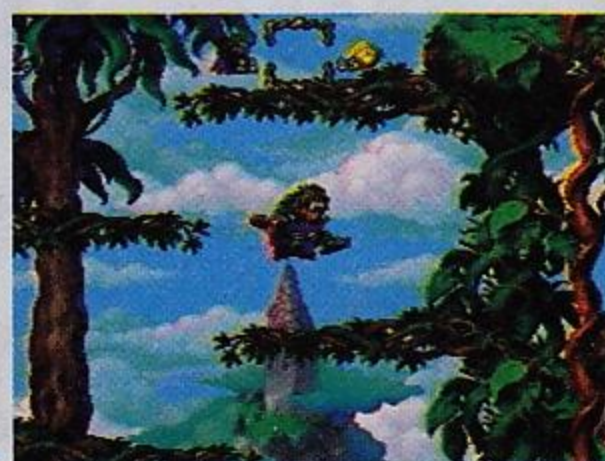
> **EN EFFET**, cette même écurie avait déjà réalisé un excellent jeu qui n'était pas passé inaperçu : Flink sur Mega Drive et Commodore CD-32. Si on remonte encore un peu le cours du temps, Espace Frontière 1993, plus précisément, on se souviendra que ces mêmes auteurs (Thalion Software) avaient



Les zombies demandent à être touchés à deux reprises pour être définitivement éliminés.



Un scrolling latéral s'est enclenché, et Lomax ne peut plus faire demi tour.



Sous le poids de Lomax, les branches ploient, il glisse et tombe.



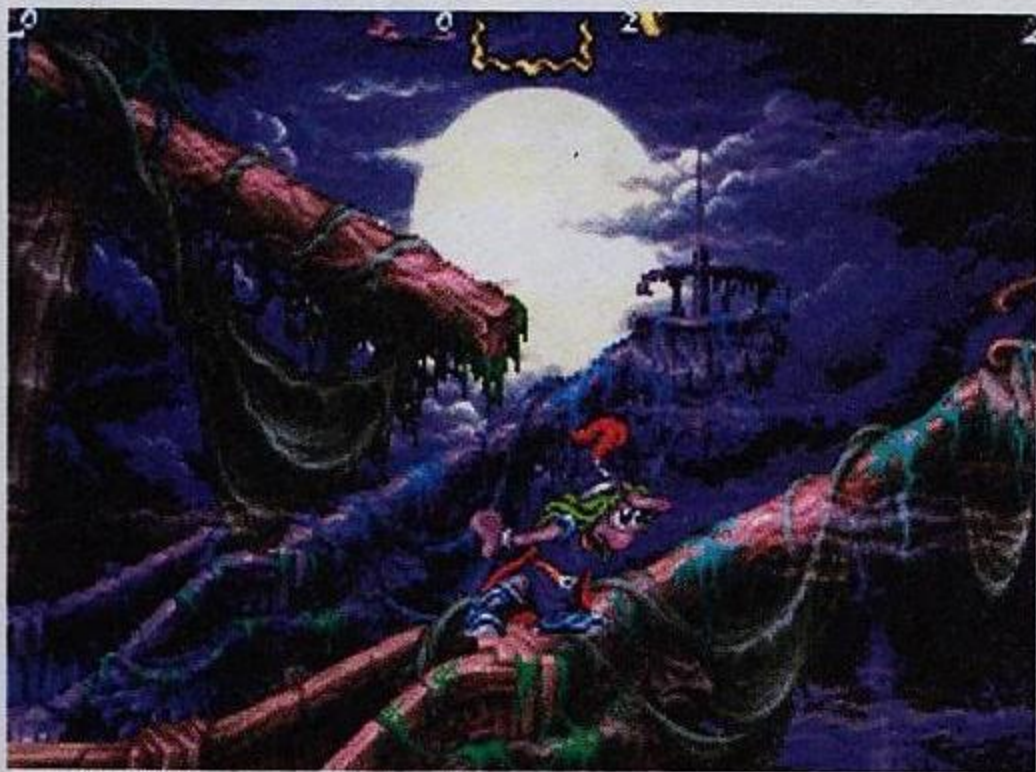
Pendant les traversées en drakkar, il faut surveiller les requins qui se jettent sur notre lemming.



Panorama sur les décors



Lomax va accomplir son périple à travers quatre principales contrées entre lesquelles se répartissent les différents types d'obstacles et d'ennemis. Les plates-formes tournantes sont une spécialité de la forêt mystérieuse, le cimetière des navires regorge de corsaires-squelettes, les montagnes sont le territoire des aigles.



réalisé le sublime Lionheart sur Amiga 500. On peut d'ailleurs en déduire que la machine de Commodore (le géant qui porte la poisse, puisqu'il a été racheté l'année dernière par Escom, et que, depuis, celui-ci est en redressement judiciai-

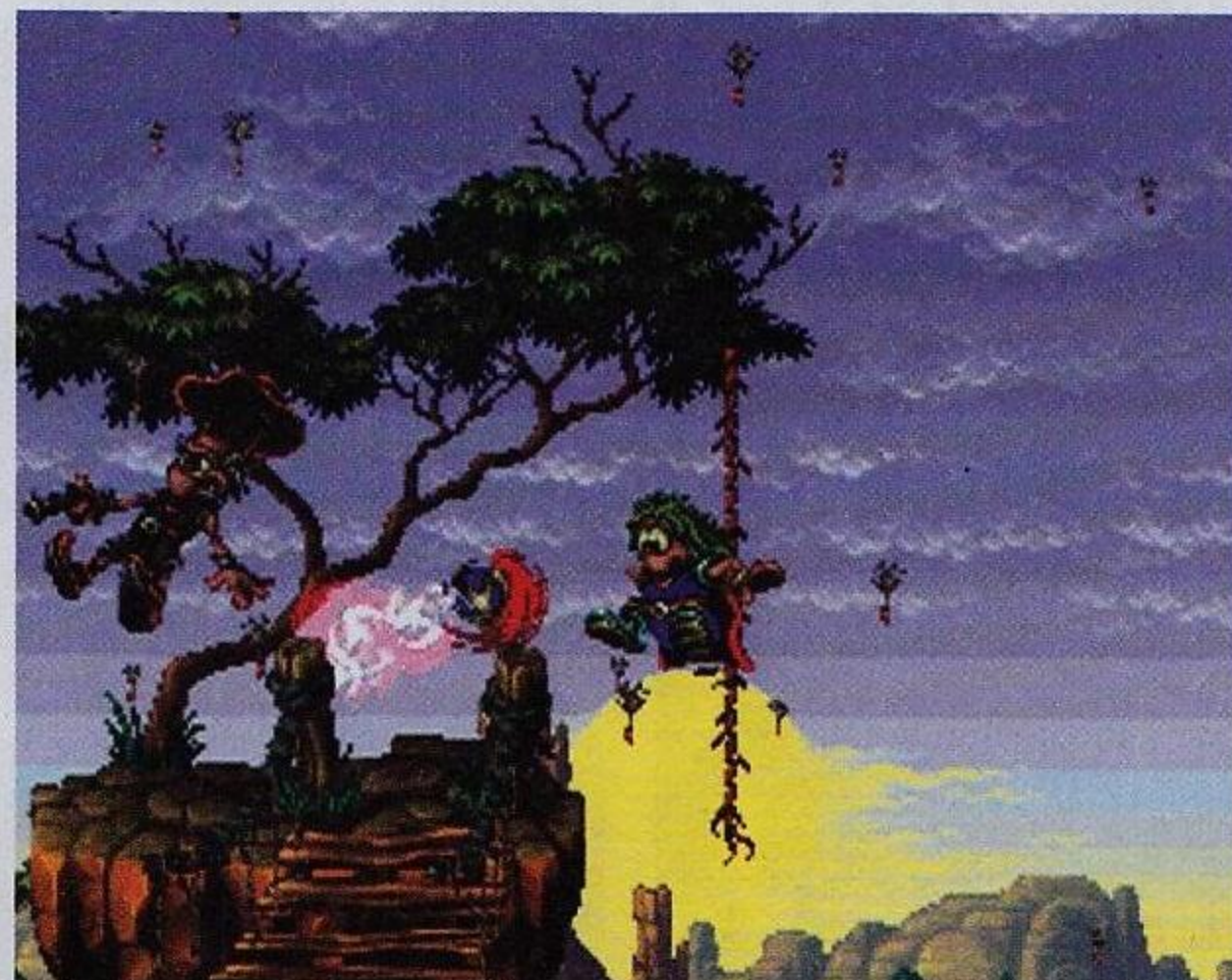
re), était finalement une bonne machine d'école. Pour l'heure, la question est de savoir s'ils ont bien négocié leur premier jeu 32 bits. Au premier regard, on perçoit la similitude avec le monde de Flink.

> **ON RECONNAÎT** immédiatement la patte des graphistes, qui contribuent depuis longtemps au charme de tous les produits estampillés de la griffe Thalion. Le petit magicien méritait une suite, tous ceux qui avaient partagé son univers en demandaient encore. Si ce

n'est pas Flink, c'est donc son fils qui reprendra le flambeau. Baptisé Lomax, il a été conçu au cours de l'accouplement surnaturel de cette crapule de Flink avec une mère Lemming. Ne riez pas, ce gosse de stars va jouer le premier rôle dans une épopée dont voici le préambule. Tous les habitants de la planète des Lemmings ont été lobotomisés et ensorcelés par Evil Ded le tyran terrible. Pour nous tous qui pensions qu'ils étaient



Saviez-vous que les Lemmings disposaient de leurs propres commandos de parachutistes ?

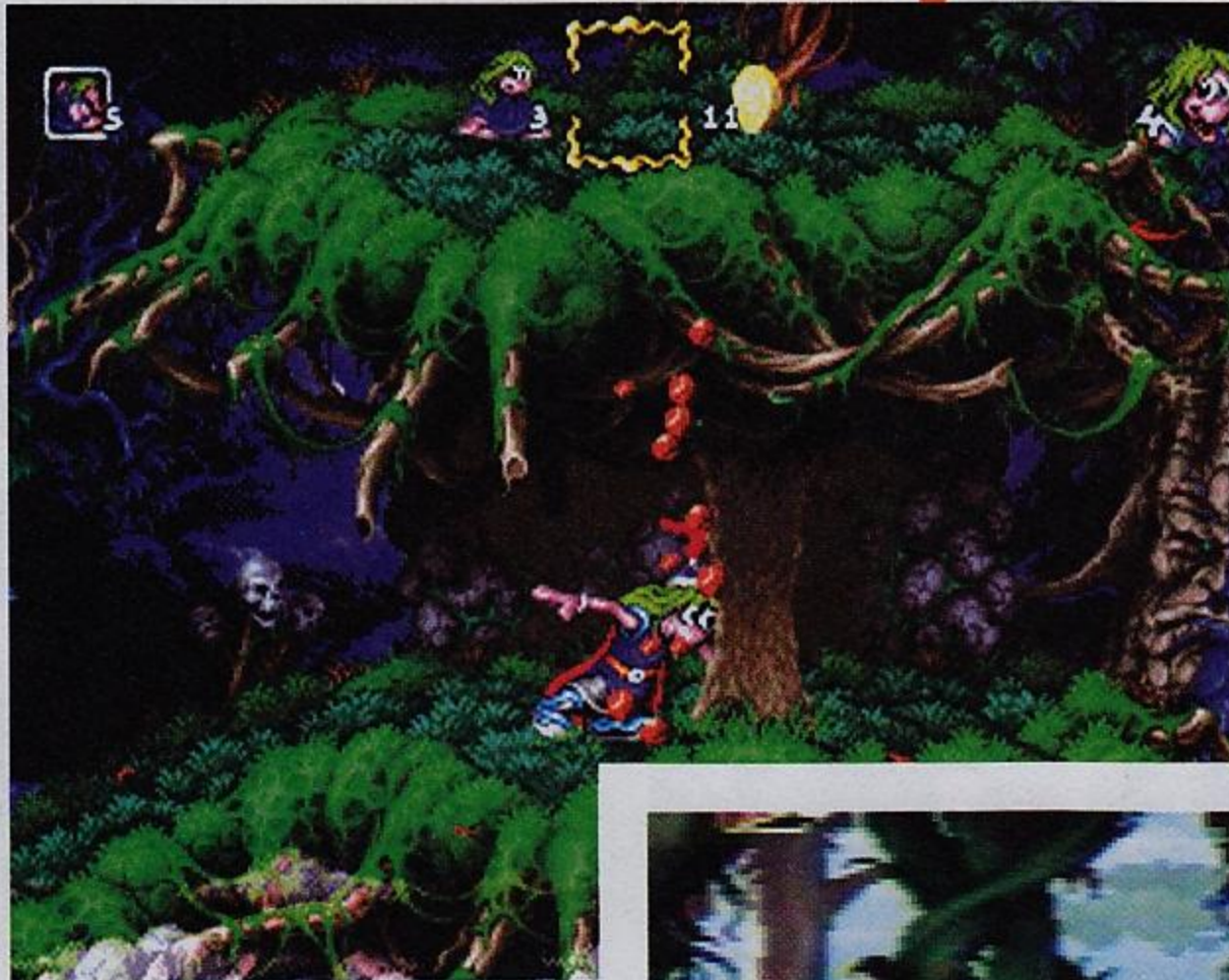


Après la pourriture des marais, une cure au bon air des montagnes rocheuses vous fera le plus grand bien.

C'était le bon temps. Tout dans ce jeu me fait penser à un jeu 16 bits. Mais peu importe, la réalisation est simple mais sans faille, la prise en main est intuitive, et la difficulté suffisamment bien dosée pour garantir une bonne durée de vie. Pour moi, adorateur du jeu de plate-forme, il n'y a pas à d'hésitation possible : Lomax est un des tous meilleurs dans le genre sur la machine de Sony. J'achète ! ☺

AVIS DE
IVAN ★★

Les pouvoirs du Superlomax



Certaines aptitudes de Lomax évoquent clairement le principe des Lemmings, de Rayman, ou même celui de Flink. Des bonus à récolter lui donnent un pouvoir limité, destiné à être utilisé dans une situation bien précise et sans lequel il lui serait impossible de franchir un obstacle déterminé.



lobotomisés d'origine, c'est un scoop. Pour l'heure, ils ont été transformés en créatures hostiles. Seul Lomax en a réchappé, et il est bien décidé à mettre un terme aux agissements de l'infâme. Pour ce faire, notre jeune héros devra affronter les innombrables embûches qui jalonnent sa route.

> **SANS OUBLIER** de neutraliser la faune agressive et briser le mauvais charme qui aliène la population. Pour se faire, il dispose au départ de deux attaques. Il peut faire la toupie, à la manière d'un Crash Bandicoot, et il lance son casque qui revient dans ses mains



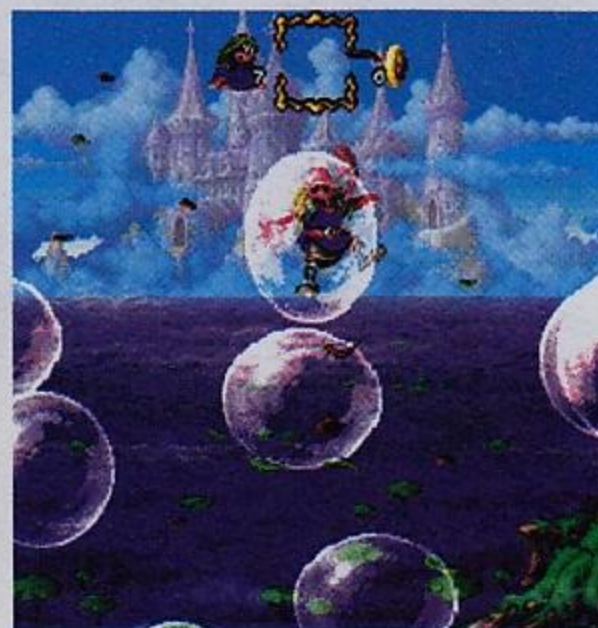
comme un boomerang. Les ennemis ne meurent pas mais retrouvent leur apparence de Lemming et prennent joyeusement la fuite. En chemin, Lomax trouvera des bonus précieux à l'accomplissement de sa mission : des chaudrons, remplis de pièces d'or, qu'il faut collecter pour obtenir des vies supplémentaires, ou des bonus de compétences dont il aura obli-

gatoirement recours pour progresser. Par exemple, ces items donnent à Lomax la possibilité provisoire de creuser une paroi, d'utiliser la plume de son casque comme un grappin ou une hélice. En outre, un vieux mage vient ponctuellement prodiguer des conseils à notre aventurier.

> **ON RETROUVE** aussi la traditionnelle borne de sauvegarde qui évite au joueur de recommencer depuis le début (système introduit pour la première fois dans Sonic de Hedgedog). Une initiative heureuse, vu la difficulté, et le nombre de continus disponibles (3, pas un de plus). Au même titre que le scénario, la réalisation est classique. Les graphismes sont en bitmap, le scrolling, très fluide, est multidirectionnel. Quand à elles, les plates-formes sont instables, mouvantes, et glissantes à souhait. Lomax est bien contrô-



On comprendra peut-être un jour pourquoi le sens de la marche dans les jeux à scrolling horizontal est toujours de gauche à droite.



Classique mais toujours aussi périlleux : il faut franchir le gué en sautant de bulle en bulle.





La débauche des embûches



Le périple de Lomax est très loin de la cinécure. Sans parler bien sûr des ennemis, omniprésents. Le parcours est savamment compliqué. Il faut parfois bondir sur des éléments qui se révèlent être super instables pour traverser de longs passages complètement escarpés. On a vraiment l'impression qu'on ne va jamais pouvoir s'en sortir. Une bonne dose de sang froid est exigé !

lable, mais ses acrobaties exigent adresse et précision. Petite originalité, on change parfois de plan, le zoom qui alors se déclenche donne un peu plus de profondeur au décor.

> **AUCUN** problème au niveau des couleurs, les dégradés en mettent plein la vue. Quatre styles graphiques se succèdent au fil des niveaux. La forêt, pleine de mystères et de zombies, la cité moyenâgeuse au bord de l'océan, le cimetiè-

re de bateaux qui sert de repère à une bande de squelettes, les montagnes rocheuses pleines de rapaces et de cow-boys, telles sont les quatre zones principales sur lesquelles se répartissent les 25 niveaux. Les sprites des personnages, quant à eux, sont agréablement animés, avec des mouvements très bien décomposés. En 1996 le concept du jeu de plate-forme trouve pleinement sa justification dans la recherche d'une forme de plaisir déjà éprouvé, et pauffiné. C'est vrai et on ne peut le nier, nous sommes passés de 16 à 32 bits.

> **NOUS CONNAISSONS** toutes les recettes qui sont à la base du succès de ce principe vieillissant. Mais il se bonifie avec l'âge. La nouveauté n'est plus l'objectif principal, c'est plutôt un travail de perfectionnement sur le confort du joueur. En l'occurrence, une excellente jouabilité, de fins graphismes, de belles couleurs, un environne-

ment musical et des bruitages qui sont à la mesure des capacités de la PlayStation (système Surround, etc.). Les thèmes ne sont pas très nombreux, mais dans l'ensemble, ils restent chaleureux. On peut quand même se demander pourquoi il n'y a pas de véritable boss à la fin de chaque niveau. Lomax a débarqué, son épopée a de quoi combler tous les désespérés et tous les résignés.

Fabrice Demurger



Il faut parfois franchir de longs et vertigineux passages aériens avant de mettre pied au sol.



Chaque cercueil dissimule aux moins deux zombies.

L'immense popularité de Rayman démontre qu'il existe bien un public resté sensible aux jeux de plate-forme. Et pourtant la concurrence ne se bouscule pas véritablement sur ce marché en voie d'extinction. Psygnosis, voyant bien qu'il y a là un créneau à prendre, nous a concocté un jeu d'une grande qualité et ça va être difficile pour les amoureux du genre de passer à côté d'un titre comme Lomax. ☺

AVIS DE
FABRICE

VERDICT



GRAPHISME	: 14
ANIMATION	: 15
SONS	: 16
JOUABILITÉ	: 16
DURÉE DE VIE	: 16

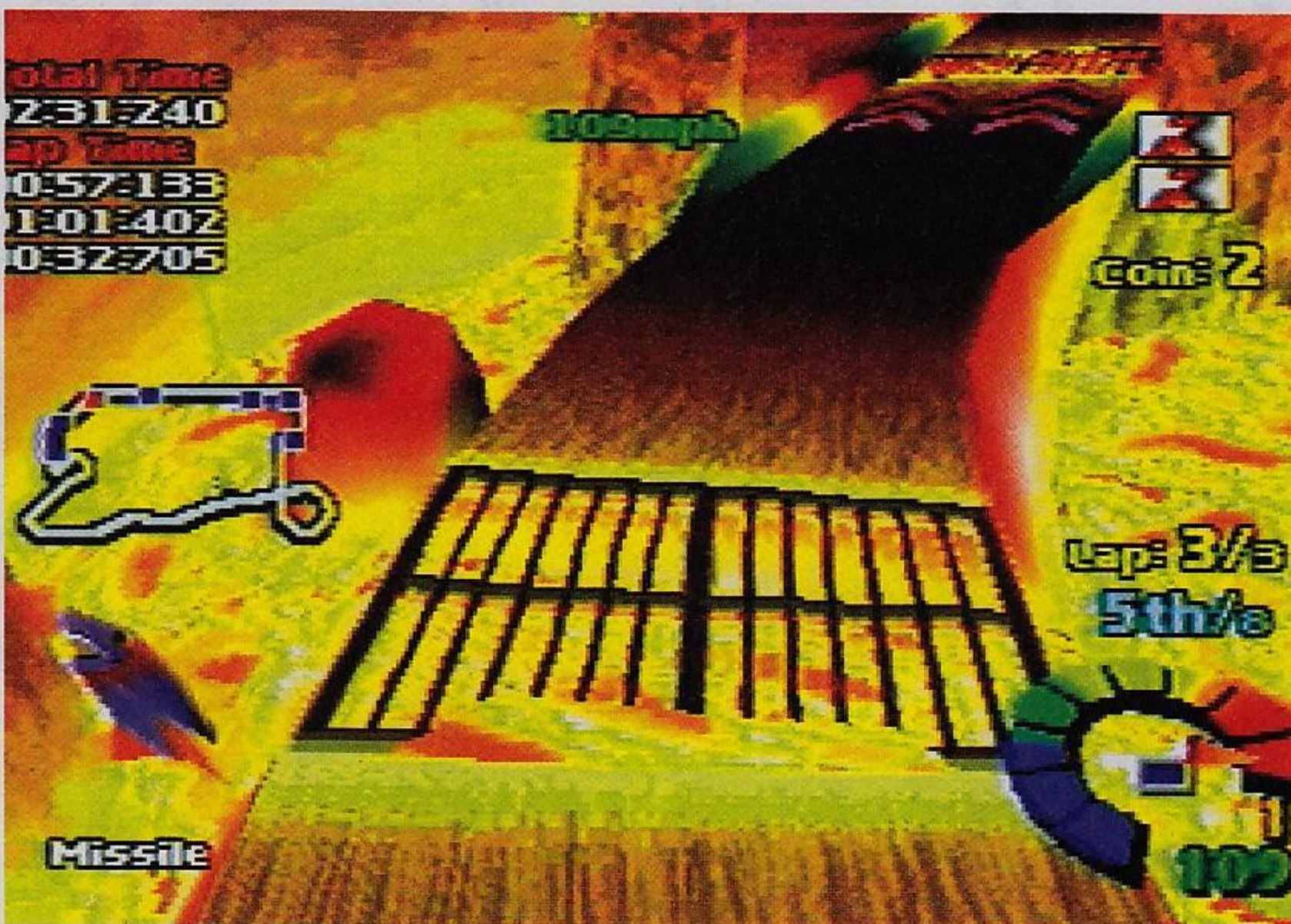
- + Les créateurs de Flink.
- + La jouabilité.
- + Les conseils en cours de jeu.
- + La traduction française.
- Où sont les Boss ?
- Seulement trois continus.

HIT

CD CONSOLES



Après Jumping Flash, Tekken, et Wipeout, c'est au tour de Motor Toon Grand Prix de connaître les joies de la suite à rallonge. En effet, le mois dernier, nous avons testé les suites des trois premiers jeux, et toutes ont atteint le label or de CD Consoles ! Reste à savoir maintenant si Motor Toon Grand Prix 2 a été créé en vue de rentabiliser un titre qui n'a pas connu de véritable succès en dehors du Japon, ou, tout simplement si les programmeurs consciencieux l'ont réalisé dans le seul but d'ajouter toutes les options qui lui manquaient, et qui auraient pu propulser



C'est tellement beau que l'on a envie de se jeter dans la lave ! Évitez !

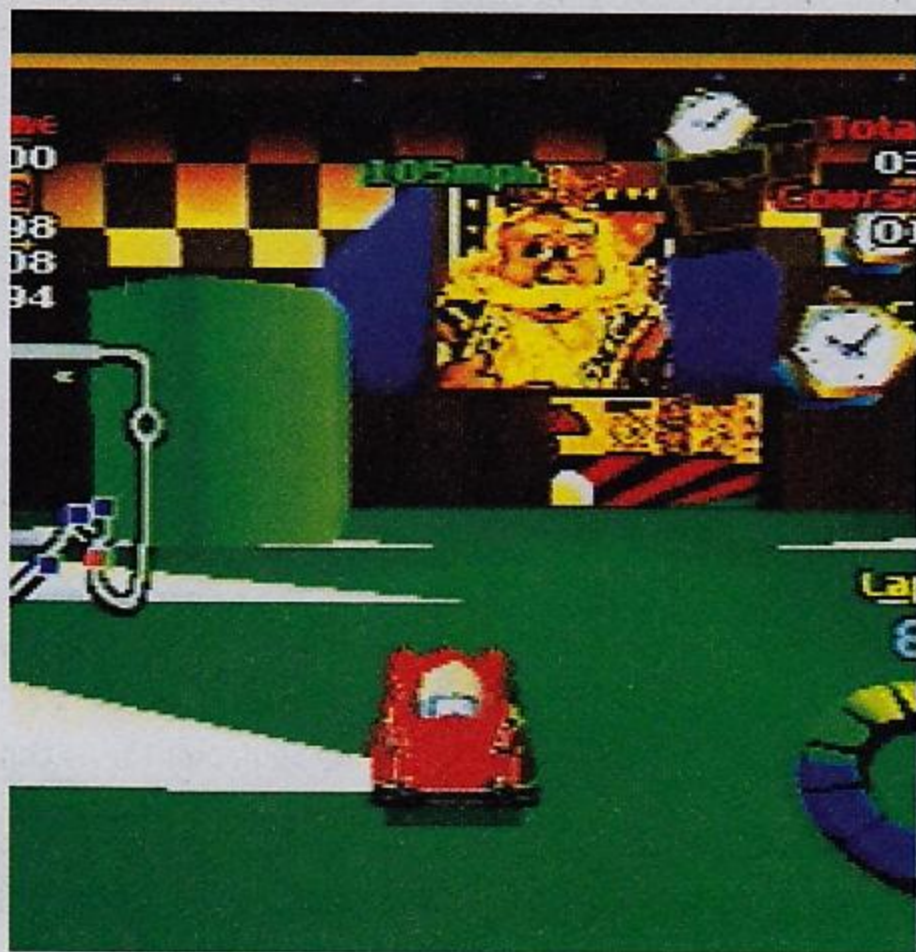
Motor Toon Grand Prix 2

Qui veut la tire de Roger Rabbit ?

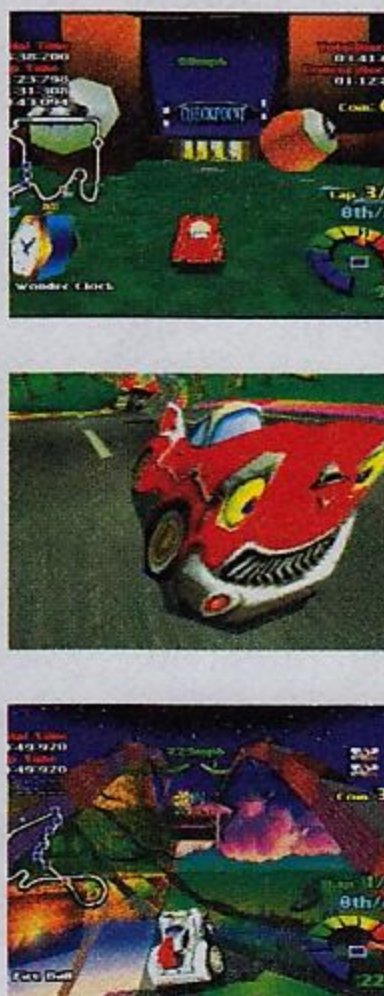
Motor Toon 1 vers les premières places du championnat de course de voitures sur consoles, actuellement trustées par Formula One (Psygnosis) et Sega Rally. On dira qu'il y a sans doute un peu de toutes ces raisons dans la motivation de Bandit Software, l'équi-

pe qui se cache derrière ce jeu. Un bref flash-back s'impose. Lorsque la PlayStation est sortie au Japon, il n'y avait pas beaucoup de jeux disponibles. Parmi ceux-ci on trouvait Ridge Racer, Cyber Sled, et Motor Toon 1. Ce dernier était déjà à

l'époque un jeu assez original. Ses graphismes en gouraud shading étaient très colorés, et rendaient parfaitement l'univers cartoon. Le joueur avait le choix entre plusieurs véhicules très loufoques et des circuits qui l'étaient tout autant. Son seul



La course se déroule sur une table de backgammon.



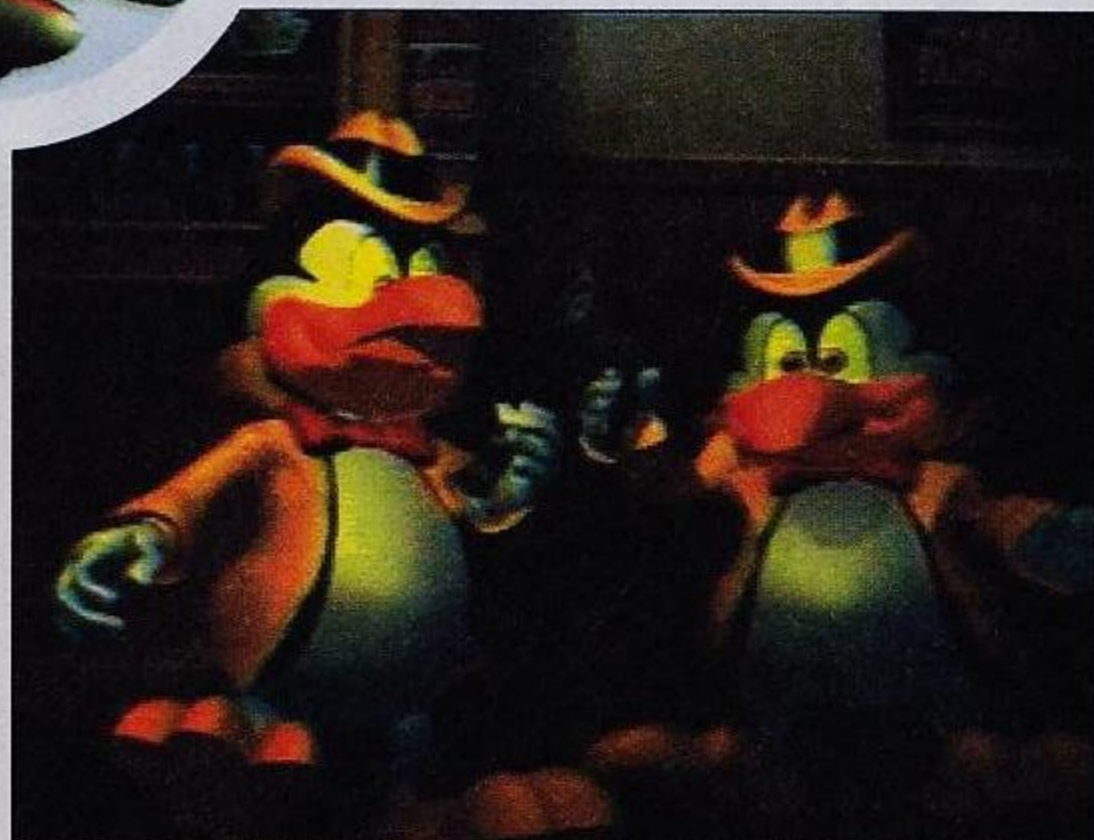
La botte de sept lieues permet de sauter. Ne l'utilisez pas ici !



Satanas & Diabolo



Les véhicules dans *Motor Toon 2* correspondent parfaitement à la personnalité de leurs conducteurs. D'ailleurs, ceux-ci vous rappelleront l'excellent dessin animé des années quatre-vingt : *Wacky Races* avec *Satanas* et *Diabolo*, les mascottes de cette série. L'ambiance de *Motor Toon* en est directement inspirée.



point faible résidait dans l'absence totale de réalisme de la conduite.

> **ON PEUT** objecter également que la jouabilité manquait de surprises... Alors, les programmeurs sont-ils repartis de zéro ? Eh bien non, ils se sont contentés d'améliorer le côté esthétique du jeu (plus d'objets, plus de décors et plus de couleurs), heureusement, ils ont aussi amélioré le principe fondamental du jeu en intégrant des options qui faisaient défaut au premier. *Motor Toon 2* s'ouvre sur une scène cinématique de toute beauté que ne renierait pas Walt Disney lui-même. Elle est entièrement réalisée en images de synthèse, mais avec des personnages et des véhi-



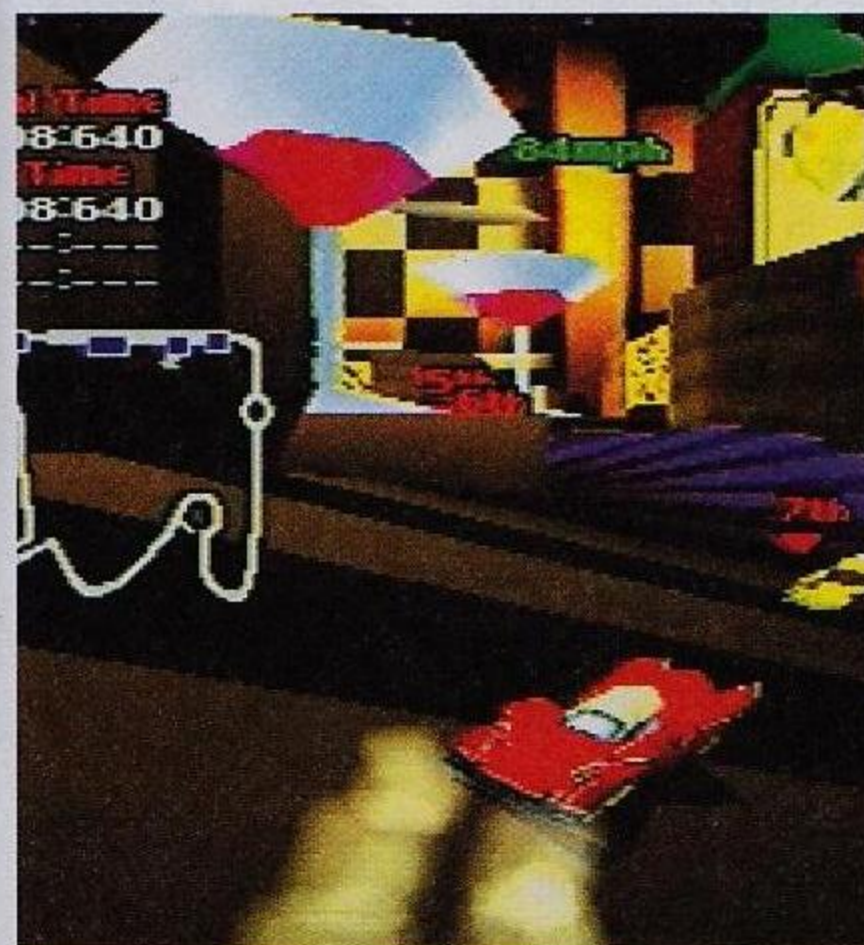
cules de dessin animé. C'est très réussi, ce mariage de technologie d'avant-garde et de dessin à l'ancienne est très bien rendu. On arrive alors à l'écran d'option, qui est si nourri que l'on a bien du mal à s'y repérer. Mais c'est un gage de qualité. Une courte analyse nous révèle que l'on peut courir en championnat, time-trial, course simple, ou s'entraîner sur

un des cinq premiers circuits disponibles au début. On peut ensuite choisir son bolide parmi cinq véhicules (plus trois cachés). Chaque véhicule est piloté par un personnage dont le look correspond à celui de son engin. Captain Rock conduit une Cadillac, Princess Jean, un carrosse, Penguin Bros, une réplique en carton-pâte de la Batmobile, Raptor & Raptor un ovni très rapide, et Bolbox, un mud énorme qui colle parfaitement à la route.

> **SI VOUS FINISSEZ** le jeu premier en mode championnat, vous aurez la possibilité de jouer sur de nouvelles pistes avec de nouveaux véhicules. Les courses se déroulent dans des paysages très humoristiques et variés.



*** Un mariage réussi de technologie d'avant-garde et de dessin à l'ancienne**



La fumée derrière les pneus indiquent un freinage d'urgence.

Les flèches dans les virages vous forcent à prendre la corde.

L'humour à la Tex Avery me fait rire depuis que je suis tout petit, et il n'y avait aucune raison pour que l'ambiance de *Motor Toon* me déçoive, bien au contraire ! C'est du point de vue intérêt que j'attendais ce jeu au tournant. Et quelle claque ! *Motor Toon* m'a complètement emballé, les bonus rehausent le plaisir de jeu et rendent la victoire aléatoire. De plus, le mode link est un régal. Waouuu ! ☺

AVIS DE
IVAN

Les corruptibles !



Un dollar vous permet de sélectionner un bonus au hasard. Vous aurez tout intérêt à en récolter le maximum pour jouer de vilains tours à vos adversaires. Au programme : mines, missiles, flaques d'huile et autres mégabombes. Attention, certains engins se retourneront contre vous!



On retrouvera Toon Island et Gulliver House dans de nouvelles versions. Les autres sont tout aussi étranges, avec un circuit suspendu, un se déroulant dans un château hanté, etc. Les parcours ont changé par rapport au premier, et de nouvelles options fabuleuses font leur apparition. La plus visible :

des flèches situées à même l'asphalte accélèrent soudain votre véhicule lorsque celui-ci passe dessus.

> **COMME** en général il y a un virage serré à suivre juste derrière, il faut donc freiner sec après l'accélération ! L'autre option qui révolutionne la jouabilité de Motor Toon 2 est le ba-

rillet de bonus. Pendant que vous roulez, vous devez passer sur les cases comportant un dollar. Pour cette modeste valeur, vous pourrez déclencher un bonus au hasard. Ce qui aura pour effet de gêner les autres coureurs. Si le joueur récupère les mines, il peut en disposer sur la piste pour stopper ses adversaires. Les bonus se comptent à la pelle : missiles, bottes de sept lieux, champ protecteur, bidon d'huile, etc. Il y a des malus, comme le rapetisseur qui vous ralentit puisque la route vous paraît alors gigantesque.

Avec sa jouabilité excellente, ses nombreux circuits et ses graphismes attrayants Motor Toon 2 offre une nouvelle alternative aux nombreux fans de jeux de voitures. La deuxième vague de titres Sony atteint aujourd'hui une telle maturité en termes d'intérêt et de réalisation que l'on espère voir les éditeurs tiers en faire autant.

Ivan Dubessy



La mine est un classique toujours aussi efficace : semez-en à tout va.

VERDICT



- GRAPHISME : 18
- ANIMATION : 17
- SONS : 16
- JOUABILITÉ : 16
- DURÉE DE VIE : 16

- + L'ambiance cartoon.
- + La jouabilité est un bon point.
- + Les bonus ingénieux.
- + L'animation sans aucun reproche.
- Les virages en épingle (Grrr) !
- Mon neveu squatte ma console.

OR

CD CONSOLES

**NOUVEAU A
PARIS 10^{ème}**

EXPLORA

JEUX VIDEO - CD ROM - JEUX DE ROLES - CARTES A JOUER

Partez pour l'exploration de votre imagination !

34, rue des Petites Ecuries - 75010 PARIS - tél : 01 45 23 00 26

A l'occasion de son ouverture :

EXPLORA vous offre des **PROMO** sur une sélection de jeux Saturn et Playstation neufs.
EXPLORA, c'est pour vous : les PRIX, le choix, l'accueil et des concours chaque mois.



SATURN

- CASPER
- DIE HARD TRILOGY
- EXHUMED
- FIFA SOCCER 97
- PROJECT X 2
- SOVIET STRIKE
- TOMB RAIDER
- TUNNEL B 1
- VIRTUA COP 2
- VIRTUAL FIGHTER KIDS
- VIRTUAL ON
- WORLD WIDE SOCCER' 97



**NIGHTS + PADDLE
ANALOGIC**



ATHLETE KING

SATURN OCCASION

- | | |
|----------------------|-------|
| VICTORY GOAL | 99 F |
| CLOCKWORK NIGHT | 99 F |
| VIRTUA REMIX | 149 F |
| FATAL FURY III (jap) | 299 F |
| GEX (us) | 149 F |
| CYBER SPEEDWAY | 99 F |
| ASTAL (jap) | 229 F |

PLAYSTATION

- BROKEN SWORD
- BURNING ROAD
- CRASH BANDICOOT
- DESTRUCTION DERBY 2
- DIE HARD TRILOGY
- JUMPING FLASH 2
- LOMAX
- MICROMACHINES V3
- STREET RACER
- SUPERSONIC RACER
- TOMB RAIDER
- WIPE OUT 2097



TEKKEN 2



FORMULA 1

PLAYSTATION OCCASION

- | | |
|-------------------|-------|
| DESTRUCTION DERBY | 169 F |
| ALONE IN THE DARK | 249 F |
| PRO PINBALL | 199 F |
| JOHNY BAZOOKA | 169 F |
| HI-OCCITANE | 199 F |
| PO'ED (us) | 269 F |



3 DO

- CASPER
- BUST A MOVE
- OLYMPIC SOCCER
- OLYMPIC GAMES
- ROAD ROASH 299 F
- THE WED FOR SPEED 349 F
- D. (us) 299 F
- THE HORDE 199 F
- SHOCK WAVE 199 F
- STREET FIGHTER TURBO 249 F
- SLAYER (us) 269 F
- WAY OF THE WARRIOR 169 F
- OUT OF THIS WORLD 99 F

PC CD-ROM

- ALERTE ROUGE
- COMMANCHE3
- THE PANDORA DIRECTIVE
- TOMB RAIDER

**REVENDEZ VOS JEUX AU
MEILLEUR PRIX.**

**NOUS VOUS PROPOSONS
EGALEMENT UN GRAND
CHOIX DE JEUX
D'OCCASION SUR
MEGADRIVE, GAME GEAR,
SUPER NITENDO ET GAME
BOY.**

**EXPLORA, c'est aussi un
spécialiste des Cartes à
jouer(Magic, Spellfire...)
et de Jeux de rôles,
X-Files 3^{ème} saison !!!
Poster, T-Shirts, etc.**

**GRAND CHOIX DE JEUX
32 BITS D'OCCASION.**

GRAND CONCOURS 32 BITS !

**Chaque mois, le jeu du moment pour un
concours en magasin avec des lots à gagner !!!
inscription sur place.**

JEUX DE CARTES A JOUER :

Bientôt disponible :

X - FILES

Dès maintenant :

DEUS et KILLER INSTINCT

**Nouveau
Cartes à Jouer
Legend of the five
rings**

EXPLORA

**OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI
de 10h à 19h**

**34, rue des Petites Ecuries
75010 PARIS
Tél : 01 45 23 00 26**

**Métro :
BONNE NOUVELLE
CHATEAU D'EAU**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : NOUS CONSULTER



Pitball

Y'a bon basket et baston !

Développeur Warner Interactive
Éditeur Warner Interactive
Genre Sport futuriste
Prix Environ 350 F



Ol semble qu'un fervent disciple, voire la propre réincarnation du Monsieur Plus de chez Bahlsen, s'est infiltré dans l'équipe qui a développé Pitball. Principal suspect : le chef de projet, fortement soupçonné d'avoir donné de fermes directives à ses intervenants, genre : « Messieurs, au nom de la plus grande satisfaction du joueur, nous nous devons de lui offrir de tout, sans restriction, à profusion, jusqu'à plus soif. Exécution ! »

> **LE JEU** propose un déluge de scènes cinématiques, des combats épiques, un mode versus, coopératif ou multijoueur, un mode simulation, un grand choix d'options, des paramètres à gogo, douze terrains de jeux et de nombreux personnages sélectionnables, tous polygonisés. Le XXIII^e siècle a définitivement mis un terme à la polémique de la violence dans le sport. Plébiscitée par toute la population galactique, la vio-



Selon la gravité de la raclée que le joueur vient d'essuyer, il peut mettre une bonne dizaine de secondes pour se relever.

En mode simulation, il est possible de laisser l'ordinateur jouer tout seul.

lence fait désormais partie intégrante des règles du jeu. Le Pitball est l'exemple le plus caractéristique de l'évolution des disciplines sportives. Certes, il s'agit toujours de marquer

des buts, mais si les objectifs symboliques subsistent, tous les coups sont permis. Ce sport collectif s'apparente à un jeu de basket dont les règles auraient profondément dégénéré. Deux équipes de deux joueurs s'affrontent sur un terrain entièrement délimité par un mur d'enceinte, assez semblable à une arène.

La finalité consiste, par n'importe quel moyen, à prendre possession de la balle (une boule d'énergie pure, en fait) et l'expédier dans le trou situé en haut du mur à l'extrémité du camp adverse. Speedball, un vieux



Les cyborgs de la planète Astrocom ont appris à se reproduire et pratiquent leur propre religion.



Fiez-vous à l'ombre de la balle pour déterminer sa position.



La débauche cinématique



Montage serré d'extraits de matches, présentation de chaque espèce alien, etc. Laissez tourner la PlayStation pour assister à la diffusion régulière d'une des nombreuses et délirantes scènes cinématiques qui sont disponibles sur le CD-Rom.

succès de l'Amiga, a largement servi de référence aux auteurs de ce soft, tant au niveau du concept que du scénario. Sauf qu'aujourd'hui, tout est en 3D. Au départ, le joueur sélectionne une équipe parmi une douzaine de races d'aliens. Des hommes oiseaux, des cyclopes, des minotaures, des androïdes, des créatures de Roswell en

short et baskets, des humanoïdes féminins, reptiliens ou amphibiens, etc.

> **NOTRE VOIE LACTÉE** ressemble à une monstrueuse cour des miracles. Globalement, à chaque morphologie correspond un style de jeu et des caractéristiques particulières. Ainsi, les petits gabarits font preuve d'une bonne agilité et

d'une bonne rapidité, tandis que les pachydermes compensent leur lenteur par une grande robustesse et par des coups plus meurtriers. Logique. Toutes les espèces disposent de deux attaques simples ainsi que de plusieurs coups spéciaux et personnalisés, par ailleurs faciles à exécuter.

Si on tient compte de la fonction garde, la panoplie des actions possibles est digne d'un bon beat'em all. Aux commandes consacrées à l'aspect baston de Pitball, il faut ajouter celles

qui sont inhérentes au sujet initial de ce jeu. Une touche pour transférer le contrôle d'un joueur à l'autre, une touche de passe ou d'appel de balle, et une dernière attribuée au lancer. Le championnat se dispute aux quatre coins de la voie lactée, et que chaque terrain se distingue par une surface plus ou moins glissante et une attraction terrestre qui varie en fonction de la taille



Les bonus disparaissent en quelques secondes s'ils ne sont pas ramassés.

Les aficionados des sports collectifs se familiariseront sans aucun doute très rapidement avec les commandes de ce Pitball extrêmement complet, plutôt spectaculaire et pour tout dire endiablé. De plus, le système de combat, particulièrement bien conçu, est susceptible de flatter le bourrin qui sommeille en chacun de nous (pardon, en chacun de vous). C'est vraiment dommage que le jeu ne bénéficie pas de meilleurs graphismes. ☹

AVIS DE FABRICE ★★

À chacun ses coups spéciaux



L'attaque turbo sert à traverser très vite le terrain et à passer en force à travers la défense. Le saut spécial propulse le joueur au dessus des lignes ennemies, à la hauteur du trou qu'il faut viser. Une super attaque spéciale laisse au moins deux protagonistes sur le carreau.

de la planète. Les premières parties de cette foire d'empoigne sont assez laborieuses, sur l'écran, c'est plutôt la confusion. Les textures et les couleurs violentes de plusieurs décors ne facilitent pas la compréhension de cette fébrile agitation ambiante.

Dans tous les coins, parmi les bonus, les bombes ou les mines, des fous furieux se filent des beignes, à deux contre un, jusqu'à s'envoyer au tapis, ne s'épargnant même pas entre coéquipiers. Ils traversent la zone de jeu en un éclair, se jettent sur la balle et slamment comme des fusées.

> **TROIS CAMÉRAS** sont disponibles, mais la vue d'ensemble reste la plus exploitable, et puis les graphismes de certains personnages gagnent à ne pas être vus de trop près. Malgré la pixelisation un peu grossière, le fun est au rendez-vous. Le mode tournoi est un deuxième jeu dans le jeu. Le championnat se

transforme en une simulation qui mettra à l'épreuve les capacités de management du joueur. ayant relevé le défi et pris la responsabilité d'une équipe de troisième division.

Il s'agit de jongler avec les multiples statistiques de la ligue, de gérer les emprunts, le sponsoring, les paris et même les pots de vin. Match après match, il faudra surveiller de près le moral de ses troupes, ainsi que

le marché des transferts, et il est aussi nécessaire d'investir dans des équipements plus offensifs ou de nouvelles armures. Bref, tout est prévu pour qu'on puisse se prendre la tête pendant des heures. Pitball, grâce à son double système de jeu, à ses nombreuses richesses et à sa durée de vie, fait finalement oublier ses faiblesses et peut susciter un réel intérêt.

Fabrice Demurger



Les attaques turbo utilisent : triangle, triangle, carré.



Le Slorillian est un cow-boy qui se déplace en space-bike.

VERDICT



GRAPHISME	: 13
ANIMATION	: 15
SONS	: 14
JOUABILITÉ	: 13
DURÉE DE VIE	: 16

- + La diversité des coups spéciaux.
- + La rapidité du jeu.
- + La diversité des équipes.
- + les scènes cinématiques.

- Une action un peu confuse.
- Une tendance à la pixelisation.

HIT

CD CONSOLES

ESPACE LOISIRS

JEUX VIDEOS-INFORMATIQUE

Tél : 02-98-96-15-27

4 bis rue Leuriou

Fax : 02-98-96-29-83

29300 QUIMPERLE (HAUTE VILLE)

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H00 A 12H15 ET DE 13H30 A 19H00

Playstation EUR

CASPER	379 F
EARTHWORM JIM 2	369 F
FORMULA ONE	369 F
MYST	369 F
RESIDENT EVIL	369 F
TEKKEN 2	399 F
TILT	349 F
TIME COMMANDO	399 F
TRANSPORT TYCOON	389 F
WIPE OUT 2097	369 F

Toutes les
nouveautés
CDROM à
prix discount

SATURN EUR

ALIEN	379 F
CASPER	379 F
DAYTONA USA	399 F
DESTRUCTION DERBY	349 F
DOOM	379 F
EXHUMED	369 F
HIGHWAY 2000	379 F
LEGEND OF THOR 2	369 F
LOADED	369 F
WIPE OUT	349 F

Playstation IMPORT

CRASH BANDICOOT	399 F
DIE HARD TRILOGY	399 F
DYNASTY WARS	499 F
KING OF FIGHTER 95	499 F
MACROSS	499 F
TOBAL N°1	499 F

SATURN IMPORT

DBZ 2	399 F
NIGHTS + PAD	499 F
REAL BOOT	499 F
VAMPIRE HUNTER	199 F
VOLANT SATURN	499 F

MEMORY CARD 120blocks	299 F
MANETTE PSX	149 F

JEUX GAME BOY

A partir de 99F

JEUX MEGADRIVE

A partir de 149F

JEUX GAME GEAR

A partir de 99F

JEUX S.NINTENDO

A partir de 149F

Sur présentation de
cette publicité
vous bénéficiez
d'une réduction de 40 F
pour tout achat
supérieur à 349 F *
*Offre non cumulable

* Possibilité de commander par tél + 35 frs de frais d'envoi
Livraison sous 24/48h

Tous nos prix et nos offres sont révisables sans préavis.
Offre dans la limite des stocks disponibles

Développeur Team 17

Éditeur Ocean

Genre Shoot'em up

Prix Environ 350 F



Guetté par tous les inconditionnels du shoot'em up, X2 répond-il aux espérances attendues ? Il est légitime d'avoir quelques inquiétudes quant à l'annonce de la sortie d'une suite. Le scénario reste somme toute très classique. Être un héros nécessite quelques sacrifices, ne comptez pas sur votre bonne fortune. Vous aviez une femme, une maison où régnait le bonheur. Les caprices du destin en ont décidé autrement. Vous avez tout perdu, famille, sentiments. Tout cela pour se métamorphoser en un être froid, maître



Vos ennemis et vous avez un but commun, l'anéantissement de l'autre partie. Pas de quartier.



X2

La guerre du fer

de lui en toutes circonstances. Le titre du meilleur pilote de la fédération terrienne ne s'acquière pas en jardinant dans un éden de paix. Et ce n'est pas en vain que cette abnégation de la vie s'est installée en vous. Votre sang-froid et votre dextérité inimitable seront de grand secours

face à la menace qui se fait de plus en plus pressante. La Terre a toujours fait l'objet de convoitise. Votre siècle ne déroge pas à cette règle. D'immenses vaisseaux mères ont lâché sur le monde des nuées de leurs progénitures métalliques. Leurs plans sont on ne peut plus clairs : faire de notre planète bleue un lendemain de carnaval de Rio. Le seul remède pour contrecarrer l'annonce de cette ambiance de fête macabre est de leur faire la leur. S'armer de courage est une chose, mais il faudra quelques arguments de plus pour stopper l'avancée extraterrestre. Réflexion et diplomatie seront des attitudes qui vous mèneront au suicide pur et simple. La tactique à employer, certes

moins subtile, sera celle de l'atomisation systématique. Mais à ennemis intelligents il faut des solutions intelligentes.

> **SI L'HISTOIRE** reste dans une tradition académique du genre quant est-il de sa réalisation ? La scène cinématique d'introduction en 3D est à couper le souffle. Développée à l'aide des logiciels lighwave et image effects, elle pré-



Encore un petit effort, celui-là est presque mûr pour la dispersion en particules.



L'ennemi annonce la couleur dès le début de votre mission, ce sera l'indigestion de vert.

AVIS DE
JIDÉ ★★

Un shoot'em up qui tient ses promesses. Tous les ingrédients sont présents pour nous assurer des heures de massacre dans la joie et la bonne humeur. Même, s'il reste dans la plus pure tradition du genre, X2 bénéficie également d'une excellente réalisation. Un regret cependant, les continus sont limités, et il faudra vous armer de patience pour accomplir votre dangereuse mission. ☹



Un dernier pour la route ?



Après avoir livré une multitude de combats, le plus dur reste à faire. Eliminer le big boss pour accéder enfin au niveau suivant. Ils sont différents les uns des autres mais, ils possèdent tous une puissance de feu phénoménale. « Que la force soit avec vous et q'uelle guide vos missiles. »



sente une qualité de rendu exceptionnelle. Entièrement conçu en deux dimensions, X2 reste dans l'esprit de titres comme R-Type ou même Xenon 2.

Les décors bitmap défilent en scrollings verticaux et horizontaux. Le procédé parallax permet à l'action de se dérouler sur plusieurs plans

(c'est la notion de profondeur de champ). Les graphistes ont laissé libre cours à leur imagination, le résultat est ici surprenant. Rien ne nous sera épargné, du terrible missile tigre au cyber-dragon en passant par les techno-squelettes. Sans parler des boss de fin de niveau ! Ils sont plus vicieux les uns que les autres et présentent tous des caractéristiques différentes.

> FAIRE FACE à de tels adversaires nécessite un armement approprié, une technologie de pointe. Quelle que soit votre sélection de vaisseaux en début de partie vous ne disposerez que d'un petit laser bleu aux effets dévastateurs (si dévastateur est un syno-

nyme de ridicule, alors il l'est). Pas de panique, de nouvelles armes seront mises à votre disposition au fur et à mesure de votre progression. Des musiques et des effets sonores samplés le jour de l'apocalypse rythmeront votre avancée vers la victoire.

La difficulté croissante de ce titre nécessite une parfaite maîtrise du pad. Il vous faudra puissance et dextérité pour venir à bout d'une armée de créatures dont la principale vertu n'est pas vraiment la compréhension.

Jidé Hernandez



Ces missiles tigrés ne sont pas très dangereux mais, ils ont été construits en série illimitée.



Le cyber-dragon a une puissance de feu extraordinaire.



La ronde de destruction vous en fera voir de toutes les couleurs.



Soyez sur vos gardes. Les ennemis attaquent de tous les côtés.

VERDICT

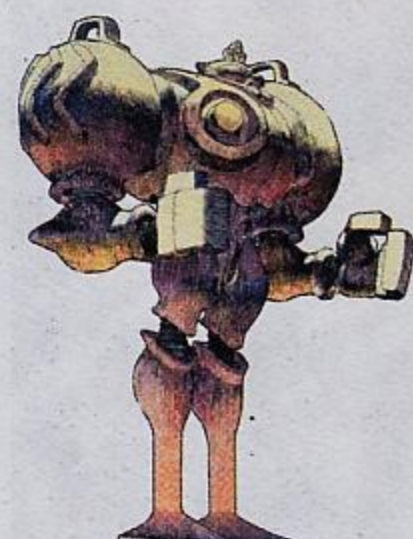


GRAPHISME	: 17
ANIMATION	: 16
SONS	: 15
JOUABILITÉ	: 15
DURÉE DE VIE	: 15

- + La qualité de l'introduction.
- + Aucun ralentissement de jeu.
- + L'effet de profondeur.
- + Les rencontres avec les gardiens.
- Des situations parfois difficiles.
- Un peu répétitif.

HIT

CD CONSOLES



Il est possible pour tous les combattants de faire des chopes en l'air.

Jon Talbain est un loup garou karatéka extrêmement à l'aise dans les attaques aériennes.

Le coup de poing tournant de Vector fait la largeur de l'écran.



Darkstalkers

Street Fighter au vestiaire !

Développeur **Capcom**
Éditeur **V.I.E**
Genre **Baston**
Prix **Environ 350 F**

Deux ans après l'apparition du premier volet en arcade, et six mois après la commercialisation saturnienne du deuxième épisode de la saga, Capcom nous livre la version PlayStation de Darkstalkers, les guerriers de la nuit. Au programme, grosse baston en 2D. Pour des raisons directement dépendantes de la stratégie de Sony lorsqu'ils ont configuré leur machine, celle-ci ne se montre pas très brillante, lorsqu'il s'agit de faire tourner des bitmaps animés. Contrairement à la Saturn, pour qui, c'est en fait une petite spécialité. Elle dispose même d'un système de cartouche pour booster les temps de chargement -

(il est vrai que ça n'a pas encore été généralisé). C'était regrettable que Capcom n'exporte pas son savoir-faire sur la console de Sony. Un système de jeu légendaire et des sprites gros comme des maisons, tels sont les deux atouts principaux du Darkstalkers ici présent, qui fait dans la démesure.

> **DES ENCHAÎNEMENTS** incroyables, des baffes homériques, des coups spéciaux spécifiques, sortis de je ne sais quelle imagination débridée.



Lord Bishamon est bien sûr anglais. C'est un zombie, très rock'n'roll.

Les personnages (au nombre de dix, esthétiquement très réussis) sont par eux-mêmes des caricatures de monstruosités. Citons, au hasard, Lord Bishamon, le zombie Hard rocker, Aulbath, le triton, Felicia, la femme chat, Talbain, le loup-garou ou encore Bigfoot le Sasquash. Ce simple échantillon vous donne une idée du caractère délirant de la ménagerie. C'est simple, sur le ring, ce sont tous des fous furieux. Le système de combat, dans la plus pure tradition du avant/bas/diagonale/avant plus poing, fait exploser sous tous les doigts, et sous les yeux ébahis, des feux d'artifices de coups spéciaux, de transformations absurdes et de projections



Des coups spéciaux hallucinants, de bons personnages ainsi que des graphismes que l'on pourrait qualifier de très corrects et une jouabilité fidèle à la réputation de Capcom, tels sont les atouts de ce Darkstalkers sur PlayStation. Mais l'animation du jeu reste en dessous de la version Saturn. Nous dirons donc : d'accord pour la rapidité, pour la 2D, mais on veut également des animations fluides. ☹



La foire aux méga baffes



Difficile de recenser les coups spéciaux qui sont à la disposition de ces créatures méga-hallucinées. Le spectaculaire a été repoussé jusque dans ces derniers retranchements. Au mépris de toute vraisemblance, certes, mais pour le plus grand étonnement des joueurs, ça c'est sûr.

inouïes. Les boules de feu et les Dragon's Punch ont pris un certain coup de vieux.

> **AU COURS DU JEU**, une barre spéciale qui se remplit en fonction des coups donnés et reçus, donne accès à un ultime coup ravageur, définitivement humiliant. Il y en a pour tous les goûts. Le jeu est vraiment fun, même pour les débutants. Au

niveau des options, les modes de jeux sont classiques et on peut choisir entre trois vitesses d'animation. Les décors s'inscrivent quant à eux dans la grande tradition de Capcom : un décor par personnage, légèrement interactif et animé. Cependant, une remarque vient nuancer cet enthousiasme général. En effet, l'animation des sprites est un peu saccadée. Nos experts de la rédaction pensent qu'elle a perdu quelques images en cours de programmation. C'est du moins ce que laisse apparaître la comparaison avec la mouture qui tourne sur la 32 bits de Sega. J'aurais préféré qu'ils planchent d'abord sur une adaptation de X-Men Children of the Atom, dont le concept s'apparente fortement à Dark-

stalkers. De par la popularité universelle des super héros de la Marvel, le jeu aurait probablement pris une dimension attachante et fédératrice, garante de succès. Mais peu importe. Les créatures de Darkstalkers, pleines de personnalité, ouvrent la voie au genre néo-street-fighterien sur PlayStation. Leurs coups sont vraiment spectaculaires et ce jeu donnera satisfaction à tous les amateurs de beignes et de mémorables carnages. **Fabrice Demurger**



Confortablement installée dans son igloo, la tribu des Sasquatch supporte son poulain.



Le grotesque est aussi un instrument de dissuasion psychologique.

VERDICT



GRAPHISME	: 15
ANIMATION	: 13
SONS	: 14
JOUABILITÉ	: 15
DURÉE DE VIE	: 15

- + Des coups spéciaux à la pelle.
- + Des graphismes soignés.
- + Une jouabilité très correcte.
- Une animation peu agréable.
- Une simili scène d'introduction.
- Un jeu d'arcade d'il y a deux ans.

HIT

CD CONSOLES

Les circuits officiels



Andretti Racing 97

Un Mario sur PlayStation



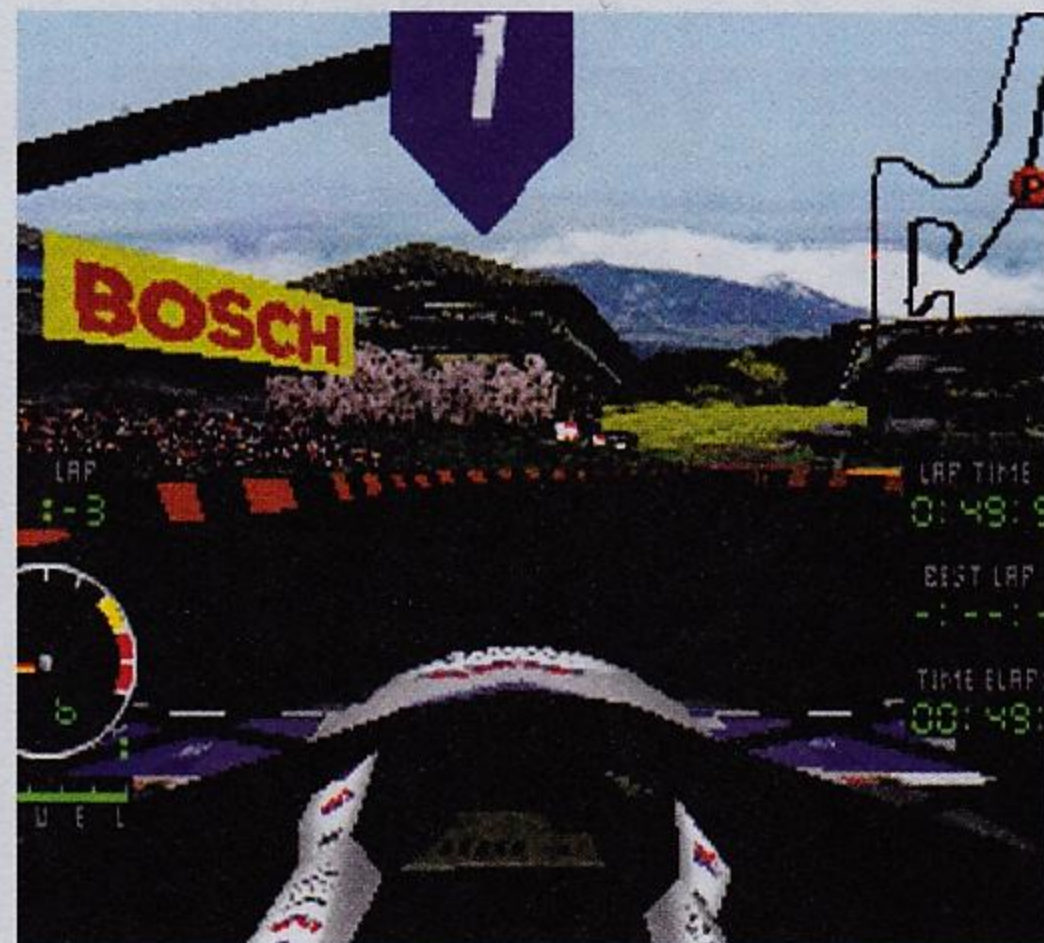
Développeur **EA Sports**
Éditeur **Electronic Arts**
Genre **Course automobile**
Prix **Environ 350 F**

Electronic Arts, le roi de la licence sportive, s'est attaché pour ce jeu les services du célèbre Mario Andretti, champion du monde de formule 1 et quatre fois champion d'indy car au cours de sa longue carrière. La principale originalité de ce énième jeu de course sur PlayStation réside dans la possibilité de concourir dans deux catégories bien différentes : le nascar (ou stock-car) et l'indy-car. Ces courses, typiquement américaines et peu connues du grand

public européen, peuvent se dérouler en pleine ville avec des tracés très tordus (à 90° parfois) aussi bien que sur des ovales, véritables arènes des sports mécaniques. Mario Andretti Racing propose seize circuits officiels dont un, cela ne manquera pas d'étonner les profanes, se trouve au Japon.

> **COMME** à son habitude, Electronic Arts n'a pas lésiné sur les options et a même fait l'effort d'implémenter quelques trouvailles dignes de ce nom. Il est ainsi possible (et même recommandé, il s'agit du mode de jeu le plus intéressant) de débiter une carrière : vous commencez en bas de l'échelle et en vous faisant engager par les meilleures écuries qui vous permettent de faire évoluer votre matériel. Si vous avez besoin de quelques conseils, des séquences vidéo de Mario Andretti sont là pour vous guider. Dans un autre registre, une option

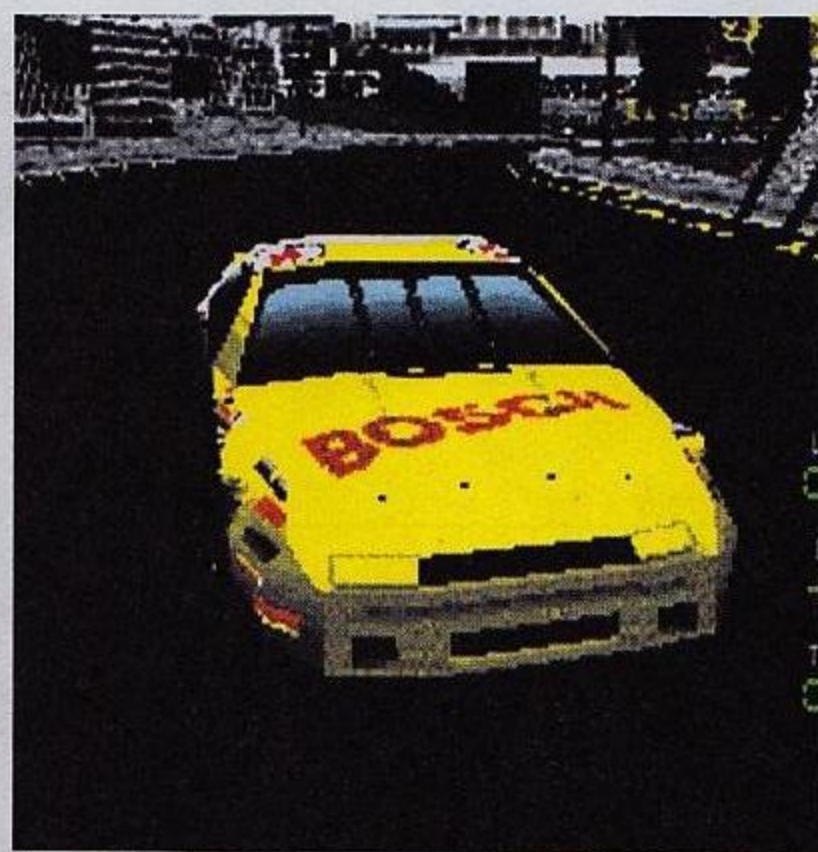
deux joueurs en écran splitté est disponible. Avec un câble link, on joue à quatre. On peut également changer les différents paramètres de sa voiture : les pneus, le moteur, etc. Bref, l'éditeur américain a pensé à tout. Là où le bât blesse, c'est plutôt au niveau de la réalisation technique qui laisse une légère impression d'inachève-



Le pit-stop est un passage incontournable.

AVIS DE
REMY

Bien que soumis à une âpre concurrence, Mario Andretti Racing parviendra sans aucun doute à séduire les incondtionnels du genre. Ses quelques défauts (3D assez grossière, pas de grosses sensations de vitesse) sont largement compensés par une pléthore d'options et de paramètres ainsi que par le nombre très conséquent de circuits. À réserver aux fans tout de même. ☺



C'est avec un certain plaisir que l'on retrouve les circuits officiels. Vous allez ainsi concourir dans de grandes villes américaines comme New York ou canadiennes (Vancouver, Toronto, etc.) et ne manquerez sans doute pas de reconnaître des circuits aussi fameux que celui de Cincinnati.



ment : si le clipping est quasi inexistant, les textures sont grossières, peu colorées et les sensations de vitesse sont loin d'être vertigineuses. On est bien loin du moteur graphique de Formula One, par exemple.

> **CELA DIT**, la conduite des véhicules est plutôt agréable (je vous conseille d'essayer le volant Mad Catz) quoique très classique et les courses sont suffisamment disputées pour maintenir le joueur en haleine. De plus, la variété des circuits proposés offre des plaisirs de conduite très différents, ainsi les joueurs les plus techniques se tourneront plus volontiers vers des courses aux virages



multiples et délicats alors que les plus bourrins (comme moi) prendront leur pied sur le Thunderdome, un ovale dont certaines parties sont inclinées à 45°. Cependant, même lors de ces courses sans grande finesse apparente, il sera nécessaire de développer un certain sens tactique en ménageant sa voiture, en la ravitaillant ou

en remplaçant les pneus au moment opportun. Au niveau des bruitages, on reste toujours dans le domaine de la qualité, même si, encore une fois, on a déjà vu mieux.

Andretti Racing est donc plutôt à ranger du côté des simulations et prévaut essentiellement par sa variété. Ceux qui recherchent le fun, la beauté des graphismes, le plaisir immédiat se tourneront plutôt vers un Burning Road, les autres pourraient bien se laisser tenter encore une fois, même si ce jeu souffre d'une concurrence d'excellente qualité. Attention quand même à l'overdose !

Rémy Toulouse



Un crash spectaculaire, mais avec l'option Damage LTD, on repart.



La vue intérieure procure de meilleures sensations.

VERDICT



GRAPHISME	: 13
ANIMATION	: 14
SONS	: 13
JOUABILITÉ	: 14
DURÉE DE VIE	: 13

- + Seize circuits officiels.
- + Les très nombreuses options.
- + Course de stock-car et d'indy car.
- + Quatre joueurs en même temps.
- Des textures grossières.
- Un jeu pas franchement fun.

HIT

CD CONSOLES



Project Overkill

Kill ! Kill ! Kill !

Développeur Konami

Éditeur Konami

Genre Action

Prix Environ 350 F

O inutile de vous le préciser, Project Overkill ne fait pas dans la poésie, et encore moins dans la dentelle. Après avoir pris connaissance de votre objectif et choisi votre mercenaire préféré parmi quatre autres, la mission débute. Il n'est pas question de parlementer mais de bousiller tout le monde, de toutes manières, ils ne comprendraient pas autrement. C'est alors que le bain de sang commence et quand je dis bain, je pèse mes mots (détail amusant, lorsque l'on marche dedans, on observe les traces de sang au sol). Enfin, quelle que soit l'arme utilisée (celles-ci sont au nombre de quatre par mercenaire et sont croissantes en puissance et en rareté), son utilisation donne lieu à une importante effusion de sang. Il y en a partout, au sol, sur les



Dans cette mission, il vous est demandé d'escorter un traître jusqu'au téléporteur.

murs, au plafond, non, pas au plafond sinon on ne pourrait pas jouer. Je m'explique : le jeu se présente en perspective axonométrique (qu'on appelle injustement isométrique) un peu comme Crusader no Remorse dont il est totalement inspiré. En général dans ce genre de jeux, certaines parties des décors gênent parfois la visibilité.

> **Aussi** pour pallier ce défaut, la machine, lorsque l'on se rapproche des murs, met en transparence certains d'entre eux afin que l'on puisse découvrir l'intégralité des niveaux. Tant qu'on est dans l'aspect technique, parlons un peu de la réalisation. De ce point de vue, rien de vraiment transcendant : les graphismes sont corrects, c'est-à-dire ni moches ni particulièrement beaux et manquent de variété. L'animation quant à elle est perfectible lorsque de nombreux ennemis sont présents à l'écran. En effet, il n'est pas rare que le jeu saccade et je

vous assure qu'il est peu aisé, lorsque l'on est entouré de vilains méchants d'essayer de diriger un paraplégique parkinsonien déguisé en mercenaire. La jouabilité elle non



Quasiment tous les éléments du décor sont destructibles.



Parfois à l'aide de commutateurs, on peut utiliser des ascenseurs et autres plates-formes.



L'arme de catégorie quatre qu'est le missile est pour le moins dévastatrice.



Ça vous dirait de goûter à un steak d'alien ? Vu la manière dont il a explosé, la chair doit être bien tendre.

En avançant dans le jeu, les niveaux sont de plus en plus longs et les objectifs de plus en plus complexes. Le jeu se résume pourtant à tirer sur tout ce qui bouge. Ceux qui ont passé des heures de délire sur Loadhead seront navrés. En effet, la monotonie est le leitmotiv principal de cette triste déambulation labyrinthique qui n'exploite même pas les capacités de la PlayStation. ☹



Fais-toi des z'amis



Entre les espèces d'humanoïdes, les aliens et les robots, il y a fort à faire. La plupart des ennemis sont déclinés en plusieurs couleurs qui déterminent leur agressivité et leur résistance aux pruneaux que vous leur envoyer.

plus n'est pas géniale, elle est même assez difficile du moins au début du jeu. Le personnage ne peut se déplacer et tirer que dans huit directions, contrairement à Crusader où l'on pouvait viser n'importe où. On perd son temps à tirer dans le vide, et lorsque l'on sait que les mu-

nitions sont comptées, ça devient vite rageant. Mais bon, on s'y fait finalement avec le temps. Il est aussi impossible de se baisser, de faire des roulades, de faire des pas de côté, etc. Ces mouvements qui étaient possibles dans Crusader

permettaient d'ajouter plus de précision et de finesse dans le jeu et donc d'adoucir le caractère bourrin de celui-ci. Mais visiblement Project fait abstraction de ces diverses considérations.

> **AU FINAL**, on se retrouve devant un jeu assez distrayant, une fois le cap de la prise en main

passée. Mais après quelques heures d'une mégacure au centre Biovisang, on se lasse rapidement. Bien sûr certaines missions consistent à escorter un traître ou

à trouver une puce qui permettra de voler des informations à l'ordinateur central. Mais ça n'est qu'un simple prétexte car la finalité de chacune des missions est l'extermination de tout ce qui respire, enfin de tout ce qui bouge car il n'est pas certain que les aliens respirent.

Tea Teck Hao



Ça n'est plus marrant, ils sont tous morts. D'autres prétendants ?

VERDICT



GRAPHISME	: 13
ANIMATION	: 09
SONS	: 12
JOUABILITÉ	: 11
DURÉE DE VIE	: 12

- + On peut presque tout détruire.
- + Il y a beaucoup de sang ...
- Répétitif.
- Les saccades sont énervantes.
- Il n'est pas évident de viser.
- J'ai oublié mes aspirines.

HIT

CD CONSOLES



Actua golf

Tee for you



Développeur Gremlin

Éditeur Funsoft

Genre Golf

Prix Environ 350 F

Après un jeu de football (Actua Soccer), Gremlin signe ici une version golf, somme toute bien intéressante. Mais attention ! N'est pas Nick Faldo qui veut. Jeu de nanti, le golf vous est à présent accessible. Oublié le PGA Tour de grand-père, et autres ersatz accablant d'ennui. La jouabilité est identique à tous les jeux de ce type : très fluide. Mais, sachez avant toute chose qu'un long entraînement sera nécessaire si vous désirez jouer dans la cour des grands.

> **LE GOLF** est très technique et il faut en connaître les règles pour pouvoir en apprécier toutes les vertus. De plus, les fonctions de jeu sont très simples d'accès. En effet, une touche, une fonction (choix des clubs, choix des vues balle/golfeur, aperçu du terrain, et tir).

Tout est fait pour que vous soyez un vrai golfeur. C'est pourquoi, les différentes formes de ce sport figurent au menu : Medal Play (surtout pour les pro), Match Play (victoire au plus grand nombre



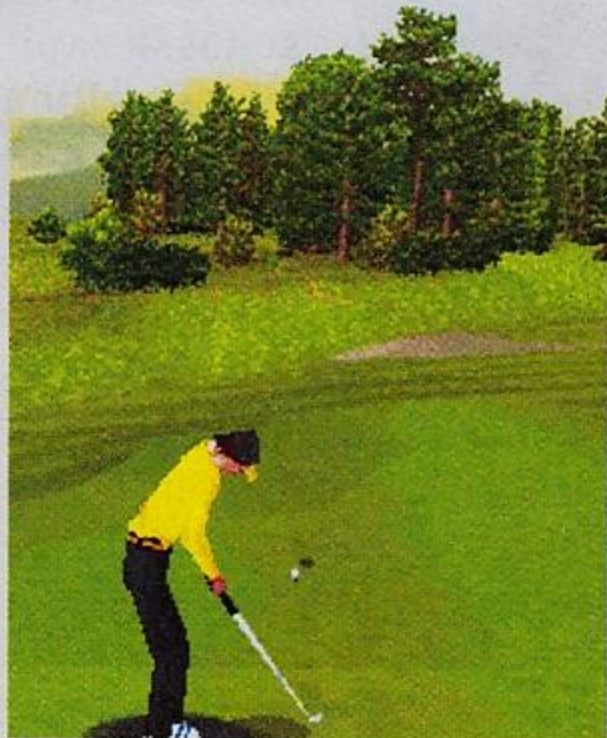
Un œil de lynx est toujours nécessaire pour reconnaître les lieux et apprécier les distances.

de trous gagnés), Foursome (deux joueurs en équipe qui jouent un coup sur deux), Fourball (dérivé du Foursome), etc. En sus d'une carte générale du parcours qui vous indique la direction de votre drive (coup de départ) par exemple, une ligne partant de votre tee (support de la balle), vous signale la trajectoire et le point de chute précis de celle-ci. Graphiquement parlant, Actua Golf est relativement agréable au regard. Cependant, on regrettera certainement des éléments du premier plan pas tout à fait finis au niveau de la réalisation. Dans un contexte graphique où la fluidité des images lors des mouvements de caméra est quasi irréprochable, on peut regretter un statisme certain du golfeur. Quelques gestes typiques du sportif en

pleine concentration, auraient renforcé un réalisme déjà bien rendu. Ici encore, la motion capture a fait des siennes et la flexion des jambes lors du swing montre une volonté assurée de recréer au mieux les gestes du joueur avec son club. À croire que le visuel a été fortement privilégié, Actua Golf propose entre autre



Le plus dur est de jauger sa force de frappe pour que la balle n'aille pas plus loin que l'objectif.



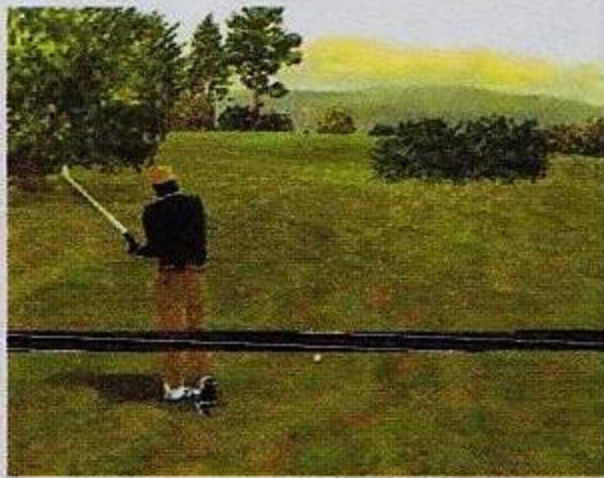
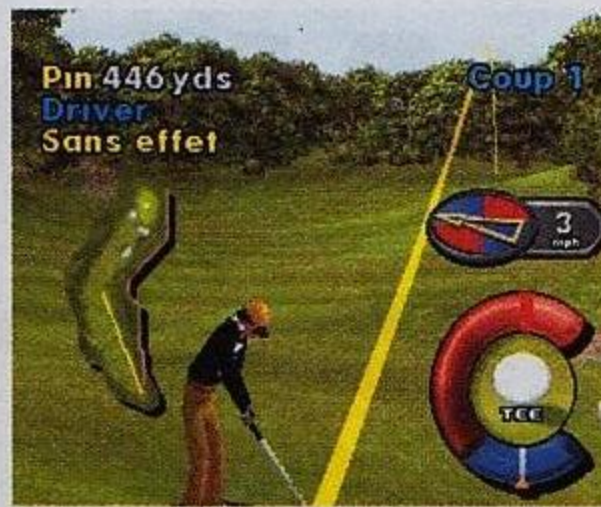
Les reliefs du green peuvent bien souvent fausser la trajectoire de la balle.



Actua Golf n'est sans doute pas le premier du genre et ne sera certainement pas le dernier. Il a au moins le mérite de se ranger dans un conformisme fort respectueux de cet art sportif qu'est le golf. Après un long entraînement, il n'est pas dit que je m'y mette réellement tant cela m'a paru fastidieux. Mais après tout pourquoi pas ! Le réalisme de ce titre est tout de même attirant. ☺



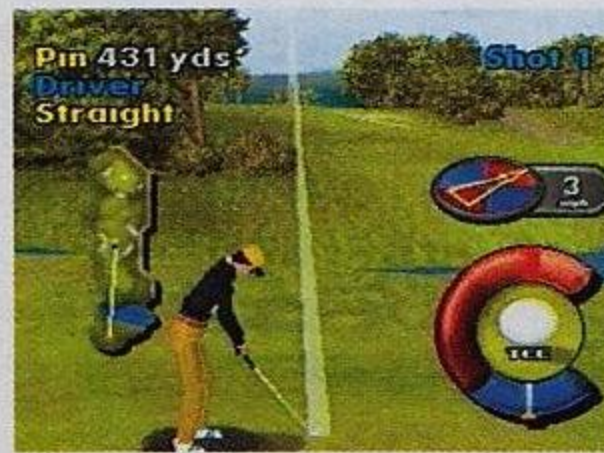
Impact



Le golfeur se doit d'adopter une gestuelle rigoureuse. Flexion ! Extension ! Parfois il peut y avoir des ratés même si avant de tirer toutes les conditions de tir s'affichent à l'écran pour vous rendre la tâche plus facile. Pensez à bien jauger votre force de frappe, vous pouvez être hors limite.



que joueur d'exception, vous devez prendre quelques repères pour réussir au mieux votre parcours. Une option vous est proposée à cet effet et vous pouvez ainsi baignader selon votre gré et même vous octroyer une promenade en forêt.



de nombreuses possibilités de prise de vue, aussi bien pour la trajectoire de la balle (vue aérienne, vue de face, etc.) que pour le golfeur (vue de dos, vue de haut, etc.). En tant

Les commentaires sont des plus plaisants dans la mesure où le jeu est ponctué de petites réflexions tantôt agréables tantôt teintées de reproches. Notamment en mode entraînement, une option de jeu vous est offerte.

sionnelle dans son fonctionnement sans pour autant être inaccessible aux passionnés de ce sport. À découvrir, pour les mordus du club.

Laurent Saccaro

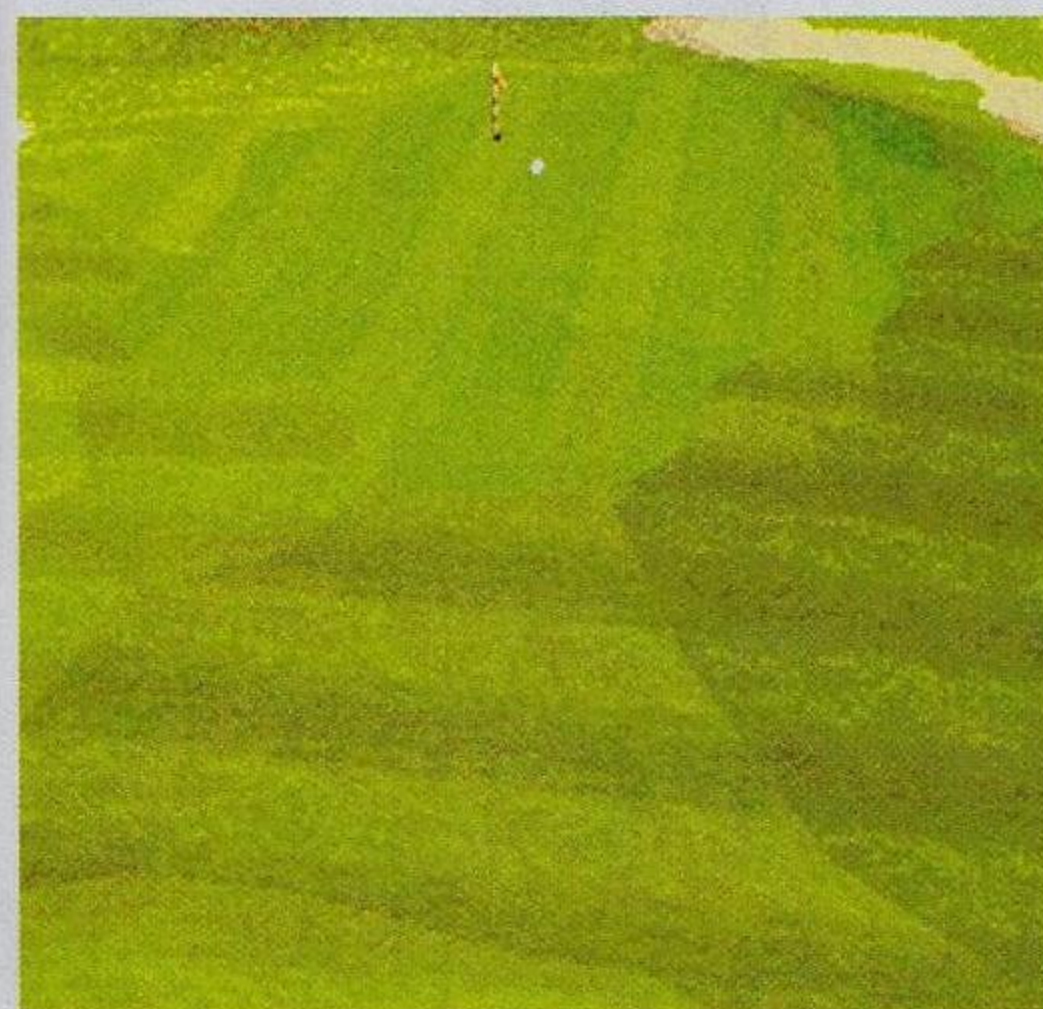
> **ELLE PROCURE** une présentation du parcours avec quelques conseils techniques fort appréciables lorsque l'on débute dans le circuit. D'une manière générale, le son est agréable dans la mesure où, dans un souci de perfection auditive, l'on peut entendre les oiseaux gazouiller d'admiration devant votre talent, et les arbres faire frémir leurs feuilles au gré du vent. Les acclamations d'un public invisible viennent à point nommé lorsque vous réussissez de jolis coups. Une bonne simulation de golf qui se veut avant tout profes-



Une grille sur le green permet de mieux se rendre compte du relief.



À vous de surmonter l'obstacle.



Après avoir traversé le fairway et évité les bunkers, votre balle échoue sur le green.

VERDICT



GRAPHISME	: 13
ANIMATION	: 13
SONS	: 14
JOUABILITÉ	: 14
DURÉE DE VIE	: 12

- + Les commentaires.
- + Un golf dans les règles de l'art.
- + Des vues intuitive très fluide.
- + La Motion Capture est réussie.
- Un graphisme pas bien net.
- Un personnage trop statique.

HIT

CD CONSOLES



NHL 97

Palet à gauche

Développeur EA Sports

Éditeur Electronic Arts

Genre Hockey

Prix Environ 350 F

Vous n'avez jamais touché à un jeu de sport d'Electronic Arts ? Qui n'a jamais joué à FIFA, NBA ou NHL dans une version ou dans une autre ? Personne. Inutile, donc, de faire les présentations. Comme tous les ans à la même période, l'éditeur américain nous ressort ses classiques. Le premier à débarquer cette année est NHL 97. Comme son nom ne l'indique pas forcément, il s'agit d'un jeu de hockey mettant en scène les 26 équipes de la ligue nord-américaine (licence oblige). D'une année sur l'autre, les développeurs font évoluer leurs jeux de façon plus ou moins significative.

> **L'ANNÉE 1995** avait vu l'irruption de la 3D, avec le procédé du Virtual Stadium. Ce moteur graphique, commun à tous les jeux de sport d'EA, mettait en scène des joueurs en 2D dans un environnement 3D.



Cet angle de vue n'est pas le plus spectaculaire, mais est assez pratique.



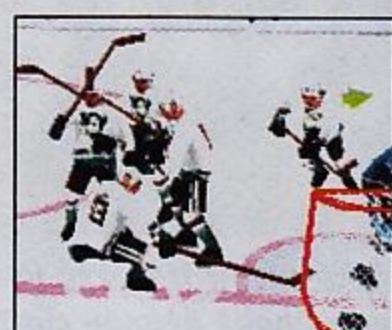
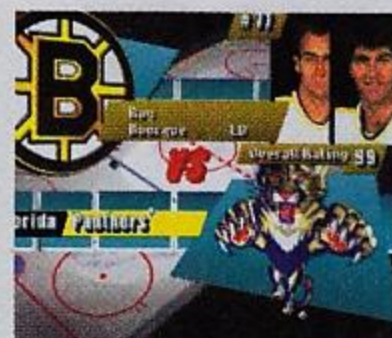
Ce n'est pas à la suite de ce type de cafouillage que vous parviendrez à marquer un but.

Cette innovation d'importance n'avait pourtant pas tenu toutes ses promesses. Si la réalisation graphique était honorable, les jeux souffraient d'une jouabilité déplorable et d'une anima-



L'angle de caméra Helmet vous plonge dans une sorte de Doom-Hockey, malheureusement injouable.

tion assez médiocre. Ces défauts ne subsistent plus dans cette nouvelle version de NHL. Les joueurs sont désormais en 3D et gagnent considérablement en esthétique. Les polygones qui les composent sont nombreux et utilisent le lissage de gouraud. Cela donne un rendu très réaliste, d'autant que les textures sont également très fines et détaillées. Surtout, les animations, réalisées grâce à la motion capture, sont exceptionnelles de fluidité et de variété. Ce procédé, peu convaincant jusqu'ici dans les jeux de sport, acquiert enfin toute sa dimension. Car c'est là que l'innova-



Admirez la finesse et la précision des textures. Franchement magnifique.



Les joies du hockey passent souvent par l'anéantissement physique de l'adversaire.

AVIS DE RÉMY

Souvent déçu par les différentes moutures des simulations sportives d'EA je suis cette fois-ci réellement impressionné. NHL 97 n'a rien du plat réchauffé auquel on pouvait s'attendre. Cette fois, un palier a même été franchi. Ce jeu est tout en 3D, magnifique, très bien animé et surtout étonnamment jouable. Il s'agit à n'en pas douter de la nouvelle référence de hockey sur console 32 bits. ©



Le match dans le match



C'est bien connu, au hockey on se bastonne. Chatouillez trop un joueur, traitez sa mère ou piquez-lui le palet et il vous décochera un de ses gros poings gantés dans la tronche. Faites lui comprendre que le chef de la patinoire, c'est vous ! C'est marrant mais cher payé : cinq minutes de prison.

vation est importante. NHL 97 est jouable, très jouable même. Sa prise en main ne nécessite aucun temps d'adaptation. Les passes sont admirablement gérées, les joueurs répondent au quart de tour, les tirs sont très spectaculaires. La vitesse du jeu étant parfaite, cela donne des parties mémorables, particulièrement soutenues, qui vous laisseront sûrement à cours d'énergie, pleins de bleus et de bosses virtuels. Obéissant au souci de réalisme caractérisant les jeux d'EA, les concepteurs ont inclus une scène d'altercation très musclée entre deux joueurs. Les boutons de passe et de tir enclenchent alors de jolis coups

de poing. Et comme au hockey il faut savoir se faire respecter, n'hésitez pas. De toute façon, vous écoperez des cinq minutes de prison réglementaires.

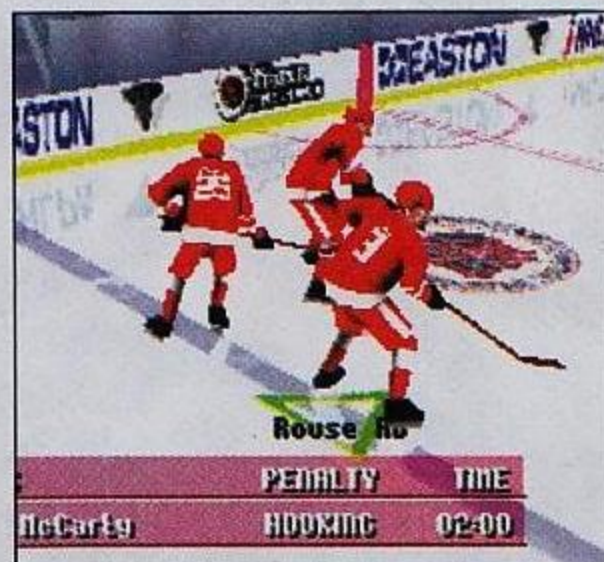
> LA PANOPLIE des options est large. Constituez par exemple votre équipe en transférant les meilleurs joueurs, créez vos propres joueurs ou laissez-vous entraîner dans une saison complète. Quelques points noirs subsistent pourtant. D'abord, marquer un but tient de l'ex-

plot. On s'en prend un certain nombre au début, mais, une fois le jeu maîtrisé, le score reste souvent vierge. D'autre part, certains angles de caméra sont injouables. La caméra en vue subjective n'a, par exemple, d'autre intérêt que d'être spectaculaire (elle l'est franchement cependant). Pour conclure, NHL 97 est sans conteste le meilleur jeu de hockey sur console. La réalité virtuelle est proche.

Remy Toulouse



Les mouvements des joueurs sont retranscrits de façon très réalistes.



Toutes les fautes sont sanctionnées par un petit passage en prison.

VERDICT



GRAPHISME	: 16
ANIMATION	: 16
SONS	: 14
JOUABILITÉ	: 16
DURÉE DE VIE	: 15

- + La jouabilité instinctive.
- + Les animations et graphismes.
- + Le mode baston est amusant.
- + Les matches sont épuisants.
- Marquer un but tient du miracle.
- Les angles de caméra inutiles.

HIT

CD CONSOLES



Sim City 2000

Touche pas à ma ville !

Développeur **Maxis**

Éditeur **VIE**

Genre **Gestion**

Prix **Environ 350 F**

Enfin, le jeu légendaire de gestion arrive sur notre console adorée ; il s'agit de Sim City 2000. Que dire de ce titre, si ce n'est qu'il est tout bonnement formidable. Sa première version était en 2D, donc autant dire que c'est aujourd'hui un véritable dinosaure. Cette nouvelle mouture en 3D nous offre des graphismes démentés et des couleurs resplendissantes. D'ailleurs cette technique vous permet de visionner votre ville sous différents angles.

Mais je ne vais pas vous prendre la tête avec une critique dithyrambique sur l'aspect visuel du jeu. Vous vous en ferez une idée très rapidement.

> **NOTAMMENT** grâce à cette fantastique possibilité de créer tout un réseau de canalisations, ainsi que des transports en commun comme le métro et les bus. Attardons-nous plutôt sur l'intérêt intrinsèque de Sim City 2000 : c'est-à-dire la construction d'une ville dont vous êtes le maire virtuel, ainsi



Sim City 2000 pousse le réalisme jusqu'à montrer les grues en pleine action.

Vous voulez implanter une route au dessus de l'eau : construisez donc des ponts !

que sa gestion. Tout d'abord, vous devez installer des zones résidentielles, des infrastructures industrielles, ainsi que des commerces. Jusqu'ici rien de nouveau ! Mais là où tout se complique, c'est qu'il faut en

plus investir dans des écoles et universités, bibliothèques, etc. Ainsi, les génies en herbe inventeront de nouvelles technologies. Vous avez à faire un choix entre une source d'énergie allant des éoliennes à une centrale ultramoderne. Mais attention ! vous pouvez notamment opter pour une centrale à charbon, et là, les citoyens vous réclameront d'in-



Vous pouvez vous promener dans votre ville et admirer votre œuvre.



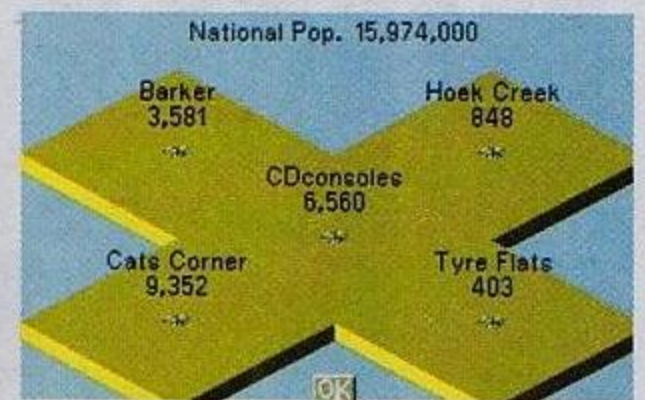
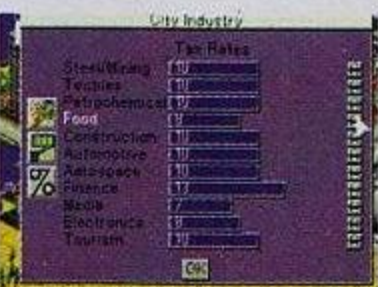
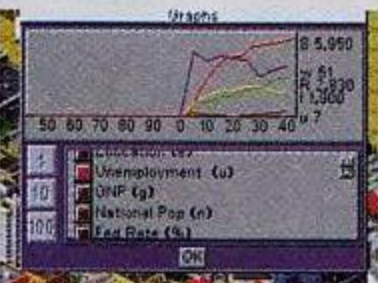
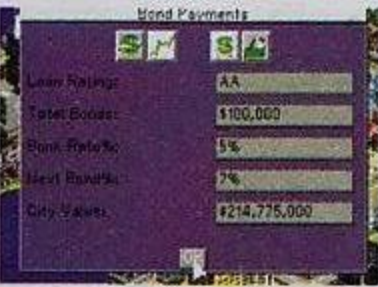
Une zone de couleur indique le type de structures que vous installez. Verte pour les résidences.

AVIS DE LAURENT

Accro déjà de la première version, je ne peux qu'adhérer à Sim City 2000, et je dirai même plus je l'adore. Peut-être que mon côté mégalo se sent complètement assouvi avec ce jeu, mais les graphismes superbes et l'aspect de cette gestion tridimensionnelle me satisfont tout à fait. On y passerait des heures, scotché à l'écran, abasourdi par un tel pouvoir virtuel, offert par Maxis sur PlayStation. ☺



Le B.A. BA du gestionnaire



Pour éviter la détérioration de vos structures, il faut être un fin financier. Notamment, ne pas omettre de consulter attentivement les graphiques, fixer des impôts pas trop élevés, investir dans des campagnes d'alphabétisation, anti-pollution, etc. Et bien entendu s'informer grâce à la presse.

vestir dans une campagne de lutte contre la pollution. Ensuite, l'alimentation en électricité se fait par un réseau en surface et à votre gré.

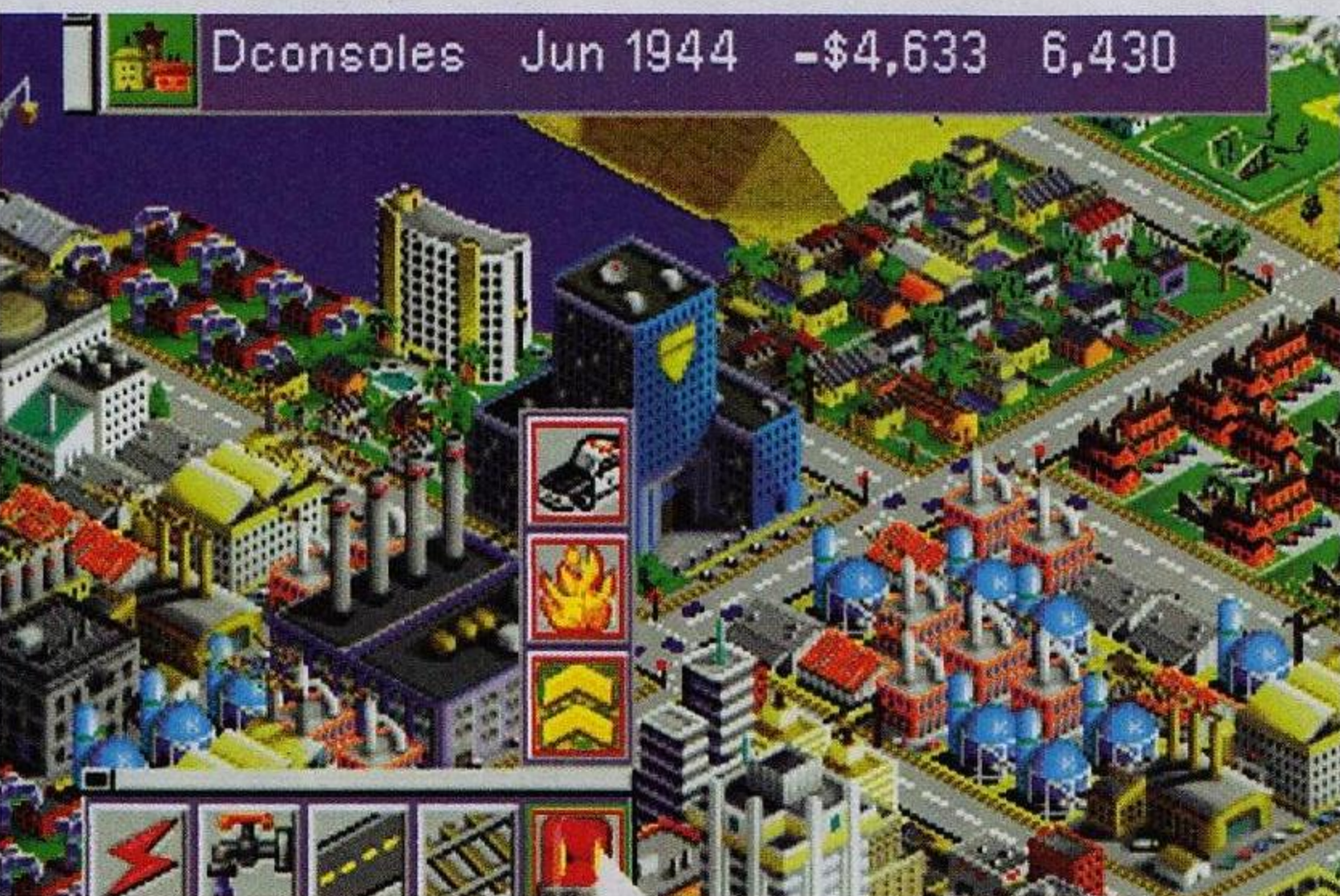
Bien évidemment, chaque installation doit s'effectuer en fonction d'une situation géographique donnée, avec ses reliefs, et ses plans d'eau auprès desquels vous implanterez des pompes, ou des châteaux d'eau, pour alimenter votre ville en eau courante. Sachez que ces deux composants, l'eau et l'électricité peuvent être à l'origine

d'un dysfonctionnement dans votre ville. En ce qui concerne la partie gestion financière de ce jeu, il y a des choses à faire et à ne pas faire.

> **EN PREMIER LIEU**, évitez d'augmenter les impôts comme bon vous semble et de façon brutale. Un taux constant à 7% peut vous assurer un flux normal de résidents et par conséquent une industrie en pleine activité. Les commerces sont secondaires, même s'ils sont toutefois source de rentrée d'argent. Mais tout ceci existait déjà

sur l'ancienne version. Ce qui est nouveau c'est l'allocation de budget pour l'éducation, la santé, etc. À vous de fixer la taxe d'habitation, l'impôt sur le revenu ainsi que celui des entreprises et des commerces. Vous pouvez émettre à vos risques des bons d'emprunt à vos citoyens. Sachez qu'il faudra les rembourser avec les intérêts. La complexité de ce jeu peut vous entraîner dans une spirale infernale et interminable. Alors pensez à sauvegarder votre œuvre. En somme, vous devez être un fin financier pour éviter la faillite. Sim City est certainement un jeu d'un genre nouveau sur PlayStation qui devrait en ravir plus d'un. C'est sûr, cela change des jeux comme Tekken2 ou Crash Bandicoot. Il faut s'armer d'un peu plus de patience.

Laurent Saccaro



Vous êtes maître de l'intervention de votre police, de vos pompiers et même de l'armée.

En somme, vous devez être un fin financier pour éviter la faillite. Sim City est certainement un jeu d'un genre nouveau sur PlayStation qui devrait en ravir plus d'un. C'est sûr, cela change des jeux comme Tekken2 ou Crash Bandicoot. Il faut s'armer d'un peu plus de patience.



À l'intérieur des fenêtres se trouvent d'autres options.

VERDICT



GRAPHISME	: 14
ANIMATION	: 14
SONS	: 12
JOUABILITÉ	: 14
DURÉE DE VIE	: 15

- + Carte terrestre et souterraine.
- + Des graphismes en 3D réalistes.
- + La gestion municipale.
- La vitesse d'exécution.
- Un peu trop de chose à faire en même temps.
- 2 memory card pour sauvegarder.

HIT
CD CONSOLES

Mortal Kombat Trilogy

Quoi de neuf en enfer ?

Développeur **Avalanche Software**

Éditeur **GT Interactive**

Genre **Beat'em up**

Prix **Environ 350 F**

L'éditeur GT Interactive semble avoir un faible pour les jeux de réflexion. Après Doom, c'est au tour de Mortal Kombat Trilogy de voir le jour sur PlayStation. On connaissait l'énorme succès des deux premières versions du jeu sur console 16 bits. Mais la parution du troisième volet n'avait pas suscité l'engouement escompté. Délaissé sur borne d'arcade, il avait été totalement boudé par les possesseurs de PC. Alors c'est avec beaucoup de réserve que l'on voit l'arrivée d'un titre qui semble être à bout de souffle. Les trilogies sont légion sur le marché cinématographique et dans les ludothèques.

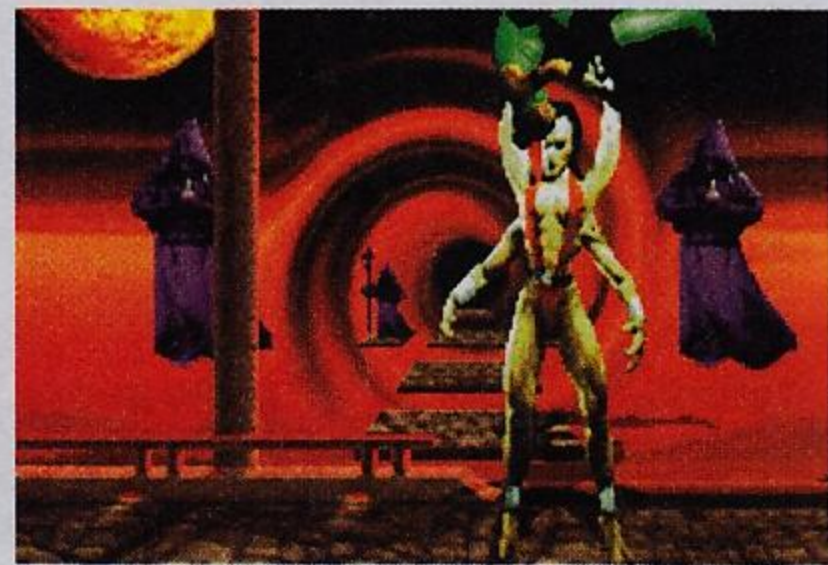
> **LA SÉRIE** des *Star Wars*, *Die Hard* ou autre *Arme Fatale*, nous ont fait passer des heures inoubliables. Ce qui n'est pas le cas du film réalisé par Paul Anderson. Christophe Lambert incarne un Raiden hilare, quant à la fin, elle est digne du plus mauvais épisode des *Power Rangers* ! *Mortal Kombat* le film est un échec commercial. MK Trilogy va-t-il être une répon-



Si Kabal vous invite à un tour de danse, réfléchissez-y à deux fois.



L'issue de certains combats est souvent macabre, protégez-vous !



Si Goro est absent, Sheeva semble avoir assimilé toutes les finesses de sa technique.



Cyrax a trempé son filet dans de la mélasse radioactive, la combinaison est recommandée !

se à ses nombreux détracteurs ? C'est le cœur lourd qu'il me faut révéler la triste vérité. Ce titre s'adresse à tous ceux qui sont nés après la parution des premiers épisodes.

> **NON PAS** qu'il faille un quotient intellectuel en dessous de la moyenne mais, il faut être sourd ou ne pas savoir lire pour ne pas avoir été au courant, ou alors avoir hiberné. Les étonnantes digitalisations qui avaient propulsé ce titre au rang de hit, n'impressionnent plus personne. À l'ère de la 3D, les jeux de baston en 2D, même s'il s'agit d'analogique ne touchent plus

qu'un faible public. Pour qu'un beat'em up soit un succès, deux paramètres se doivent de co-exister. Il faut avoir le choix entre différents personnages, et pouvoir déclencher un large

Quel dommage ! Pourquoi s'entêter à produire à tout prix des suites ? La première mouture de ce titre avait été une révolution dans le monde du beat'em up. Les deux dernières versions se suffisaient à elles mêmes. Les qualités de réalisations graphiques présentes dans les versions 2 et 3, ont été totalement mises à l'écart de la conception de MK Trilogy. On reste malheureusement sur sa faim.



L'expression avoir la baraka, ça vous dit quelque chose ?



Séance d'intimidation avant le début des hostilités.





Restons classiques !



Les fanatiques de la série des Mortal Kombat n'auront aucun mal à retrouver leurs marques. N'essayez pas de mettre au point de nouvelles techniques. Rien n'a changé ! Les combos et les coups spéciaux, restent les mêmes. Placer une fatalité ou une animalité relève toujours de l'exploit !

éventail de coups. Créer un héros de base et le cloner cinq fois en changeant la couleur de son costume, ne relève pas d'une grande imagination. Peut être qu'une maman ninja a décidé d'envoyer sa portée de quintuplés au tournoi ! Si Reptile était un personnage caché dans Mortal Kombat I, il n'était pas absolument nécessaire de réitérer ce bonus dans toutes les autres versions.

> **ON DÉPLORERA** l'absence du prince Goro et du centaure Motaro. Ces personnages hors du commun, apportaient une originalité de mouvements

appréciables. Rien de nouveau en ce qui concerne les techniques de combat. Les coups sont exactement les mêmes que ceux proposés au cours des versions précédentes.

La difficulté de placer des combos lors d'un affrontement, nuit considérablement à la durée de vie de ce titre. Et je ne parle pas des fatalités ! Porter le coup décisif tiens plus du coup de

chance que d'une parfaite maîtrise du paddle. MK Trilogy propose comme son nom l'indique trois formes de jeu. Un mode tournoi, à divers stades de difficultés, des affrontements en combats singuliers.

> **C'EST LE MODE** deux contre deux qui attirera l'attention des spécialistes. Vous devrez vous constituer une équipe de deux personnages. Une combinaison judicieuse de leurs talents respectifs, sera la clef de la victoire sur l'équipe adverse. Malheureusement, on s'ennuie au fil des joutes dont les tensions ne varient pas. Le style gore est hélas sans aucune surprise, on ne ressent plus le même plaisir sadique à pulvériser un adversaire. Une seule chose à dire : c'est décevant !

Jidé Hernandez



Même le dieu du tonnerre n'est pas à l'abri du coup de la savate.



L'attaque piquée de Raiden est toujours aussi efficace !



En cas de coupure de courant, ce disciple de Raiden fera des étincelles.



Avec l'aide des flammes du dragon, Lui Kang s'assure la victoire.

VERDICT



GRAPHISME	: 13
ANIMATION	: 13
SONS	: 13
JOUABILITÉ	: 13
DURÉE DE VIE	: 11

- + Le mode à deux contre deux.
- + Le choix des personnages varié.
- + Des affrontements toujours gore.
- La pixélisation des fonds bitmaps.
- Des combinaisons de coups sans originalité.

CD CONSOLES

NHL Powerplay 96

Tu cherches des crosses ?



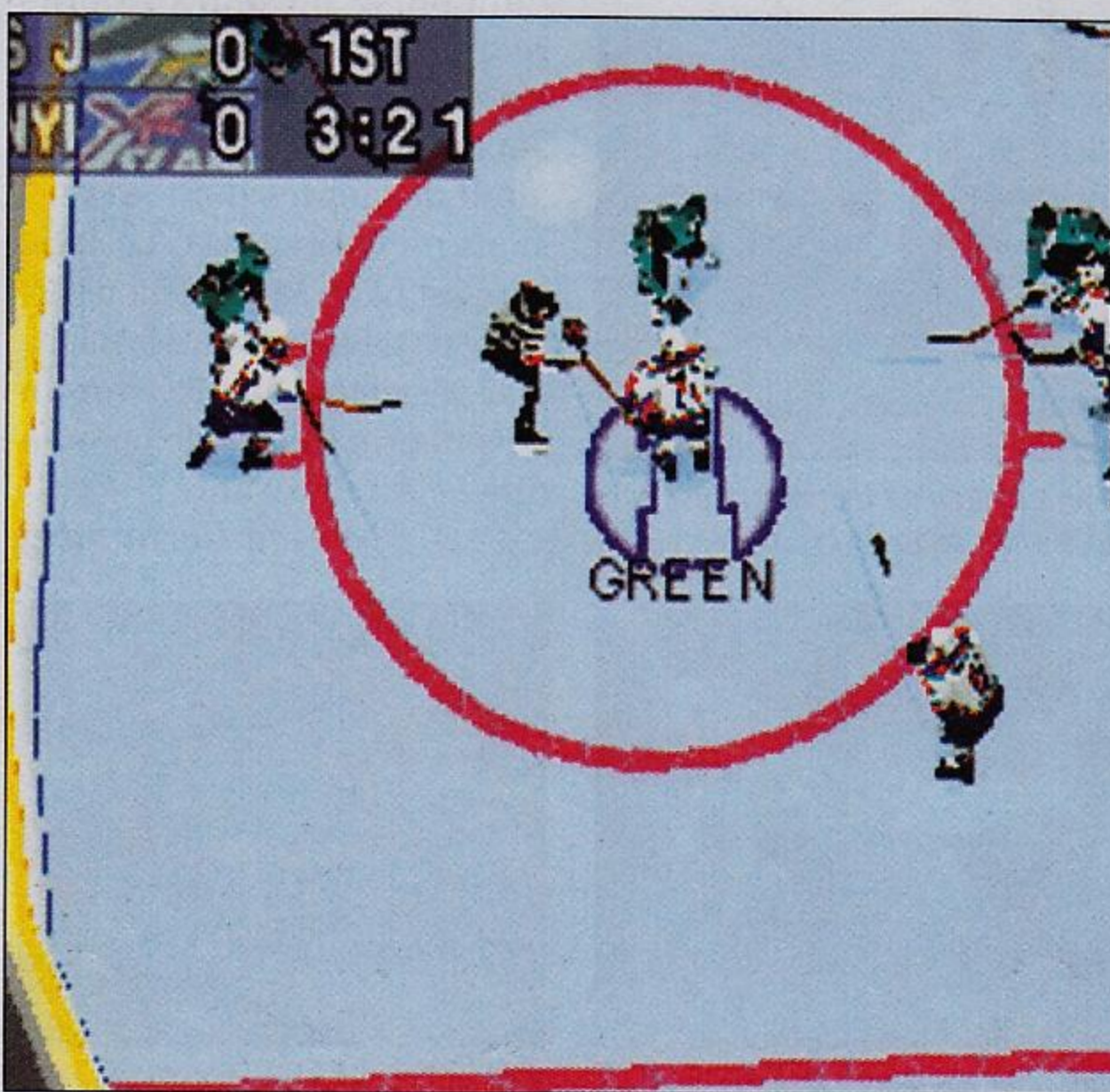
Développeur **Radical Entertainment**
 Éditeur **VIE**
 Genre **Hockey**
 Prix sur PlayStation **Environ 350 F**
 Prix sur Saturn **Environ 400 F**

Au XII^e siècle Fritz Stephen, moine anglo-saxon, confirme dans un de ses textes que l'on jouait déjà au hockey. Mais l'ancêtre de ce sport vient directement d'un jeu pratiqué par les indiens d'Ontario et de Québec, le bandy. Contrairement à toutes

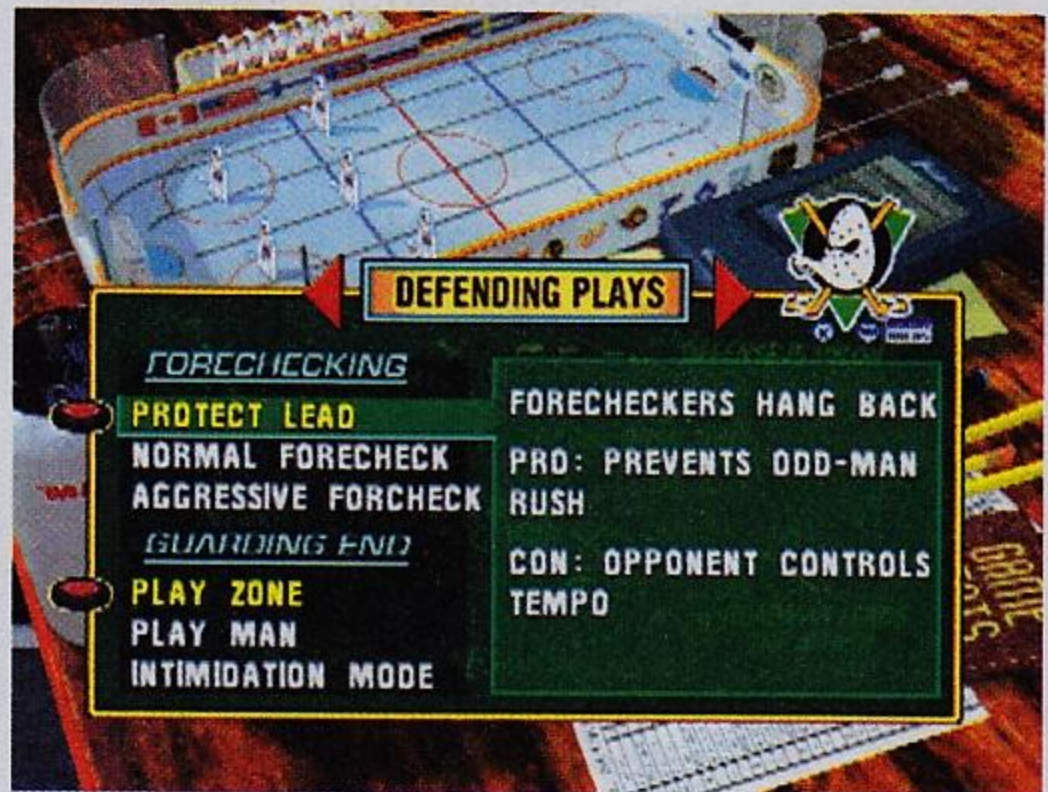
les autres formes qui se développèrent en Europe du nord, le bandy connu une extension géographique. Le premier match codifié comme nous le connaissons aujourd'hui date du 25 décembre 1855. Il opposa la ville de Kingston à celle d'Halifax au Canada. Il faudra attendre presque un siècle, pour assister à des matchs de hockey sous leurs formes modernes. Le hockey fut révélé au grand public lors des premiers jeux Olympiques d'hiver en 1924. Le Canada s'assura la suprématie dans cette discipline en pulvérisant la Suisse en finale 33 à 0. La NHL, la ligue professionnelle de l'Amérique du nord, a beaucoup contribué à la réglementation de ce sport. Une de ces premières grandes réformes, fut l'obligation du port d'un casque en 1978. Des athlètes aux physiques musculeux, entrechoquent la glace de leurs lourdes crosses. Des

courses sans merci à la poursuite d'un palet noir. Des charges brutales et des empoignades viriles. Des actions qui se terminent par des tirs foudroyants et provoquent une véritable frénésie au sein du public. NHL Powerplay 96 nous propose de diriger les plus grandes équipes de la fédération d'Amérique du nord. Mais aussi les plus grandes sélections mondiales. Plusieurs modes de jeu sont proposés dans le menu de départ.

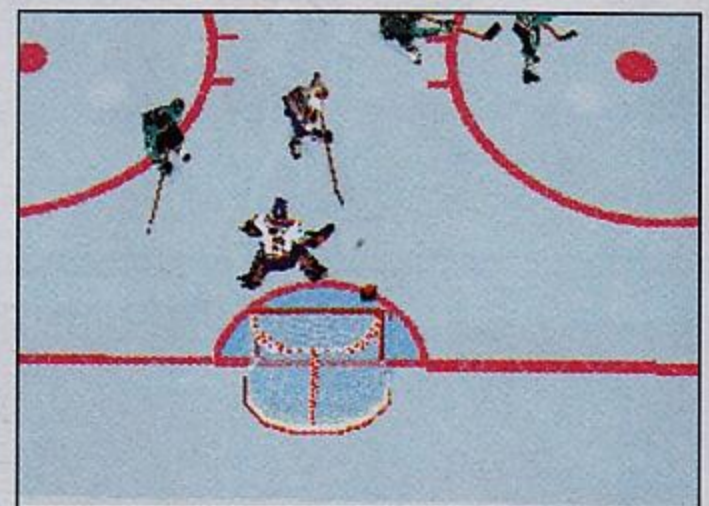
> **PARTICIPER** à une simple exhibition, un tournoi mondial ou encore affronter l'épreuve des play-offs. Les fanatiques du genre pourront s'engager dans une saison constituée de 84 matchs. Le principe de la simulation repose sur la fidélité des conditions de jeu. C'est là un des points forts de ce titre. Il est possible de constituer ses propres lignes de hockeyeurs que se soit en attaque ou en dé-



Le hors jeu ou icing donne lieu à un nouvel engagement.



Une bonne stratégie de défense, le premier pas vers la victoire.



Une minute d'inattention est souvent sanctionnée par un but.

AVIS DE JIDÉ ★★★★★
 Encore une simulation de hockey pour Virgin Interactive Entertainment. Rien de nouveau en ce qui concerne le jeu lui-même. Un titre qui s'adresse aux puristes plus qu'à tout autre joueur. Côté ludique, on reste sur sa faim. À part le fait d'enchaîner les matchs les uns derrière les autres, il n'y a pas grand chose à faire. Le fouillis de certaines actions nuit au plaisir que peut procurer le jeu.



Sur bitume aussi !

Lors du championnat européen de Hockey In-Line à Barcelone (sur le bitume avec des patins en-ligne), Virgin s'est associé à Bauer (le fabricant de patins, et d'accessoires qui organisait le tournoi) pour présenter cet événement, afin de permettre au jeune public espagnol de s'essayer aux versions PlayStation ainsi que Saturn de NHL Powerplay 96 sous une tente aménagée pour l'occasion.



fense. La stratégie est un des éléments essentiels qui mène à la victoire. NHL Powerplay 96 propose un large éventail de tactiques pour le centre, les ailiers et les défenseurs. Les sprites sont en 3D et s'animent de façon fluide et réaliste. La maniabi-

lité reste un point noir. On ne sait pas toujours très bien où on se trouve ni ce que l'on fait.

> **UN REGRET** toutefois en ce qui concerne les différentes phases de jeu : il n'y a pas de règlement de compte entre deux hockeyeurs après un jeu

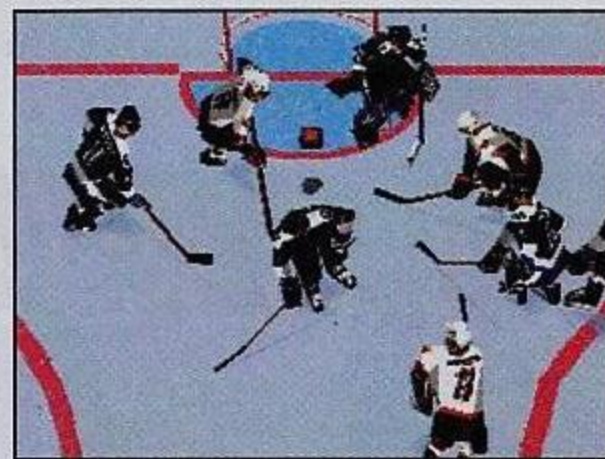
violent. Le seul petit côté amusant réside dans le fait, et cela à n'importe quel moment du match, d'exclure le gardien de l'équipe adverse.

Cette simulation s'adresse aux inconditionnels des sports sur glace. En effet, elle n'apporte rien de nouveau dans son contenu. Signalons cependant, la bonne qualité des interfaces graphiques. Le hockey, tout comme le base-ball est un sport qui possède des règles plutôt difficiles à saisir au premier abord. Aussi, NHL Powerplay 96 ravira les initiés et pourrait bien donner aux autres l'envie de chausser les patins, afin de se risquer sur la glace.

Jidé Hernandez



Les choc sont souvent d'une violence extrême, surtout dans les instants de grande tension. Sans protections, ce joueur disputerait son dernier match.



Les passes rapides sont une excellente stratégie.



Les points forts ou faibles de l'équipe adverse.

VERDICT



GRAPHISME	: 15
ANIMATION	: 15
SONS	: 15
JOUABILITÉ	: 14
DURÉE DE VIE	: 14

- + Les animations des hockeyeurs.
- + Les effets sonores.
- + Le zoom sur les actions.
- + La variété des stratégies.
- Une prise en main difficile.
- Une simulation sans originalité.

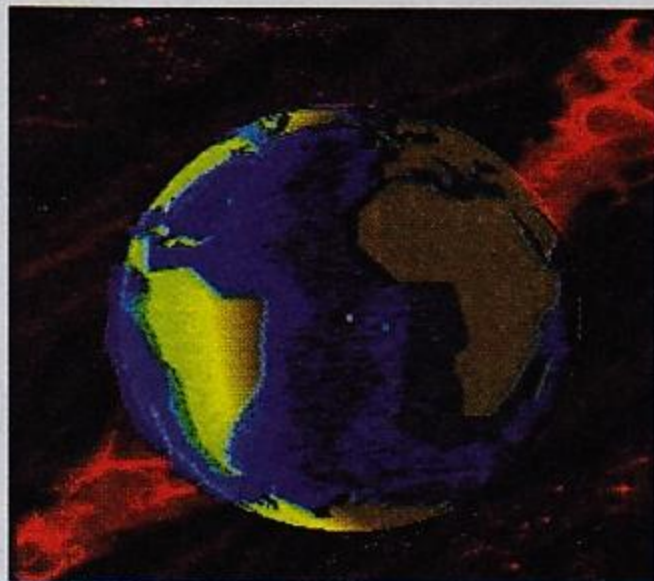
HIT

CD CONSOLES

(Critiques)

X-COM, TERROR FROM THE DEEP (PlayStation)

Développeur **Microprose**
Éditeur **Electronic Arts**
Genre **stratégie**
Prix **environ 370 F**



X-Com Terror from the Deep est la suite d'un jeu de stratégie très réussi : X-Com, Enemy Unknown. Le scénario est basique : les aliens nous envahissent par le fond des mers. Vous dirigez une armée internationale qui contre-attaque. Une commission verse des fonds tous les mois pour organiser sa défense. Vous gérez la recherche, la construction de nouvelles armes et des sous-marins. Lorsque votre base détecte un intrus, vous devez lancer vos intercepteurs sur la cible. Une fois abattue, expédiez vos troupes examiner l'épave... C'est là que commence la phase stratégie qui se joue par tours. Les déplacements des aliens sont invisibles, soyez prudents si vous ne voulez pas perdre vos hommes en moins de cinq minutes, les aliens sont mieux armés que vous ! ★★☆☆



DESTRUCTION DERBY (Saturn)

Développeur **Psygnosis**
Éditeur **Sega**
Genre **simulation automobile**
Prix **environ 399 F**



Après Wipeout, et Lemmings 3D, Sega poursuit ses adaptations de jeux Psygnosis. Il s'agit d'une course de stock-cars. Choisissez un des trois bolides et foncez sur un circuit pour vous mesurer aux meilleurs pilotes. Il y a trois types de courses : une où l'on joue la place, une autre où il faut éliminer le plus possible d'adversaires, et enfin, le mode arène, de loin le plus marrant, où il faut tenir bon face à des voitures qui s'en prennent à vous. Comme ce n'est qu'une adaptation, on peut noter que cette version ressemble bien à l'original mais elle est quand même en retrait sur certains points : le clipping est beaucoup plus important, les effets de transparence ont disparu et les graphismes sont légèrement moins fins. On s'éclate toujours à jouer aux auto-tamponeuses virtuelles. ★★☆☆



DARIUS 2 (Saturn)

Développeur **Taito**
Éditeur **Sega**
Genre **shoot'em up**
Prix **environ 350 F**



Darius fait partie de ces jeux qui traversent les années. On peut dire que toutes les machines ou presque ont eu leur épisode. Pour ceux qui ne connaîtraient pas le principe, on peut faire un bref rappel. C'est un jeu de tir à scrolling horizontal dans lequel l'originalité réside dans le design des monstres. Ils sont tous issus du monde aquatique. Mais bien entendu, comme ce sont des vaisseaux, ils sont de construction métallique. Les bonus ne sont pas nombreux, mais quand le vaisseau est bien gonflé, on est assuré de survivre quelques minutes. Au programme : frontal et latéral, tir multidirectionnel et champ protecteur avec la possibilité de larguer des bombes. Quant à la réalisation, elle est très classique mais innove avec une option zoom en temps réel pendant le jeu. ★★☆☆

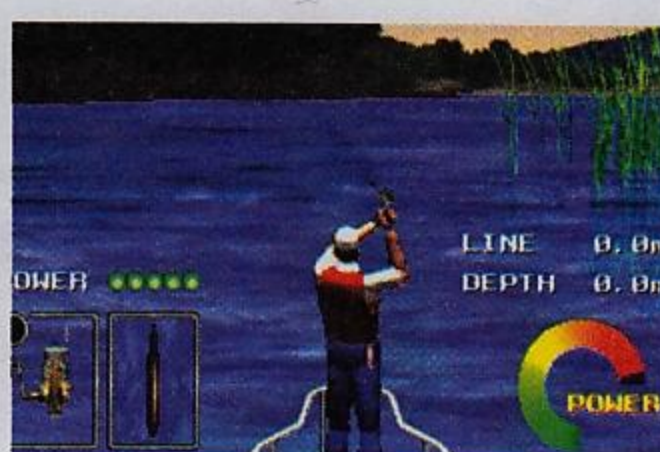


SEA BASS FISHING (Saturn)

Développeur **JVC**
Éditeur **VIE**
Genre **simulation de pêche**
Prix **environ 399 F**



Si l'envie vous prend d'aller taquiner le barracuda et que la mer la plus proche est à plus de cent kilomètres de chez vous, n'hésitez pas un seul instant, achetez Sea Bass Fishing. Ce jeu, totalement novateur, emboîte le pas à une mode qui a commencé en arcade : la simulation de pêche au gros. On choisit les spots les plus réputés et on sélectionne des hameçons. Si vous avez peur de vous tromper, un capitaine vous guidera dans vos choix. La réalisation est assez soignée. Il n'y a pas 3D, mais on s'en passera. Une partie se déroule de la façon suivante : on choisit l'endroit le plus propice, et on lance l'hameçon le plus loin possible. Au bout de quelques secondes, un poisson mord votre ligne, il faut alors le ramener à soi en le fatiguant, et franchement, la sensation est bien retranscrite. ★★☆☆





KEIO 2 FLYING SQUADRON

(Saturn)

Développeur **JVC**
Éditeur **VIE**
Genre **plate-forme**
Prix **environ 350 F**

JOHN MADDEN FOOTBALL 97

(PlayStation)

Développeur **EA Sports**
Éditeur **Electronic Arts**
Genre **foot US**
Prix **environ 369 F**

ROBOTRON X

(PlayStation)

Développeur **Williams**
Éditeur **GT Interactive**
Genre **action**
Prix **environ 350 F**

HIGHWAY 2000

(Saturn)

Développeur **JVC**
Éditeur **VIE**
Genre **simulation automobile**
Prix **environ 350 F**

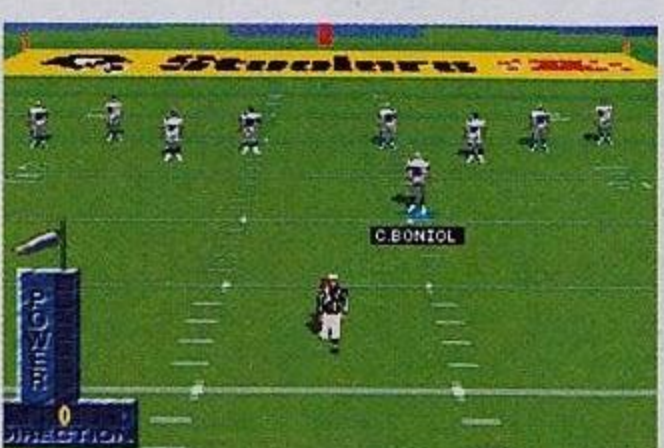
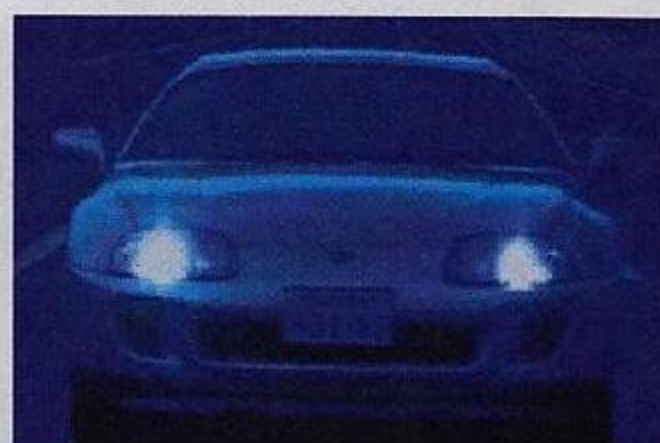
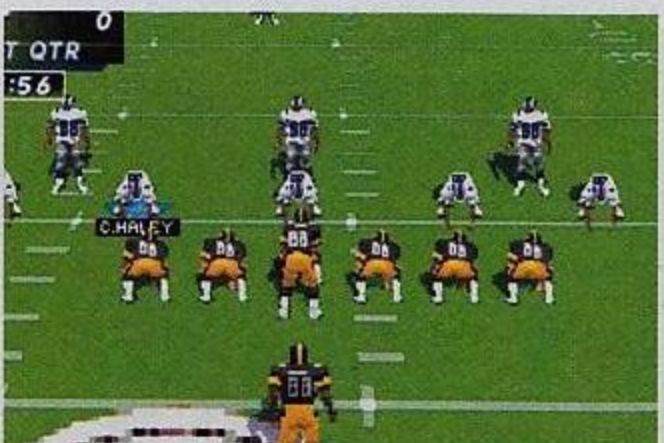


En attendant la sortie de Impact Racing sur Saturn, JVC propose un jeu de plate-forme dans le plus pur style nippon. Dessin animé de présentation, et personnages ont le style manga. L'héroïne qui se nomme Raimi, doit déjouer les plans du vilain Dr Pon. Les ennemis sont tous estampillés manga. Il y a des rats laveurs totalement déchaînés, des cochons artilleurs, et autres chiens fous. Un simple saut suffira à les anéantir, mais de temps à autre, notre belle héroïne pourra récupérer des armes assez efficaces. La réalisation est extrêmement soignée, avec de très bons graphismes un peu gentillots. L'ensemble fait quelque peu penser à Ghouls'n Ghosts. Hélas, les qualités techniques de la Saturn ne sont pas vraiment exploitées. Un jeu qui plaira au plus petits. ★★

Cela fait six ans que la saga Madden Football a commencé. C'était à l'époque sur Mega Drive, et tous les passionnés l'avaient apprécié. Depuis, chaque année, le jeu est mis à jour. Toutes les équipes de l'année en cours sont présentes. Le jeu est parainé par John Madden, un des plus grands joueurs de ce sport, reconverti en présentateur télé. Madden 97 est donc une simulation de football américain, sport un peu compliqué aux yeux du public européen. Le réalisme se voit au niveau du paramétrage des tactiques, on peut tout faire. Ne sous-estimez pas cet aspect, il est indispensable pour mener votre équipe à la victoire. La réalisation est plus que moyenne pour une console aussi puissante que la PlayStation, et ce, malgré l'emploi de graphismes et d'animations en 3D. ★★

Nous assistons à une nouvelle mode : l'adaptation à outrance de vieux titres. C'est le cas de Namco avec sa série de compilations de classiques, et Williams, avec son « Arcade Classic ». Robotron X est un vieux jeu remis au goût du jour. À l'époque, le damier ressemblait à une vue en 2D. Des hordes de robots en fil de fer vous assaillaient de toute part. Vous deviez bien sûr les éliminer avant qu'une autre vague ne vous suive. Robotron X reprend ce principe avec une réalisation remise au goût du jour. Le terrain de jeu est maintenant en 3D, mais est toujours en fil de fer pour garder une certaine identité. Avec son concept déjà ancien, et sa réalisation relativement proche des premiers jeux en 3D vectorielle de l'Atari ST, Robotron ne mérite pas vraiment que l'on s'y attarde. ⚠

Voitures et femmes sont les sujets préférés des hommes, surtout de ceux qui font passer leur voiture avant tout le reste. JVC avait sans doute en tête cet échantillon de l'espèce humaine en éditant ce jeu de course automobile un peu particulier. Vous participerez à des compétitions en compagnie de superbes jeunes filles (dix au total), et comme il faut récompenser les bons pilotes, si vous finissez dans les trois premiers, votre copilote de charme se déshabillera. Techniquement le jeu se situe dans une bonne moyenne, les graphismes en 3D sont proches de Ridge Racer, et l'animation est fluide. Seul reproche : la vitesse est mal rendue, et même à 200 km/h, on a l'impression que la voiture patine ! Vos coéquipières, elles sont vraiment charmantes. Pour les machos et néo-phallocrates en puissance. ★★



(Totale arcade)

Les fêtes de fin d'année approchent, et les éditeurs en profitent pour nous dévoiler leurs projets futurs, et leurs nouveaux titres. L'actualité est chargée, ne perdons pas de temps. VF3 nous attend.

VIRTUA FIGHTER 3

Éditeur : Sega

Genre : beat'em up

Système : carte Model-3

Lorsque Sega sortit pour la première fois Virtua Fighter, ce fut un choc pour le grand public amateur de technologie de pointe. Pour la première fois, un jeu de combat était réalisé entièrement en 3D avec une animation ultra fluide. VF3 arrive donc à point nommer pour reprendre le flambeau. Cette troisième mouture de son titre phare apparaît comme une évolution majeure, et non pas une simple adaptation avec des techniques plus modernes. C'est ainsi que s'exprime Yu Susuki, le chef de projet de l'AM2.

> **D'AILLEURS**, la jouabilité est quelque peu différente, puisqu'en plus des trois boutons utilisés précédemment (poing, pied, et parade), un quatrième fait son apparition : il sert à esquiver ! Le joueur peut ainsi se sortir d'une mauvaise passe, et prendre son adversaire à revers. Les combattants sont au nombre de douze, alors qu'il y a treize décors au choix dès le départ. Seul deux personnages nouveaux font



leur apparition : Takaarashi, un sumo, et Aoi une jeune femme armée d'un éventail. Les anciens personnages sont donc toujours présents, avec quelques coups inédits. De toute façon, ce n'est pas l'aspect scénaristique qui va faire de VF3 un chef-d'œuvre, mais plutôt ses qualités techniques sidérantes. Le jeu est basé sur une nouvelle carte de développement baptisée Model-3 et bien plus puissante que la précédente. C'est un constructeur d'aéronique (électronique embarquée à bord des



avions) américain, du nom de Martin Marietta, qui l'a développée. Le réalisme des images est ahurissant : les graphismes sont en image de synthèse de qualité Broadcast (bon pour la télévision), il n'y a aucun bug d'affichage, et le réalisme des détails est poussé à l'extrême :

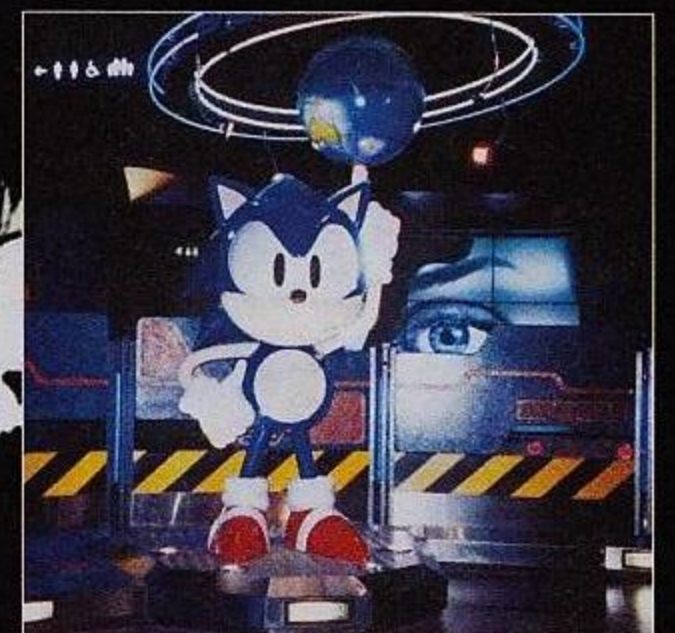
les combattants vont jusqu'à laisser leur empreintes sur le sable dans le stage de Jeffrey ! Virtua Fighter 3 ne devrait pas tarder à établir un nouveau standard de qualité, que nos consoles actuelles n'atteindront sans doute pas de sitôt. ★ ★

Ivan Dubessy



SEGA WORLD

On connaissait les fêtes foraines et les parcs à thème, voici que fleurissent depuis quelques années les parcs de loisirs vidéo ludiques. Deux géants de l'arcade se suivent de très près dans ce domaine depuis quelques années : Sega et Namco. Le premier vient de prendre une longueur d'avance en Europe en inaugurant le parc de loisirs vidéos le plus grand du monde qui se trouve à Londres, au Trocadero Center, au cœur de Picadilly Circus. Si vous vous attendiez à un parc en plein air style Euro Disney, c'est raté, puisque le complexe est situé dans un immeuble. Il s'étend sur six niveaux pour une superficie de plus de dix mille mètres carrés. Il peut accueillir plus de trois milles visiteurs. La visite commence par le haut, et les visiteurs découvrent les attractions au fur et à mesure qu'ils descendent. Les six niveaux proposent six attractions : Best in darkness, Aqua Planet, Space Mission, Ghost Hunt, AS-1, et Mad Bazooka qui sont regroupées en six zones : Combat Zone, Race Track, Flight Deck, The Carnival, Segakids, et Sport Arena. Et on y trouve également les bornes d'arcade dernier cri. Ce parc représente plus de cinq milliards d'investissements, et a permis la création de 160 emplois. La place est ouverte tous les jours de 10 h à minuit, sauf le 25 décembre. L'entrée est à 12 £ pour les adultes et 8 pour les enfants. C'est bien, mais il faut encore y aller en Angleterre !



WARZARD

Éditeur : Capcom
Genre : beat'em up
Système : CP-System III

Le huit août dernier Capcom nous dévoilait son nouveau système hardware pour ses jeux d'arcade : le CP-System III. Premier jeu à en bénéficier : Warzard, un jeu de combat ex-

trêmement proche de Vampire Hunter qui a été adapté sur Saturn et PlayStation. Le prochain jeu à exploiter cette technologie sera Street Fighter 3 en toute simplicité !

> **CETTE NOUVELLE** technologie est plus puissante que la précédente : le processeur est quatre fois plus puissant, le chip graphique peut gérer 16 millions de couleurs simultanément, et de nombreux effets graphiques sont câblés en hardware. Warzard est donc un jeu de combat du genre Vampire. L'histoire se situe en 1999 sur Terre mais dans une dimension parallèle. Où les connaissances, et la technologie n'existent pas.

Seuls survivent quatre combattants : Leo l'homme lion, Mukura le ninja, Tabasa le sorcier, et Tao l'artiste. Ils affrontent des monstres très variés comme des T-Rex, des trolls, un Sphinx ou une statue de colosse. Deux options de jeux sont au menu : le battle mode (combat en un contre un comme dans tous les précédents titres de Capcom), et le story mode (un seul joueur doit affronter les combattants avec seulement 199 points de vie). Il y a du nouveau en ce qui concerne les coups spéciaux :

une garde imparable apparaît. Les combattants sont en

outre capables d'effectuer des sauts bien plus hauts que d'habitude. Ensuite viennent les coups mystiques : si le joueur collecte des items, il pourra déclencher une attaque mystique par une simple combinaison. De plus un système de password vous permettra de garder les caractéristiques de votre personnage. Un jeu qui s'annonce aussi bon que les précédents Capcom du point de vue de la jouabilité. La nouvelle carte apportera un souffle nouveau à ce genre de jeu. ★★

Ivan Dubessy

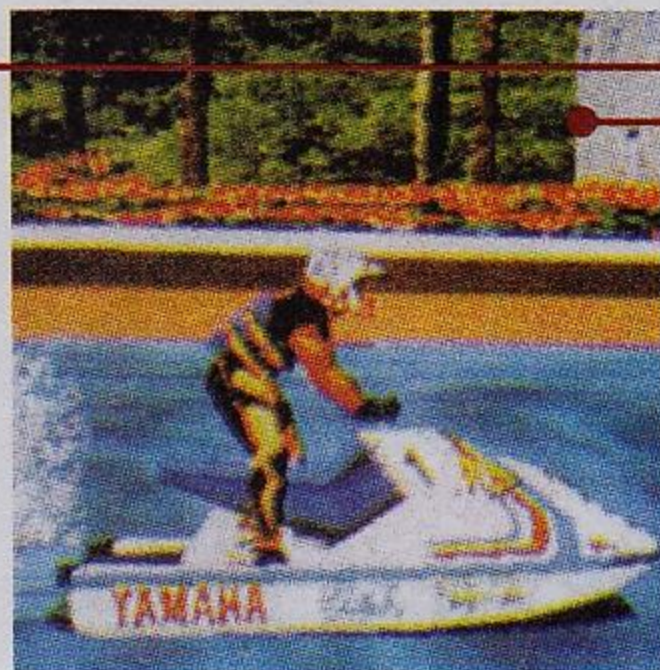


STREET FIGHTER GAIDEN



Éditeur : Capcom
Genre : Beat'em up

L'éditeur dévoile la première image de Street Fighter 3 et montre au grand jour des images de Street Fighter Gaiden, la version en 3D de ce mythique jeu de combat. La réalisation nous semble prometteuse, et devrait pouvoir tenir la route face à Fighting Vipers et Tekken 2. Graphique-ment, le jeu garde le style assez dépouillé des combattants imaginés jadis par Capcom. Mais les graphismes sont en 3D, et rappellent ceux de Tekken par leurs formes assez cubiques. Les décors sont eux aussi en trois dimensions, et devraient bien retranscrire l'impression de profondeur. L'animation sera sans doute très rapide et digne de ce titre, toutefois, on note quelques problèmes dus à l'emploi de polygones. Les coups spéciaux semblent toujours aussi nombreux, et les nouveaux persos apportent de la variété. Ainsi, O.Dark utilise un câble pour attraper ses adversaires. Comme pour la version Zero 2 sortie sur consoles, il y aura bien sûr une jauge de « super » permettant de réaliser des enchaînements très spectaculaires. Patience donc. ★★



WAVE RUNNER

Éditeur : Sega
Genre : course de jetski
Système : Model-2

Les jeux de course de jetski commencent à fleurir en salle d'arcade. Après Konami et Namco, c'est au tour de Sega de proposer un jeu du même genre. Pour bien faire les choses, il s'est associé à Yamaha pour élaborer une borne intégrant un vrai scooter des mers.



WAVE SHARK

Éditeur : Konami
Genre : Course de jetski
Système : carte Jamma

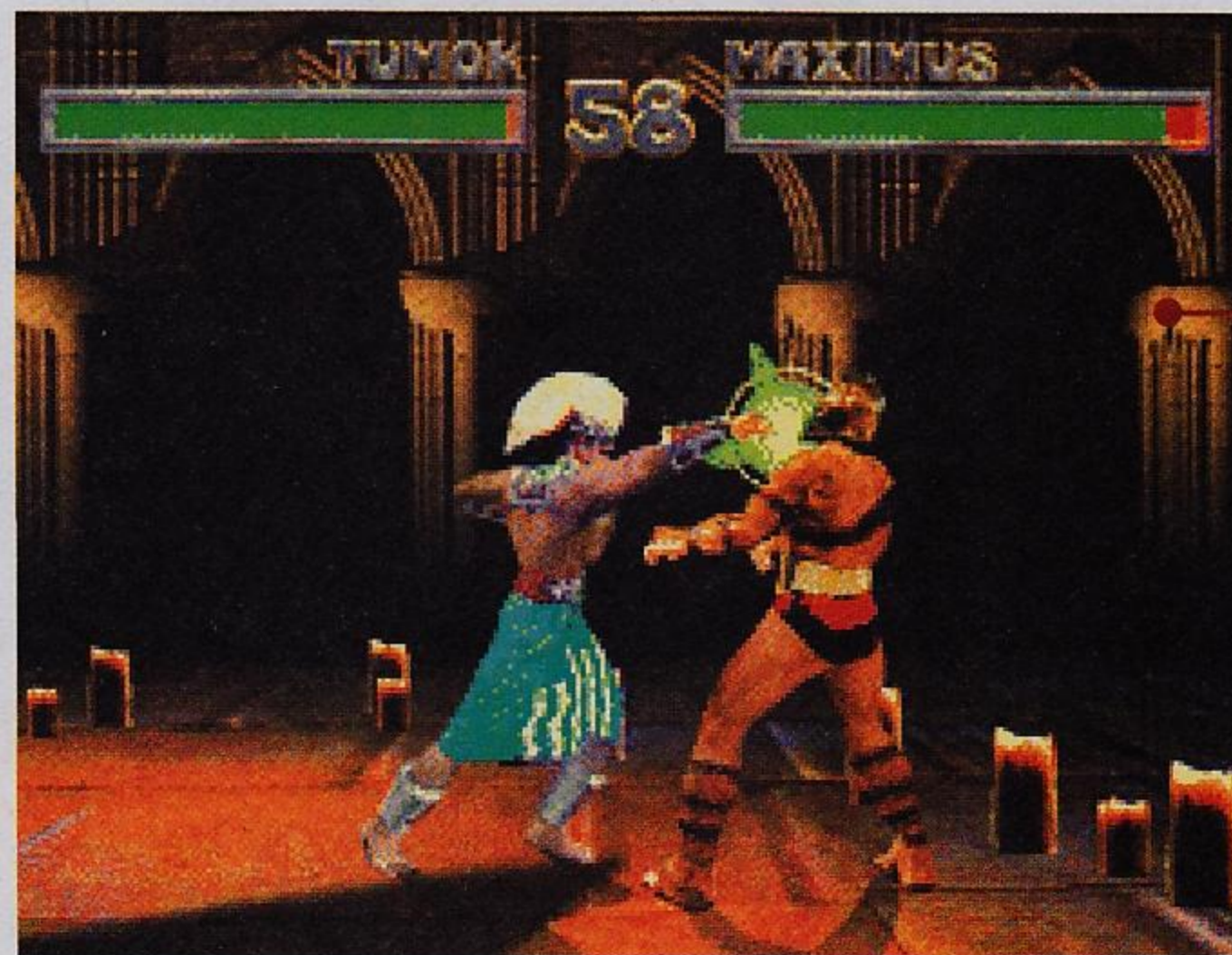
Konami emboîte le pas à Namco et nous propose elle aussi une course dépaysante : sur la mer en jetski. Le jeu est en 3D polygonale, et le joueur devra utiliser le poids de son corps pour manœuvrer l'engin. Là aussi, la borne intègre un vrai jetski.



SEGA TOURING CAR CHALLENGE

Éditeur : Sega
Genre : Course automobile
Système : model-2

Un an après la sortie de Sega Rally sur Saturn, Sega sort une sorte de suite, mais proposant une compétition différente : fini le Rally, on pourra participer aux courses de voitures de tourisme (coucou à Christophe Dechavanne), et conduire des voitures de série survitaminées.



WARGOD

Éditeur : Midway
Genre : beat'em up
Système : carte Jamma

Capcom vient tout juste d'adapter Street Fighter, en 3D, et un concurrent pointe le bout de son nez : Wargod. Les personnages font quelque peu penser à ceux du mythique Mortal Kombat, mais les graphismes sont eux entièrement réalisés en 3D.

PORTE DE VERSAILLES

SALON DU MULTIMEDIA

DU 27 NOVEMBRE AU 1er DECEMBRE - DE 9h30 à 20h00

Détendez-vous! Le salon est strictement réservé à toute la famille!

Attachez vos ceintures, préparez vous à vivre une expérience hallucinante, repoussant les frontières du temps : vous allez avoir l'impression surréaliste que **10 ans se sont écoulés depuis le salon 1995.**

Au programme : démonstration de la nouvelle puissance des micros et de la richesse des CD-Rom, traversée de l'ère du multimédia et explosion créative du design des jeux.

Attendez-vous à découvrir des mondes inexplorés : des espaces où le on-line et la téléphonie s'expriment en toute liberté, et des animations toujours plus nombreuses et percutantes.

Après le MULTIMÉDIA WORLD SHOW 1996, vous ne serez plus jamais comme avant...

**DU MERCREDI 27 NOVEMBRE
AU DIMANCHE 1er DÉCEMBRE**

France
SUPERVISION
La Chaîne 16/9



La Cinquième



Bagros & Associés

Informations et jeu au : **08 - 36 68 36 38**

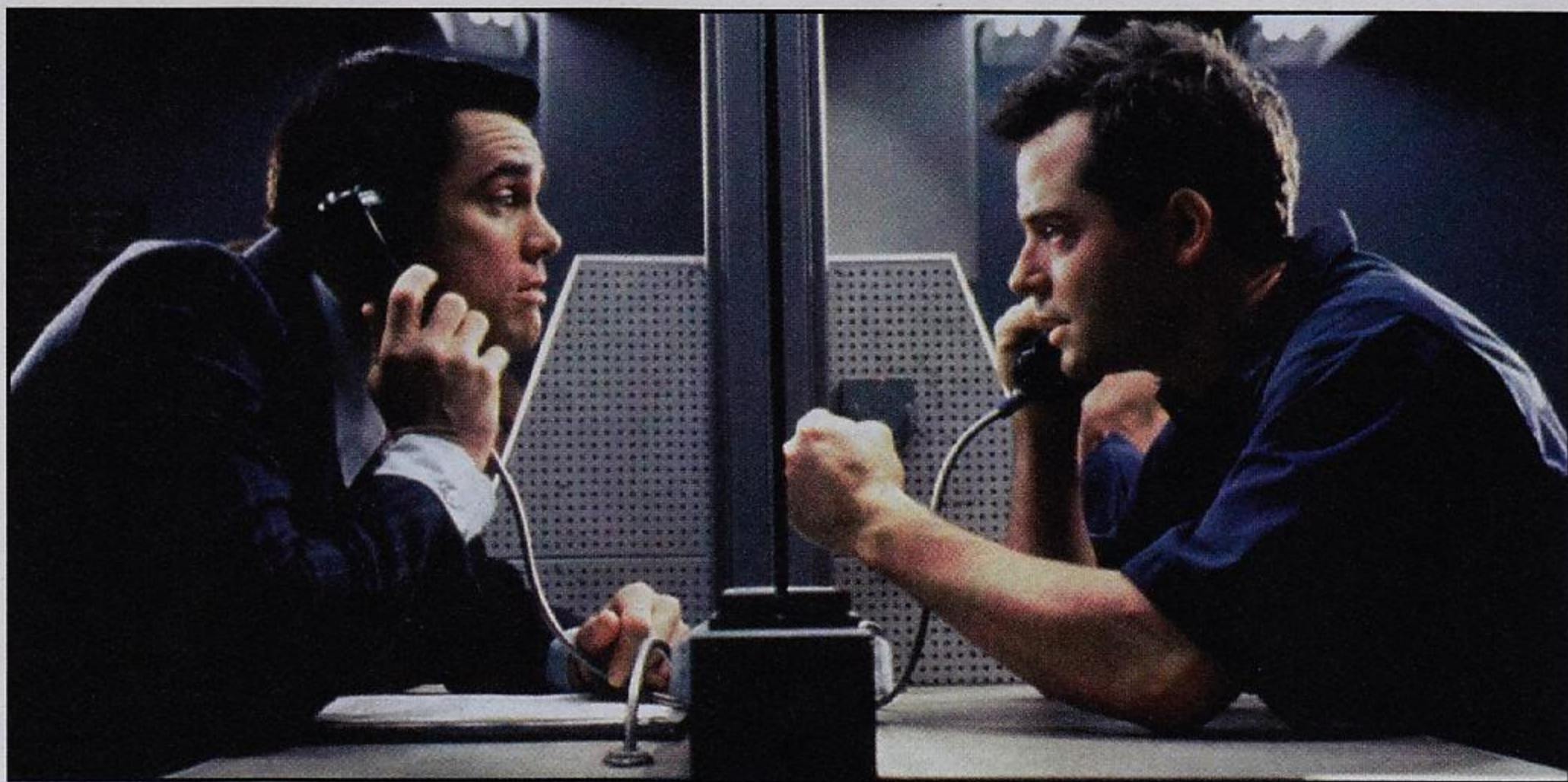
... un PC multimédia à gagner!

www.mosaique.fr\MultimediaWorldShow

BLÉNHEIM

MULTIMEDIA WORLD SHOW
SUPERGAMES

Le mois de novembre promet d'être chaud, chaud, chaud ! Jim Carrey enlève le masque et ouvre le bal avec une démonstration de son talent dans *Le Disjoncté*. Au-delà de la performance d'acteur, le cinéma règle ses comptes avec la télévision. Jim Carrey en profite et fait sauter la banque !



Ne refusez jamais votre amitié à un détraqué, vous pourriez finir en prison.

LE DISJONCTÉ

De Ben Stiller. Avec Jim Carrey (l'installateur du câble), Matthew Broderick (Steven Kovacs), Leslie Mann (Robin Harris)...
En salle le 13 novembre, 1 h 31.

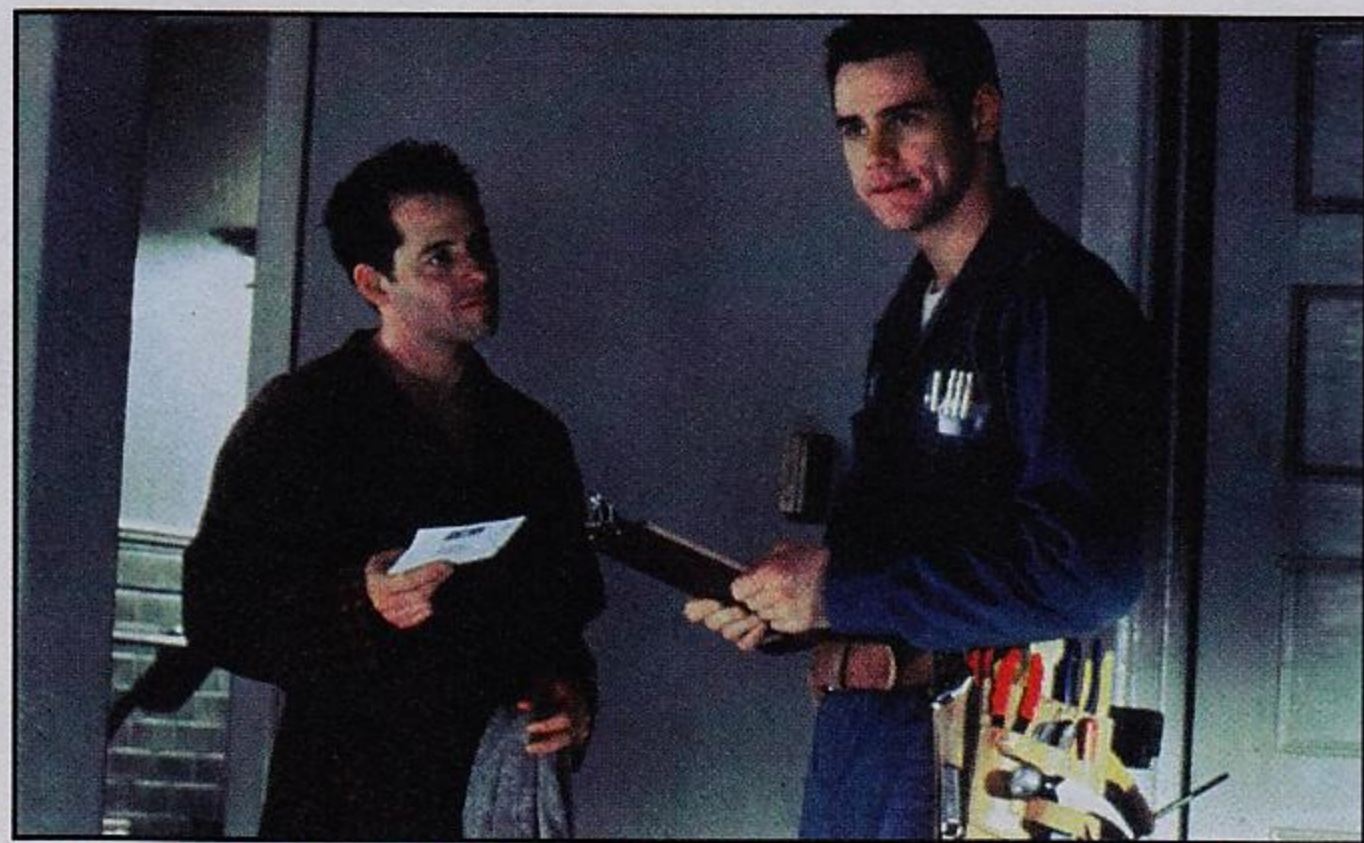
Jim Carrey s'offre un cachet de star avec un chèque de 20 millions de dollars, et nous rend la monnaie avec un numéro époustouflant dans son rôle d'installateur du câble complètement dingue. Le disjoncté, puisque c'est de lui qu'il s'agit, jette son dévolu sur Steven Kovacs (Matthew Broderick), qui a bien des problèmes avec sa petite amie (Leslie Mann) et sa télévision. Steven ne demande rien si ce n'est d'être abonné au câble sans payer. Une pratique paraît-elle courante aux États-Unis moyennant un pourboire de 50 dollars. Là où tout dérape, c'est que son installateur cherche un ami à la vie

à la mort. Il ne laisse à Steven aucune alternative entre devenir son meilleur ami ou son pire ennemi. Imaginez une rencontre entre un Jerry Lewis au meilleur de sa forme et un personnage qui sort tout droit d'un film de Hitchcock.

> **LA RENCONTRE** des deux univers est détonnante. Le jeu de Carrey l'est tout autant sans jamais perdre en crédibilité. Sa gestuelle et son humour sont pour le moins dévastateurs. Il donne au personnage une dimension qui at-

teint des sommets dans une scène de karaoké. Au micro, Jim Carrey reprend une chanson du Jefferson Airplane en imitant parfaitement le vibrato de Grace Slick. *Le Disjoncté* règle les comptes du cinéma avec la télé. L'installateur du câble est un enfant de la télé. Un produit qui ne fait plus la distinction entre la réalité et la fiction. Faut-il maintenant se demander si nous avons tous complètement disjoncté ?

Gilles Sauer



Matthew Broderick donne la réplique à Jim Carrey : un modèle de sobriété.



Votre meilleur ami cache souvent l'amant de votre femme.



Un homme branché sur du 220 volts...

PC PASSION PC PLAISIR

création
musique
images
vidéo
multimédia
jeux



N° 20 - novembre 1996 - 38 F

PC FUN
Maîtriser les outils multimédia

Le PC fait un cartoon
Créez vos dessins animés!

DIRECT 3D
Les premiers jeux : Monster Truck et Hellbender
Tests et performances des cartes 3D

AMAPI
LE modelleur!

JOUEZ EN CINEMASCOPE
Les convertisseurs PC to TV enfin abordables!

MODS ANTHOLOGY
L'histoire du sound-track en 18 000 modules

VOODOO DE 3DFX
La nouvelle génération des jeux 3D

Figure: 570 000
Pages: 200 F
Couleurs: 12 000 000
MONITOR 60 Hz
Lecteur: 204 000 F
Portage: 1 000 F
Lecteur: 12 F

© Matt Groening

*Amusez-vous

Just have fun**

Tous les mois

chez votre marchand de journaux
à partir du 12

STOP

BONNES AFFAIRES

ABONNEZ-VOUS



Recevez

CD CONSOLES

Abonnement
1 an

230 F

au lieu de ~~352 F~~

**4 numéros
GRATUIT**

Recevez

CD CONSOLES

Abonnement
3 mois

48 F

au lieu de ~~96 F~~

**50%
de réduction**

Bon ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Médialoisirs :

CD CONSOLES - Service Abonnement

55, route de Longjumeau 91387 Chilly Mazarin Cedex. Tél : 01 64 54 76 89

- Abonnement 1 an (11 numéros) **230 F** (étranger & Dom-Tom 330 F)
- Abonnement d'essai 3 mois **48 F** (étranger & Dom-Tom 78 F)
- Chèque Mandat-Lettre
- Virement Postal (CCP La Source 3862385K)

Adresse de réception de l'abonnement :

Nom :

Prénom :

Société :

Adresse :

.....Tél :

Code Postal Ville :

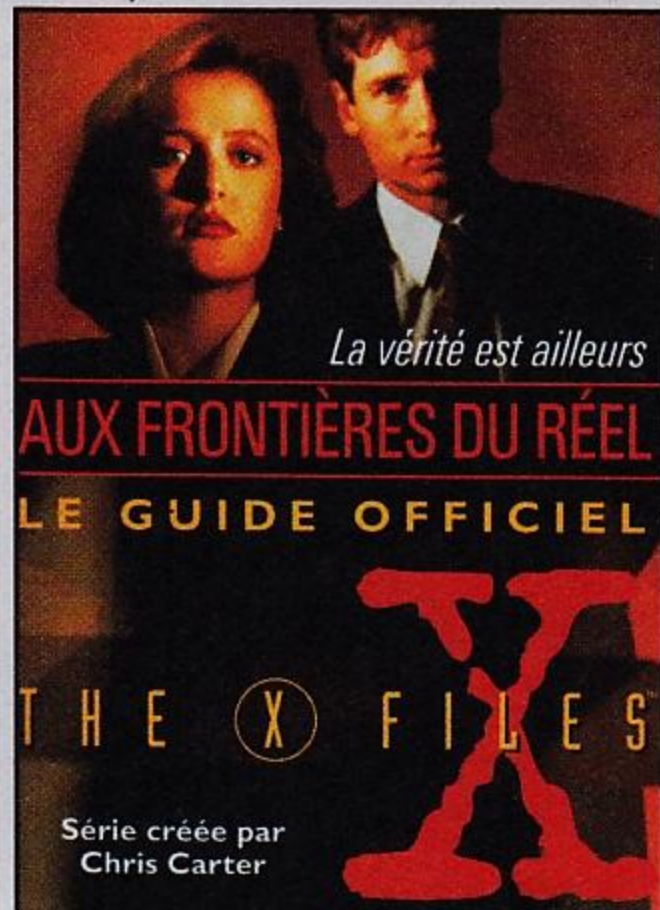
Pays :

Date :Signature :

K 22B

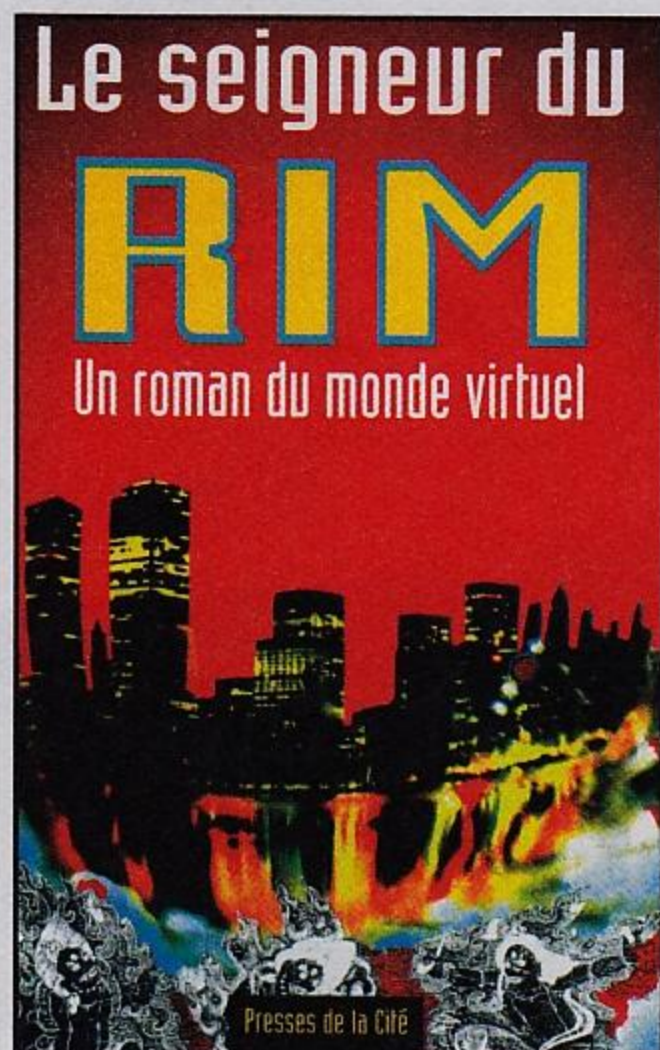
En attendant

X-FILES, LE GUIDE OFFICIEL



De Brian Lowry. Aux Éditions La Martingale (sic !) : environ 89 F. Les X-Files (les adeptes de la série), sont friands de tout ce qui concerne l'objet de leur désir. Dorénavant, ils sauront tout sur les X-Files : de la conception à la réalisation en passant par les coulisses, les points d'audience et les récompenses de la série...

LE SEIGNEUR DU RIM



De Alexander Beshler. Aux Presses de la Cité. Environ 110 F. La littérature ne gâche guère les joueurs avec des histoires inspirées de leur univers. Raison de plus pour ne pas laisser passer ce roman qui ne traite que de réalité virtuelle. Ce polar met en scène un détective plutôt zen. Frank Gobi est chargé de retrouver le big boss de la Satori Corporation et de récupérer les programmes sains d'une cité virtuelle qui a bugué ! En 2027, Tokyo est une ville virtuelle qui n'ouvre que douze heures par jour. À découvrir avant sa sortie en salle. Robin Williams vient d'en acquérir les droits cinématographiques.

Photos © DR



PINOCCHIO

De Steve Barron. Avec Martin Landau (Geppetto), Jonathan Taylor Thomas (Pinocchio), Geneviève Bujold (Leona)... Actuellement en salle. 1 h 35.

Oubliez la version de Pinocchio (1940) par Disney. Elle n'a rien à voir avec le personnage créé par Carlo Collodi en 1875. Steve Barron, le réalisateur des Tortues Ninja, nous raconte la véritable histoire de ce pantin de bois qui



rêve de devenir un petit garçon. On soulignera ici la qualité des animations et du jeu des acteurs. C'est Creature Shop, fondé en 1979 par Jim Henson le créateur des Muppets Show, qui donne vie à une superbe marionnette en latex et fibreglass, dont le visage comporte une vingtaine de moteurs contrôlés par ordinateur, et qui nécessite cinq personnes pour la diriger. Pour sa part Medialab (filiale de Canal Plus) anime Gemini Criquet et gère les effets spéciaux du film. Au final, le film est un conte tendre qui sait nous émouvoir. À conseiller à tous ceux qui ont gardé une âme d'enfant... **GS**



LOS ANGELES 2013

De John Carpenter. Avec Kurt Russell (Snake Plissken), Stacy Keach (Malloy), Peter Fonda (Pipeline)... En salle le 13 novembre, 1 h 41.

Après New York 1997, Snake Plissken est de retour. C'est un personnage entre Mad Max et Schwarzie dans Terminator. Comme d'habitude, on l'oblige à affronter les pires rascals de la création. Los Angeles en 2013 est plus proche d'un camp de réfugiés bosniaque que de la cité des anges. Après le tremblement de terre de 1998, la ville n'est plus rattachée au continent. Des vilains méchants occupent les lieux et décident de neutraliser les sources d'énergie de la planète ! Le scénario est identique au premier épisode : Snake est chargé de calmer leurs ardeurs. Il dispose de dix heures d'autonomie avant que le virus mortel qu'on lui a inoculé ne fasse son effet. Le personnage de Snake Plissken colle à la peau de Kurt Russell, spécialiste du film d'action. **GS**



LE MAGASIN DES JEUX VIDEO

Vente directe et par Correspondance.

Echanges et reprises

Versions européennes import

CRAZY GAMES



Playstation : 100 titres disponibles

adaptateur interne pour toute version

Sega Saturn

Megadrive

Nomad

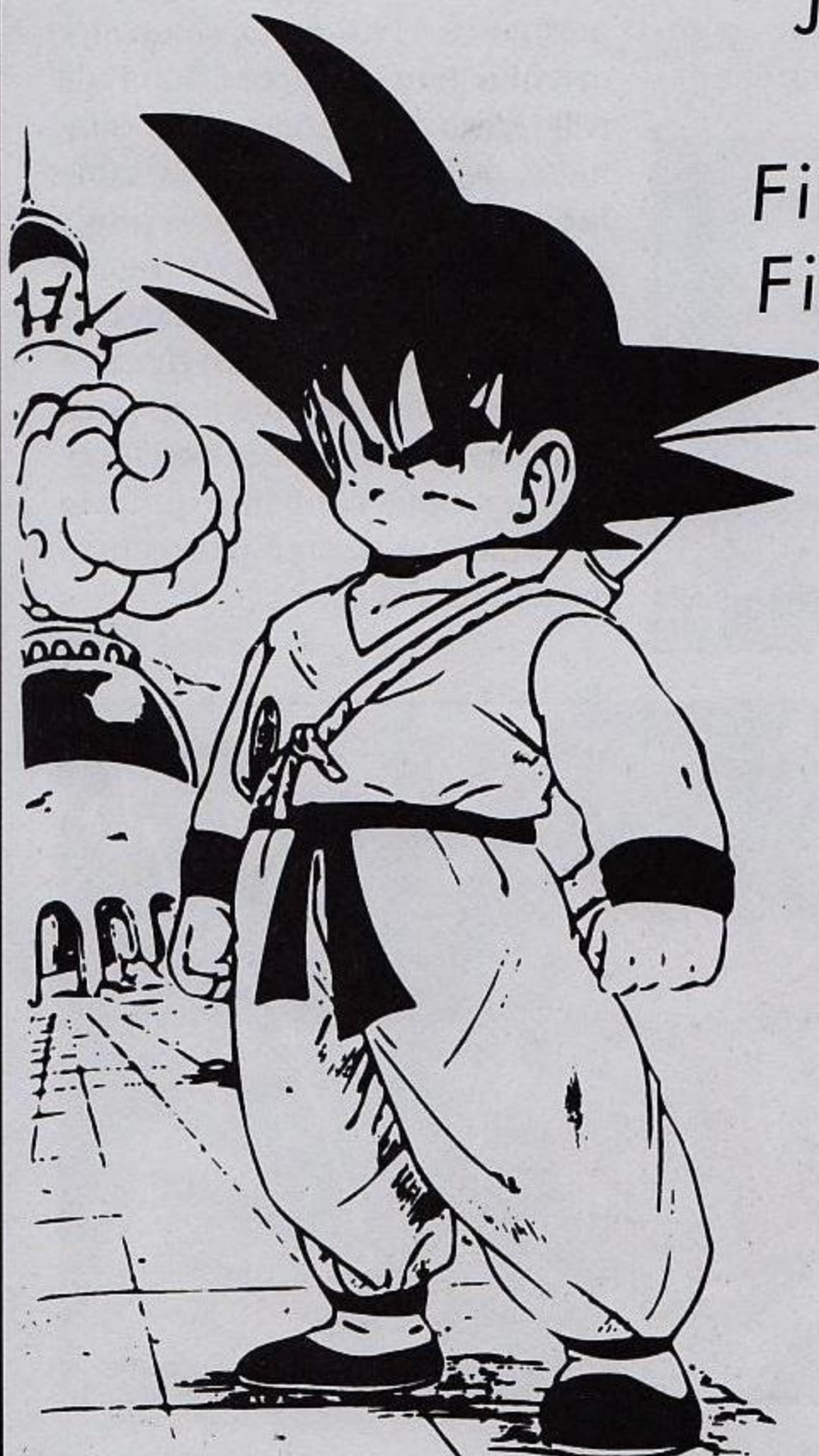
Nintendo 64

Súpernes

Gameboy

Jeux PC & CD ROM PC

Films et BD Dragon Ball Z français, posters
Figurines, mangas vidéos, BD



Rue de la Gare 32

1110 Morges (Suisse)

Tél-Fax 021-801 24 38

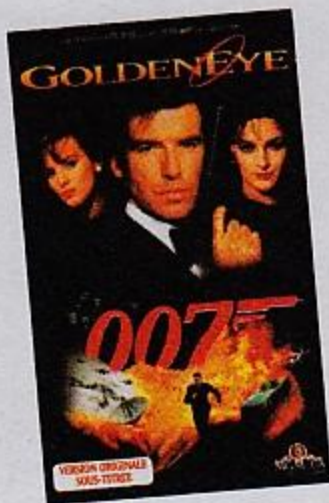
Dés le 1er novembre 1996

Place Chauderon 34

1000 Lausanne

Tél : 021 624 73 90

Désormais mon nom est Bond, James Bond. Mon matricule est 007, ma boisson préférée est le martini dry secoué mais non agité, et les gonzesses qui m'accompagnent sont de véritables déesses carrossées comme des poupées Barbie... Bon... Faut que je me calme... Ce n'est qu'une vidéo après tout !



GOLDENEYE

De Martin Campbell. Avec Pierce Brosnan, Izabella Scorupco, Famke Jansse, Tcheky Karyo... 130 mn. MGM/UA Home Video. F. En vente le 007 novembre.

En 1956, personne n'aurait parié une cacahouète sur le personnage de James Bond. Surtout pas Ian Fleming qui, estimant ne pas gagner assez d'argent avec ce personnage, décide de le tuer dans Bons Baisers de Russie. C'est le Daily Express qui lui donnera un coup de pouce en publiant Bons Baisers en feuilleton... Le cinéma fera le reste et le personnage entame une carrière mondiale dès 1962 avec Doctor No. Goldeneye est le dix-septième épisode de la série. Pierce Brosnan y incarne pour la première fois l'agent de sa gracieuse Majesté. Il succède ainsi à Sean Connery, Roger Moore et Timothy Dalton. Son interprétation de 007 se rapproche plus de celle de Sean Connery que de la légère insouciance de Roger Moore. Il fallait au

moins cela pour affronter les situations toujours plus critiques auxquelles le personnage est confronté. Un James Bond ne se conçoit pas sans cascades. Dans Goldeneye, la scène qui précède le générique est incroyable : à 3 000 m d'altitude, Bond saute dans le vide, rattrape un avion, jette le pilote, et prend les commandes... Pour réaliser cet ex-

ploit, la production utilisa les services de B. J. Worth, déjà responsable des sauts en parachute dans Moonraker et Dangereusement Vôtre. Il fallut ensuite trente jours de préparation, et une semaine de tournage, pour tourner les soixante secondes que dure la séquence ! Goldeneye en K7 vidéo permettra à chacun de compléter sa collection de James Bond, de référencer les manies du personnage, de constituer un véritable tableau de chasse des méchants les plus mégalos que le cinéma ait créé, et d'apprécier également les goûts du personnage en matière de Bond Girls, toujours aussi avenantes et désirables. Une fois encore la vidéo nous confirme qu'il y a des films qui ne sont pas comme les autres.

Gilles Sauer





Le Réseau EPROM

7 Rue Gay Lussac
75005 Paris

☎ 01 46 34 24 16

NEUF & OCCASION
ECHANGE & RACHAT



VOUS ETES UNE BOUTIQUE INDEPENDANTE OU VOUS ALLEZ EN OUVRIR UNE .
NE SOYEZ PLUS SEUL CONTRE TOUS , PROFITER DE NOS NOMBREUX AVANTAGES :

- PAS DE DROITS D'ENTRE , DE POURCENTAGE
- PAS D'OBLIGATION , VOUS RESTER LIBRE DE TOUT VOS AGISSEMENTS
- UNE PERIODE D'ESSAI DE 2 MOIS
- NOS PRIX TRES COMPETITIFIS CAR NOUS SOMMES DEJA GROSSISTES
- NOTRE BUDGET PUB IMPORTANT (CONSTATEZ)
- NOTRE SERIEUX ET NOTRE REPUTATION



7 BOUTIQUES LE PREMIER MOIS , UNE VINGTAIN D'ICI NOEL 1996
ET CERTAINEMENT PLUS D'UNE CENTAINE FIN 1997 .

AUSSI VOUS QUI NE SUPPORTER PLUS LA CONCURRENCE DES PLUS GROS
REJOIGNEZ NOUS

MARSEILLE

A X E L O I S I R

25 Boulevard Salvador , 13006 Marseille
TEL : 04 91 55 61 58 FAX : 04 91 55 61 59

N A N C Y

C Y B E R S O F T

48 Rue Henri Poincaré , 54000 Nancy
TEL : 03 83 37 82 72 FAX : 03 83 37 67 89

MONTPELLIER

T O P G A M E S

1Rue Saint Come , 34000 Montpellier
TEL : 04 67 52 97 05 FAX : 04 67 60 52 62

S T L O U I S

O B J E C T I F G A M E S

10 Av du Général de Gaule , 68300 St Louis
TEL : 03 89 67 08 37 FAX : 03 89 67 08 37

GRENOBLE

P O L Y H E D R O N

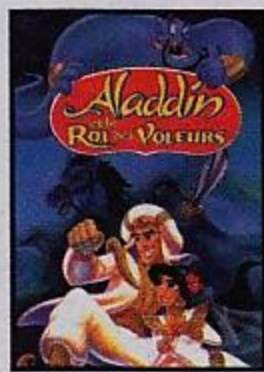
11 Bis Cours Berriat , 38000 Grenoble
TEL : 04 76 43 27 93 FAX : 04 76 87 27 43

R O U E N

W A R P Z O N E

13 Rue Des Augustins , 76000 Rouen
TEL : 02 35 89 02 78 FAX : 02 35 98 04 37

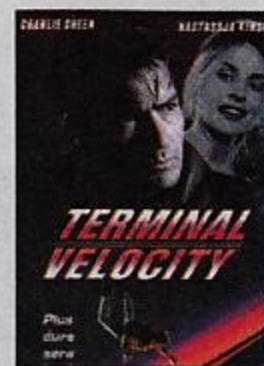
ALADDIN ET LE ROI DES VOLEURS



Une production Walt Disney exclusivement en vidéo. 85 mn. Walt Disney Home Entertainment. 119 F. Sortie le 08 novembre.

Avec Aladdin et le Roi des Voleurs, les petits se régalent jusqu'à plus soif des aventures de leur héros exclusivement en vidéo. Dans ce troisième volet qui clôt la trilogie d'Aladdin, nous sommes tous conviés au mariage de la belle Jasmine et d'Aladdin. On se dit déjà que tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes, du genre : « Il se marièrent et ils eurent beaucoup d'enfants... » C'était bien sûr sans compter sur les scénaristes de Disney qui compliquent l'intrigue avec quarante voleurs bien décidés à empêcher le conte de tourner rond. Un film pour les petits...

TERMINAL VELOCITY



De Deran Sarafian. Avec Charlie Sheen, Nastassja Kinski... 97 mn. Hollywood Pictures Home Video. À partir de 100 F. Disponible.

Voilà un film d'aventure et d'action pour tous les fans de Nastassja Kinski, toujours aussi blonde et aussi séduisante. Intéressant aussi pour la prestation sérieuse de Charlie Sheen, plus souvent habitué à manier l'humour dans Young Boys que de jouer des biscottes auprès des jolies filles poursuivies par un groupe d'anciens du KGB. L'action se déroule en plein ciel, entrecoupée il est vrai de quelques séquences en parachute quand il s'ouvre... Les amateurs de sauts en altitude, de cascades et de suspense intense en auront pour leur argent. Un film à couper le souffle, pour les sportifs.

BEST OF THE BEST 3



De Phillip Rhee. Avec Phillip Rhee, Christopher McDonald, Gina Gershon... 90 mn. PFC Vidéo. 155 F. Disponible.

Le troisième volet de la saga des Best of the Best ne déroge pas à la règle des films de baston. Le gentil, qui est toujours 5^e dan en Tae Kwon Do et qu'on a donc pas intérêt à chatouiller de trop près, est à nouveau confronté à des vilains méchants qui n'ont pas encore vu les deux précédents épisodes. Heureusement que vous connaissez l'histoire et que c'est pour ça que vous êtes là en spectateur neutre. Tant mieux, parce que ça va chauffer grave pour les vilains méchants qui embêtent encore une fois une famille bien tranquille : celle de Phillip Rhee. Un film pour tous les karatékas.

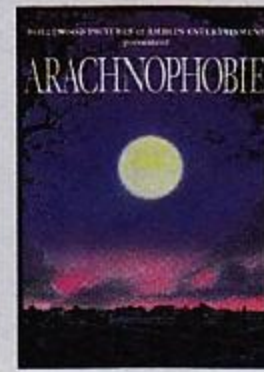
PIÈGE À GRANDE VITESSE



De Geoff Murphy. Avec Steven Seagal... 96 mn. Warner Home Video. Environ 149 F. Disponible.

Steven Seagal a l'art et la manière de tomber dans les pièges. Après celui de la haute mer, il tombe dans celui de la grande vitesse. Quelqu'un aurait pu lui dire que la vitesse, désormais c'est dépassé. Voilà donc notre cuisinier Casey Ryback confronté à une bande de terroristes bien déterminés à tout faire sauter avec des missiles nucléaires. Il est condamné une nouvelle fois (pour notre plus grand plaisir) à jouer au héros malgré lui. Et comme personne ne plaisante, nous avons droit à un déploiement d'effets spéciaux et de cascades à grande vitesse. Un film dans le salon, sans cagoule, pour les membres du Raid.

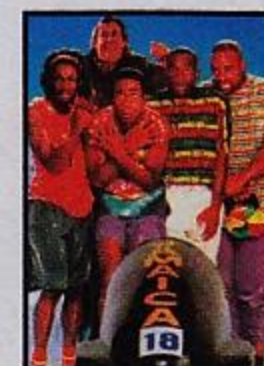
ARACHNOPHOBIE



De Frank Marshall. Avec Jeff Daniels... 105 mn. Hollywood Pictures Home Video. À partir de 100 F. Disponible.

Arachnophobie ne réconciliera pas les filles avec les araignées (qu'elles soient du soir ou du matin), c'est certain. Pour les aider à voir le film, et si vous aimez les films d'horreur, dites-leur bien que l'espèce utilisée pour le tournage est des plus inoffensives. Dites-leur aussi qu'aucune de ces petites bêtes n'est jamais sortie de l'écran d'un téléviseur. Bien sûr si, après avoir visionné la cassette, elles éprouvent quelques difficultés à s'endormir, c'est que le cinéma est bien plus persuasif que vous. Un film pour les hommes, les purs, les durs, les vrais, les tatoués...

RASTA ROCKETT



De John Turteltaub. Avec Leon, Doug E. Doug... 104 mn. Touchstone Home Video. À partir de 100 F. Disponible.

Pas évident de monter une équipe de bobsleigh, surtout quand vous vivez en Jamaïque. Avouez que question neige, ils ne sont pas gâtés sous les tropiques et que les conditions ne sont pas idéales. De là à participer au jeux Olympiques, il y a plus qu'un fossé à franchir. C'est pourtant ce qu'a décidé de faire la première équipe olympique jamaïcaine de bobsleigh pour les JO de Calgary, une histoire véridique que retrace Rasta Rockett... Le cinéma a bien sûr ajouté un peu de sel et de poivre (et pas autre chose...) à cet événement déjà hilarant en soi. Un film vert jaune rouge pour les rastafaris.

LES JEUX À LA TÉLÉ

> Canal Plus est la chaîne de télévision qui consacre le plus de temps aux jeux vidéo. Sur Canal, les micros, les jeux vidéo sur consoles, les réseaux et internet constituent la cyberculture. Pour entamer sa deuxième année, la chaîne du foot et du cinéma propose toujours deux rendez-vous réguliers à ses abonnés passionnés de jeux et de nouvelles technologies.

> Cyberflash est un magazine quotidien d'une quinzaine de minutes, diffusé de 18 h 20 à 18 h 35 en clair. L'émission est rediffusée en clair le matin à 7 h 25 pour ceux qui se lèvent tôt. Présentée par Cleo, une présentatrice en images de synthèse bien roulée, l'émission traite de nombreux sujets sous la forme de rubriques. Depuis septembre, Cyberflash s'est d'ailleurs enrichie d'une nouvelle rubrique. Infonet est un flash de 2'30 mn qui présente l'actualité à partir d'images sélectionnées sur le net, une manière originale d'ouvrir les infos générales à la cyberculture.

> Cyberculture est une émission mensuelle de 26 minutes. Présentée par une Chine Lanzmann des plus charmantes, le magazine est diffusé le dernier samedi du mois et propose le plus souvent un dossier spécial sur un thème précis. En septembre, nous avons eu droit à un spécial Japon des plus complets et, en octobre, le dossier traite de la guerre. Une émission à ne pas rater si vous cherchez à comprendre les rapports plus ou moins étranges et douteux qu'entretiennent les nouvelles technologies avec les autorités militaires. En espérant que vous aurez lu ces quelques lignes avant son passage à l'antenne (sinon, un aperçu de ces dossiers est disponible dorénavant et déjà sur internet : <http://www.cplus.fr>).



Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème!



la solution pour acheter des Jeux moins cher



Jusqu'à 3 JEUX 249F TTC AU CHOIX CHACUN + Frais d'envoi

Offre valable jusqu'au 31/12/96

Et en plus... 2 Cadeaux de bienvenue!

1^{er} Cadeau
Une superbe K7 vidéo Cartoons

2^e Cadeau
Un cadeau surprise Si tu réponds dans les 8 jours.

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du CD-ROM

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Aucune obligation d'achat mensuel ou trimestriel.
- Un Catalogue Magazine Gratuit chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des Nouveautés...
- Des CADEAUX, en accumulant des Points fidélité!
- Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains!
- Une Garantie d'Économie : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10% sur le prix public), donne droit à une Réduction Supplémentaire sur un second Jeu.
- Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Consoles, CD-ROM ou CDI au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

CN1196 PS3

BON D'ESSAI GRATUIT

À Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM, 18 Rue d'Englhen BP 804, 75470 Paris Cédex 10

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1 ^{er}	2 ^e	3 ^e
N°	N°	N°

Envoyez-moi le(les) Jeu(x) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 2 Cadeaux Gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et sera intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du CD-ROM sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CDI au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeux du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Je possède une Saturn PSX

Je possède également un ordinateur : PC MAC

1^{er} Cadeau :
K7 Vidéo Cartoons

2^e Cadeau :
Un Cadeau surprise si je réponds sous 8 jours

Je choisis 1 JEU, je joins mon règlement de 278 F (249 F + 29 F de frais d'envoi)

Je choisis 2 JEUX, je joins mon règlement de 527 F (498 F + 29 F de frais d'envoi)

Je choisis 3 JEUX, je joins mon règlement de 776 F (747 F + 29 F de frais d'envoi)

Je règle par : Chèque* Mandat-Lettre* (* Libellés à l'ordre du Club Européen du CD-ROM)

CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F - Dom Tom : 60 F - Autres pays : nous consulter.

Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

(MAJUSCULES SVP) M. Mme. Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Date _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur. Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Saturn et PlayStation

Le Club par Minitel et par Téléphone

08-36-67-05-05

+3615

Déchire ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Enterprises, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.



L'actualité du mois de novembre nous oblige à passer la rubrique courrier sur deux pages. C'est provisoire, pas d'inquiétude, cela est uniquement dû à une avalanche de tests. N'oubliez pas de répondre à notre appel du mois dernier concernant les tests.

L'encyclopédie

Un possesseur de Saturn fait appel à vos compétences.

1) Un problème de vocabulaire se fait sentir dans mon langage. Je vous demande de bien vouloir m'éclairer. Que signifient donc clipping, textures mappées, et jeu RPG ?

2) À quand Burning Road sur Saturn ? Y aura-t-il un Sega Rally 2 ? Quel est le meilleur JDR sorti ou à sortir sur cette console ? Tunnel B1 est-il prévu, ainsi que DBZ Ultimate Battle 22, et Dragonball GT ? Quand verra-t-on un jeu de formule 1 digne de ce nom sur Saturn ? Enfin, que signifie PSX (le x m'intrigue) ?

3) Si vous le permettez, j'aurai quelques suggestions à faire à propos de votre revue : il serait fort aimable de votre part de créer une nouvelle rubrique « en détresse » où l'on pourrait demander de l'aide afin que l'on puisse avancer dans un quelconque jeu. Il serait bien aussi, que vous classiez les petites annonces par ordre de machine (Sega, Sony, etc.). Sur ce, je vous dis au revoir.

Alexandre Bourdais.
49330 Marigné.

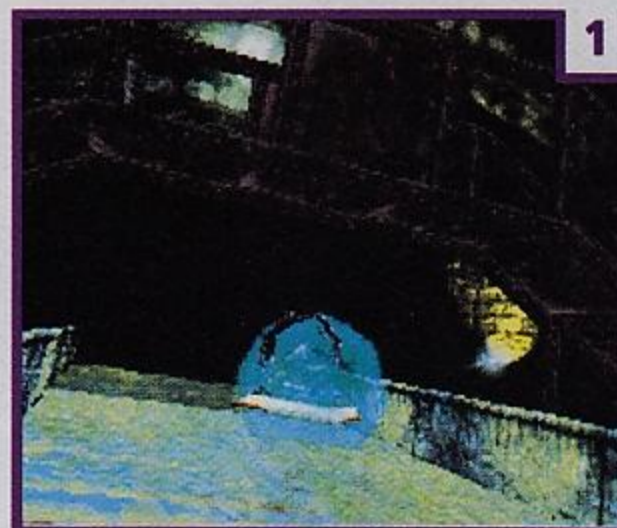
Bienvenu dans notre merveilleuse rubrique courrier !

1) Le clipping est ce phénomène que l'on peut observer sur la quasi totalité des jeux de course de voitures en vraie 3D : le décor s'affiche au fur et à mesure que le joueur avance, empêchant ainsi de bien anticiper les trajectoires. Le meilleur exemple d'un clipping mal maîtrisé : Daytona USA sur

Saturn. Une texture est une image qui sert à habiller un objet en 3D, on peut la comparer à une feuille de décalque que l'on colle sur une maquette plastique. La texture peut simuler toutes sortes de matières, et des formules savantes permettent de combiner différents effets. Il y a deux types de textures : les bitmaps et les algorithmiques. On dit qu'une texture est mappée quand elle épouse parfaitement la forme de l'objet. RPG signifie Role Playing Game, ou jeu de rôle en français, et désigne toute une catégorie de jeux style Zelda et autres Secret of Mana.

2) Burning Road (photo 1) n'est pas prévu pour l'instant. Sega Rally 2 n'existe pas en arcade, donc, il est inutile d'attendre une suite. Mais le jeu qui s'en rapproche est le très récent Sega Touring Car Challenge. Le meilleur RPG pour l'instant est Story of Thor. Tunnel B1 (photo 2) est prévu sur Saturn. Dragon Ball sera adapté sur Saturn. Le seul jeu de course de formule 1 sur Saturn est F-1 challenge. Le meilleur de ce genre est sans conteste Formula One de Psygnosis sur PlayStation. PSX n'est pas le diminutif de PlayStation, mais le nom d'une marque américaine. Le x est resté du premier nom de cette console : la PlayStation-X, hypothétique concurrente directe de la Super Nintendo.

3) La rubrique en détresse n'est pas une mauvaise idée, toutefois, les jeux d'aventure sont en trop petit nombre pour alimenter à eux seuls une telle rubrique. Mais, nous allons bien sûr y réfléchir.



Le justicier

Salut à toute l'équipe, j'écris pour passer un coup de gueule ! C'est à propos du jeu Track & Field que vous avez testé dans le numéro 19 de CD Consoles. Vous l'avez carrément sous-noté, surtout si on le compare avec Olympic Games. Il est possible que T&F comporte moins d'épreuves, mais celles qui sont présentes sont variées et très fun, contrairement au jeu de US Gold qui comporte au moins





JE VEUX BOSSER !

Je m'appelle Stéphane et je vis en Guadeloupe. Je possède une Mega Drive, une Super Nintendo, et une PlayStation. Je poursuis des études en électrotechnique, j'ai 19 ans, et j'aurais voulu que vous me communiquiez le maximum d'informations pour m'orienter vers un métier de création de jeux vidéo, ou pourquoi pas de testeur de jeux.

Moi c'est Ivan, et j'habite Paris !

Trêve de plaisanteries, je vais essayer de t'aider. Pour bosser dans la création de jeux vidéo, il faut s'orienter vers un de ces trois métiers : graphiste, programmeur, ou musicien. Il n'y a hélas pas en France, d'écoles qui forment à notre industrie. Celui qui veut devenir graphiste, devra passer de préférence un Bac d'arts plastiques ou d'arts appliqués, suivi d'une formation post baccalauréat, comme l'école des Beaux Arts, ou la faculté d'arts plastiques. Au bout de la deuxième année on a alors la possibilité de se spécialiser dans l'infographie. Il existe par ailleurs une formation d'infographe au CNBDI d'Angoulême. Le programmeur se contentera quant à lui, de deux années d'IUT d'informatique. Le musicien n'a pas non plus de formation dédiée, le mieux est de passer par le circuit classique (bac + Fac). Dans tous les cas je ne saurais trop vous conseiller un stage de formation auprès d'organismes spécialisés. Devenir testeur de jeu est un problème à part, il faut juste envoyer un CV accompagné d'une lettre de motivation, et si tu fais l'affaire et que tu tombes au bon moment, tu seras choisi. Il te faudra alors quitter ton île et rejoindre la grisaille parisienne, en auras-tu la force ?

cinq épreuves complètement soporifiques ! Et techniquement, T&F enfonce son rival sur tous les plans. D'ailleurs les autres revues ne s'y sont pas trompées : elles ont octroyé des notes paritaires, ou une meilleure note au jeu de Konami. Vous êtes donc les seuls à l'avoir descendu. Voilà, c'est tout, j'invite tous les joueurs à acheter Track & Field. À part ma divergence d'opinion, je trouve que votre magazine est quand même excellent.

Rodrigue Richard.

Salut l'ami,
Les deux jeux que tu cites nous ont vraiment posé un problème. D'abord parce qu'ils sont arrivés en même temps à la rédaction, et que les testeurs étaient très partagés sur leur intérêt. Ensuite, celui que nous avons le mieux noté est vraiment d'une laideur infâme, et il s'en sortait grâce à un nombre d'épreuves très

conséquent, et une jouabilité très étudiée. Maintenant, j'aimerais clarifier la notation de CD Consoles. Les six étoiles correspondent à un titre exceptionnel (Resident Evil, Formula One), cela correspond à un 19-20/20. Cinq étoiles correspondent donc

à 17-18, et quatre étoiles à 15-16.

Si on fait une simple conversion, cela donne 80 % pour T&F, et enfin 90 % pour un Olympic Games. L'écart est assez important. Cependant, on ne va pas refaire les tests.

Signalons qu'Olympic Games a pour lui le nombre de disciplines sportives, une jouabilité proche d'une simulation, et la possibilité de jouer jusqu'à huit en même temps. T&F (photo 3) propose de très beaux graphismes, une prise en main instantanée, et un mode quatre joueurs. Ivan mettrait avec le recul, cinq étoiles à ce dernier. N'exagérons rien, il n'est pas supérieur à Olympic Games (photo 4) en d'intérêt.



**Vous en avez rêvé mais vous ne l'avez jamais fait !
Faites-le dès aujourd'hui : écrivez-nous !
Le courrier de CD Consoles
5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex**

> Salut CDC, j'ai quelques questions à vous poser :

1) Est-il vrai que Sega Rally, Virtua Cop, et Virtua Fighters 2 vont sortir sur PlayStation ?

2) Nintendo compte-t-il vraiment sortir une 32 bits portable ?

3) Avez-vous des images de Tekken 3 ?
Salut à toi,

1) Pour l'instant, il n'y a pas de projet à l'étude, mais on peut considérer que le Virtua Boy est la première 32 bits portable. Seul défaut, de taille : elle est plutôt encombrante. Elle n'est d'ailleurs plus soutenue par la maison mère, et son créateur a été remercié (comprenez par là : viré !).

3) Non, Tekken 3 n'a toujours pas été dévoilé, nous n'avons donc aucune image à vous proposer.

> Une PlayStation 2 ?

Salut à toute l'équipe de CD Consoles. J'ai quelques questions à vous poser.

1) Est-ce que Resident Evil 2 est en cours de développement sur PlayStation ?

2) Enfin, la PlayStation 2 sera-t-elle très différente de la première PlayStation ?
Jérôme Duchâteau.

62110 Hénin-Beaumont.

1) Oui, la suite du fabuleux jeu de Capcom est en préparation, tu trouveras des photos d'écran dans notre numéro d'octobre.

2) D'après ce que nous savons, la PlayStation va être légèrement modifiée : elle recevra plus de mémoire et un lecteur de CD-Rom 4X : deux fois plus rapide que l'actuel lecteur. Ceci est rendu possible grâce aux prix très bas pratiqués sur ce genre de périphériques qui résultent de l'apparition de lecteurs de CD-Rom octuple vitesse. Tout cela reste bien sûr à confirmer.

> Nintendo et rien d'autre !

Salut, C'est au sujet de la cassette vidéo : j'espère que pour la troisième, vous consacrerez une place Place à la Nintendo 64, et à son titre phare : j'ai nommé Mario 64.

Florent Pacou.

66740 Saint-Genis-des-Fontaines.

Après deux cassettes et un guide, tu trouveras avec ce numéro une nouvelle cassette vidéo sur l'actualité des jeux. Lors de nos premières cassettes, nous n'avions pas pu vous proposer des images de la Nintendo 64, car l'éditeur japonais ne voulait pas laisser les journalistes filmer ses jeux sur son stand lors de l'E3 de Los Angeles (rappelons toutefois que cet événement s'est déroulé avant la sortie de la console au Japon). Bientôt nous serons en mesure de vous proposer des images de Mario et bien sûr de Pilotwings.

(Petites annonces)

STOPAFFAIRE ! VDS CDI + CARTE VIDÉO + 17 JEUX + 8 FILMS + 5 DIVERS LE TOUT : 4000 F. CONTACTER DIDIER. TÉL : 43 77 55 46.

VDS 3 DO FZ1 + 9 JEUX + 2 MANETTES SOUS GARANTIE 2 100 F. CONTACTER GABRIEL. TÉL : 27-68-25-41.

VDS PLAYSTATION + 2 MAN + MEMO + 9 JEUX + VOLANT + 3 CD DEMO + 2 K7 VIDÉO PSX.

PRIX : 4000 F. GARANTIE NOV 96. TÉL : 47 94 50 53.

VDS PLAYSTATION FR + 1 CARD + 2 PAD + 3 JEUX FADE TO BLACK + TOTAL NBA + TRALK & FIELD. 1 900 F.

CONTACTER MICHEL. TÉL : 16 23 95 41 02.

URGENT ! ACHÈTE SAT AVEC OU SANS JEUX ÉCHANGE JEUX PLAYSTATON. CONTACTER JÉRÉMY APRÈS 20 H. TÉL : 48 76 71 41.

VDS SUPER NINTENDO + 20 JEUX + 4 MANETTES + MULTIPLAYER + ADAPTEUR + REVUES : 1 900 F. LE TOUT. CONTACTER RAPHAEL. TÉL : 16 91 66 86 08.

VDS NOMBREUX JEUX SATURN DE 150 F À 250 F.

NFS + FIFA + RAYMAN + SHINOBI, ETC. SÉBASTIEN. TÉL : 35 49 40 81.

VDS JEUX MEGADRIVE I-MEN ROCKET PRIX : 400 F LE TOUT. CONTACTER ISABELLE. TÉL : 24 72 38 87.

VDS SUR PLAYSTATION, FADE TO BLACK 230 F. RESIDENT EVIL 240 F. CONTACTER CHARLES-JEAN. TÉL : 48 71 16 45 (16-1).

VDS CABLE RELIANT CONSOLE SUR ÉCRAN AMSTRAD, AMIGA, ATARI : 110 F. PORT COMPRIS. CONTACTER VICTOR. TÉL : 69 89 28 98.

VDS TEKKEN WIPEOUT RAPID RELOAD ZERO DIVIDE. 200 F. (SUR PLAYSTATION). DEMANDER CHRISTOPHE. TÉL : 59 47 81 37.

VDS NINTENDO 64 + 2 MAN + TRANSFORMATEUR PRIX : 4 000 F. VDS SUPER NINTENDO + 4 MAN + NB JEUX PRIX À DÉBATTRE. JEAN. TÉL : 16 1 48 69 04 55.

VDS 17 JEUX SATURN À 150 F L'UNITÉ. DEMANDER SAMUEL. TÉL : 30 76 53 19.

VDS 3 DO + 2 PADS + GUN + 27 JEUX + 10 CD DÉMO + MAG 3 DO POUR 1 900 F. DEMANDER JACK APRÈS 19 H. TÉL : 48 69 96 72.

VDS ULTRA 64 + MARIO 3 500 F. VDS JEUX NINTENDO 64. DEMANDER KÉVIN APRÈS 19 H. TÉL : 41 10 89 25.

VDS OU ÉCHANGE CONTRE NEO CD OU SATURN 3 DO + 16 HITS 2 000 F. DEMANDER DAVID. TÉL : 38 81 83 76.

VDS MD + 13 JEUX + ADAPT JAP + 4 MANETTES DONT 2 INFRAROUGES. PRIX 1 100 F. DEMANDER ALEXANDRE. TÉL : (05) 53 56 19 37.

VDS JAGUAR+PAD + 7 JEUX (ALIEN+ DOOM+CFODDER, ETC.), PRIX 800 F. DEMANDER PASCAL. TÉL : 59 39 26 77.

VDS JEUX PLAYSTATION ADIDAS SOCCER 240 F. RAYMAN 2 : 20 F. SHELLSHOCK 220 F. ACTUA SOCCER 160 F. + VDS NÉO-GÉO + 8 JEUX 1 400 F.

CONTACTER DAVID. TÉL : 40 63 29 83.

VDS NOMBREUX JEUX SUPER NINTENDO DE 80 FR5 À 250 FR5 ET GAME BOY + JEUX. PRIX À DÉBATTRE. DEMANDER BENOIT. URGENT. TÉL : 64 93 57 38.

VDS GAME GEAR, TBE + 3 JEUX + BATT + SACOCHE + ADAPTEUR SECTEUR : 900 FR5. DEMANDER OLIVIER. TÉL : 77 54 87 72.

VDS PLAYSTATION + 1 MANETTE + 4 JEUX + MEMORY CARD + 3 CD DÉMO SOUS GARANTIE AVEC EMBALLAGE. PRIX 2 500 F. DEMANDER CHRISTOPHE. TÉL : 20 08 95 19.

VDS SATURN + 2 PAD + 3 JEUX. RALLY + VF REMIX + COP + GUN + ADAPT (US, JAP) TBE GÉNÉRAL (BOITES + NOTICES) SOUS GARANTIE PRIX 2 100 F. DEMANDER KARIM. TÉL : 47 82 94 56.

ÉCHANGE SATURN + 2 MAN + 1 JEUX CONTRE PLAYSTATION JAP + 1 MAN + 1 JEUX. DEMANDER ERIC. TÉL : 43 88 25 58.

ÉCHANGE SATURN + 2 PADS CONTRE PLAYSTATION + 2 PADS OU VENDS SATURN + 4 JEUX 1 400 F. DEMANDER THIERRY. TÉL : 77 33 77 96.

VDS MD 2 DONT 1 JEUX + 2 MANETTES + 32 X SOUS GARANTIE 1 AN DONT 3 JEUX LE TOUT 1 600 F. À DÉBATTRE. DEMANDER JEAN-YVES. TÉL : 23 63 70 43.

VDS JEUX PLAYSTATION VF : WC 3 ET OLYMPIC GAMES 250F CHACUN. VDS MANETTE ARCADE ASCII NEUVE (2MOIS) 300 F. DEMANDER ARNAUD. TÉL : 60 83 85 45.

ACHÈTE OU ÉCHANGE JEUX SATURN TOUS PAYS. RECHERCHE AUSSI CORRESPONDANCE SÉRIEUX. DEMANDER DAVID. TÉL : 37 46 91 07.

VDS JEUX PSX DE 150 FR5 À 200 F. FADE TO BLACK + KRAZY IVAN+TWISTED METAL + THUNDERH AWK 2 + TOSHMDEN. CONTACTER DAVID ENTRE 18 H ET 20 H. TÉL : 20 29 29 15.

VDS CDI 220 + MPGE + MANETTE + 6 JEUX (MAD DOG + PISTOLET, ETC.) VALEUR 6 574 F. VENDU : 3 500 F. DEMANDER SÉBASTIEN. TÉL : 74 25 35 14.

VDS SUPER NINTENDO + 2 MAN + 6 JEUX (MK2 + MK3) + ADAPTEUR US VALEUR 2 600 F. PRIX : 800 FR5. DEMANDER ROMAIN. TÉL : 43 35 07 69.

VDS SURPER NINTENDO + 1 PADDLE + DOOM + ALADIN + SAILOR MOON + DONKEY KONG COUNTRY + ZELDA. LE TOUT TRÈS BON ÉTAT. PRIX : 1 000F. DEMANDER HUGO. TÉL : 98 47 70 39.

ACHÈTE PC ENGINE OU CORE GRAPHX. FAIRE OFFRE VDS WIPE OUT SUR PSX 130 F. DEMANDER JÉRÔME. TÉL : 61 44 97 20.

VDS TOSHINDEN 180 FR5 PORT COMPRIS OU ÉCHANGE CTR CYBERSLED. CONTACTER MARC EN SEMAINE APRÈS 18 H. TÉL : 45 65 52 38.

VDS JEUX SUPER NINTENDO F1 POLE POSITION : 150 F. ALADIN : 100 F. DBZ1 : 100 F. BATTLE TOADS IN BATTLE MANIA : 100 F. STREETRACER : 250F OU ÉCHANGE ZELDA CTRE SECRET OF MAN. TÉL : 90 07 46 38.

VDS 32 X + 3 JEUX (VIRTUA RACING DELUX, DOOMI STARWARS) POUR MD. 1 OU 2 PRIX : 650 F. CONTACTER JEAN-EUDES. TÉL : 16 44 53 42 42.

ACHÈTE VOLANT PLAYSTATION + CARTE MÉMOIRE. JÉRÉMIE À PARTIR DE 19 H. TÉL : 16 60 07 72 07.

VDS SUPER NINTENDO + 2 MANETTES + 9 JEUX DONT FIFA 96 NBA LIVE 96 ZELDA. LE TOUT 1 000 F. CONTACTER WILLIAM. TÉL : 69 01 08 55.

VDS NOMBREUX JEUX PLAYSTATION DE 150 F. À 350 F. CONTACTER J-PHILIPPE. TÉL : 09 48 44 96.

VDS NES + 3 JEUX + 2 MANETTES. TRÈS BON ÉTAT. PRIX 300 F. TÉL : 74 30 09 78.

VDS PSX JAMAIS SERVI + TRUE PINBALL + TOSHIDEN + 2 MANETTES. PRIX 1 500 F. CONTACTER ERIC. TÉL : 96 79 59 60.

VDS ULTRA 64 + MARIO 64. PRIX 4 990 F. DEMANDER AMINE. TÉL : 47 91 26 86.

VDS JEUX NEOGEO : LASER PRIX 150 F. DEMANDER STÉPHANE. TÉL : 27 63 86 07.

VDS SUPER NINTENDO + S GAME BOY + 9 JEUX + 2 PADS. LE TOUT EN TRÈS BON ÉTAT : 1 100 F. DEMANDER JÉRÉMY. TÉL : 60 22 44 59.

VDS JEUX PLAYSTATION DE 150 À 250 F PCE (PORT COMPRIS) : RIDGE RACER + JUMPING FLASH + MK3 + RAYMAN + TOTAL NBA 96. DEMANDER OLIVIER. TÉL : 65 35 62 67.

VDS SATURN + 4 JEUX DONT NIGHE WARRIOR + 1 MAN + 1 PADEL NUMÉRIQUE PRIX : 2 200 F. CONTACTER XAVIER. TÉL : 39 80 84 89.

VDS PLAYSTATION + 1 MANETTE + 3 JEUX + 3 CD DE DÉMO AVEC EMBALLAGE D'ORIGINE SOUS GARANTIE. PRIX : 1 900 F. CONTACTER CHRISTOPHE. TÉL : 20 08 95 19.

VDS 32 X + 3 JEUX DOOM MOTOCROSS ET AFTERBURNER : 750 FR5. VDS JEUX SATURN À BON PRIX. CONTACTER SÉBASTIEN. TÉL : 20 98 65 67.

VDS JEUX PLAYSTATION : TEKKEN + WORMS + TOHSHINDEN PRIX : 200 F. CHAQUE SUR PARIS ET BANLIEUE. DEMANDER LAURENT. TÉL : 34 65 91 26.

VDS TOSCHIDEN 250 FR5. VIRTUAL TENNIS 250 F. DBZ (JAP) 300 F. EURO 96 : 250 F. ÉCHANGE POSSIBLE. VDS V TENNIS + EURO 96 À 390 F. LES 2. CONTACTER OLIVIER. TÉL : 30 59 88 42.

VDS 3 DO + 7 JEUX + DÉMOS + MAGS, ETC. PRIX : 1 000 F. DEMANDER NICOLAS. TÉL : 60 29 40 77.

VDS OU ÉCHANGE SUR PLAYSTATION DOOM + RAYMAN ET FADE TO BLACK DE 200 À 290 F. + PORT. DEMANDER NICOLAS APRÈS 19 H. TÉL : 21 44 45 42.

ÉCHANGE JEUX 100 F L'UNITÉ. CHERCHE CONTACT AVEC PASSIONNES DE JEUX VIDÉO. DEMANDER PASCAL. TÉL : 93 56 95 88.

ÉCHANGE JEUX SATURN CONTRE AUTRES JEUX SATURN. URGENT. DEMANDER SYLVAIN. TÉL : 27 85 22 27.

CD CONSOLES
5-7, rue Raspail,
93108 Montreuil Cedex, France.
Tél : 33 (1) 49 88 63 63.
Fax : 33 (1) 49 88 63 64.
Minitel : 3615 KONSOL

RÉDACTION

Directeur adjoint de la rédaction et rédacteur en chef : Stéphane Lavoisard.
Rédacteur en chef adjoint : Gilles Sauer. g.sauer@pressimage.fr
Secrétaire de rédaction : Robert Dessi.
Rédacteurs : David Msika, Ivan Dubessy.
Ont participé à ce numéro : Fabrice Démurger, Jean-David Hernandez, Laurent Saccaro, Tea Teck Hao, Remy Toulouse.
Direction artistique : Carole Toulotte.

Maquette :

Christophe Monfort.

ABONNEMENTS

11 numéros. France : 230 F. DOM-TOM et étranger : 330 F. Service abonnement : 55, route de Lonjumeau, 91387 Chilly Mazarin Cedex. Tél : 01 64 54 76 89.

DIFFUSION - VENTES

Directeur : Olivier Le Potvin, assisté de Crystelle Bono. 01 49 88 63 75. (Réservé aux dépositaires de presse.)

FABRICATION

Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé.
Chef de fabrication : Isabelle Dubuc, assistée de Sylvie Lafourcade. Photogravure : Frédéric Levesque.

MULTIMÉDIA

Conception : Claude Flammia, klod@pressimage.fr

ONLINE

Rédacteur en chef : Franck Ladoire, fladoire@pressimage.fr

ADMINISTRATION

Contrôleur de gestion : Leïla Aithabib.
Comptabilité fournisseurs : Patrick Vendendriessche.
Comptabilité clients : Stéphane Bouchard.

JURIDIQUE

Françoise Linossier.

MARKETING

Responsable : Christine de Gandt.
Marketing direct : Nicolas Gozlan.

PUBLICITÉ

Directeur de développement : Antoine Harmel. Tél : 49 88 67 13
Chef de publicité : Thierry Boyer. Tél : 49 88 67 13
Relation clientèle : Anne Giudicelli. Tél : 49 88 67 04

Éditeurs : Philippe Daniloff, assisté de Katia Rouxel.

REPRÉSENTANTS INTERNATIONAUX

ÉTATS-UNIS

Huson European Media LLC - Ralph Lockwood
Tél : 19 1 (408) 879 6666. Fax : 19 1 (408) 879 6669.

ANGLETERRE - IRLANDE - ALLEMAGNE

Huson European Media -
Tél : 19 44 1784 469 900 - Fax : 19 44 1784 469 996.

DIRECTION ÉDITORIALE

Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli. Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Virginie Guyard.

CD Consoles est une publication de Médialoisirs, SARL de presse au capital de 10 000 F, filiale de Pressimage. Principaux associés : Pressimage, Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli.

Siège : 5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Numéro de commission paritaire : 75 671. Dépôt légal 4^{ème} trimestre 1996. N° ISSN : 1259-3869.

La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que " les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective " et, d'autre part que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, " toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite " (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Pénal.

Crédits photos et copyright : tous droits réservés. Imprimé en Union européenne.



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 PLAYSTATION SATURN JAGUAR 3DO NINTENDO 64

AUTRE :

Département VENTE ACHAT ÉCHANGE

Libellé de votre annonce (n'oubliez pas votre numéro de téléphone).

Titre de votre annonce

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

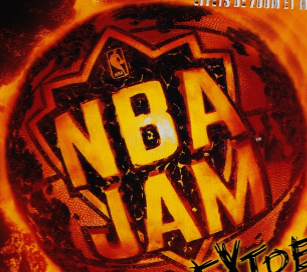
.....

.....

CD CONSOLES N° 21

EN 3-D NBA JAM S'APPELLE EXTREME!

NOUVEAU MOTEUR 3-D,
ANGLES DE CAMÉRA MULTIPLES
EFFETS DE ZOOM ET MOTION CAPTURES.



DES CENTAINES DE DUNKS
DE SLAMS ET D'ASTUCES
DÉLIRANTS

170 JOUEURS DANS 29 ÉQUIPES DE LA NBA



TRUCS & ASTUCES OFFICIELS
AU 36-15 ACCLAIM*

Acclaim
GAMES DEVELOPMENT S.A.

SKYROCK
PUBLISSEUR & DÉVELOPPEUR



GAGNE
UN JEU PAR JOUR AU
08 36 68 10 25**

FINAL DOOM

EN ENFER PERSONNE NE VOUS ENTENDRA CRIER !

CONSOLES + : 95 %

PLAYMAG : 90 %

PLAYER ONE : 95 %

JOYPAD : 90 %

