

CD CONSOLES

LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

6 avril 95 • 30 F

Mortal Kombat II 32X

- Toujours aussi sanglant

Gagnez
1 PlayStation

Sega veut dominer le monde.

- Enquête (1ère partie)

Saturn Panzer Dragoon

LE shoot'em up...



Flashback 3DO
et Conrad est de retour

La sélection du mois

- Peeble Beach Golf
- Another World 2
- Kileak the Blood
- Panzer Dragoon
- Sensible Soccer
- Front Mission
- Galaxy Fight
- Alien Soldier
- View Point
- Flashback
- Hagane

Avant-premières

- Gex 3DO
- Secret Mission CD-i
- Deadalus Saturn

Une publication PRESSIMAGE®
Suisse : 9 FS Portugal : 1100 PTE CONT
Belgique : 295 FB DOM TOM : 45 FF
Canada : 9,95 \$ Luxembourg : 210 FL



numéro
6

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD
LES TOPS MEGADRIVE & SUPER NINTENDO

Astérix

LE POUVOIR DES DIEUX

Prix dément
en Vente par
Correspondance

Incarnez nos deux célèbres Gaulois dans ce nouveau jeu de plateforme-aventure qui vous mènera de Rome à l'Égypte à la recherche du bouclier d'Avnesnes. Voici un jeu qui ne manquera pas de vous passionner !

NEW

Disponible uniquement
sur Megadrive



FATAL FURY SPECIAL

Disponible uniquement
sur Super Nintendo

Prix dément
en Vente par
Correspondance

Vous qui êtes attirés par le sang et la sueur, osez affronter les nouveaux combattants au pouvoir terrifiant ! Aidez les boss des plus cruels dans ce nouveau jeu où les règles sont vaincre ou mourir. FIGHT !!

NEW



LA LÉGENDE DE THOR

Disponible uniquement
sur Super Nintendo

Un magnifique jeu d'aventure indispensable à tout possesseur de Megadrive ! Ce jeu possède toutes les qualités requises pour vous passionner.

HIT



Disponible uniquement
sur Megadrive

Prix dément
en Vente par
Correspondance



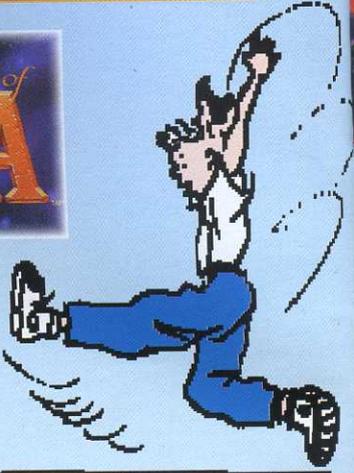
Version française



Avec l'aide de ses amis, Will doit combattre ses ennemis et résoudre les puzzles des anciennes ruines. Patience et connaissance sont essentielles pour réunir le père et le fils.

NEW

Prix dément
en Vente par
Correspondance



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Pour fêter l'ouverture du nouveau magasin Micromania Evry 2, profitez des offres exceptionnelles jusqu'au 8 mai dans tous les magasins Micromania et en Vente par Correspondance !!

SUPER NINTENDO DRAGON
1999F

SUPER NINTENDO MICKEYMANIA
2499F

SUPER NINTENDO NBA LIVE 95
3999F

SUPER NINTENDO SHAQ FU
1999F

Offre exceptionnelle
1999F
MEGADRIVE

Ce jeu de plateforme reprend comme scénaris les 7 plus fameux dessins animés de Mickey ! Une animation parfaite et une jouabilité étonnante !
2499F
MEGADRIVE

Le Top des simulations de basket ! La toute dernière simulation de sport d'Electronic Arts vous offre le mode arcade ou le mode simulation.
3999F
MEGADRIVE

L'un des tous meilleurs jeux de baston à un prix canon ! Des coups spéciaux étonnants et des graphismes fabuleux !
1999F
MEGADRIVE

World Cup Soccer Megadrive 149 F
Bugs Bunny Super Nintendo 199 F
Puggsy Megadrive 99 F
Wiz and Liz Megadrive 99 F
et des dizaines d'autres titres à des prix déments !!

SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE
Téléphonez au 92 94 36 00 ou tapez 3615 Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles
Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !! * Pour une commande minimale de 200

* Offres validables dans la limite des stocks disponibles

**LA TÊTE
DANS LES
NUAGES**

Venez fêter "l'Espace Découverte Micromania" dans le 1^{er} univers de jeux d'arcade du futur !!

Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2^e

Un cadeau * vous y attend avec l'achat d'un jeu vidéo !!

* Offre spéciale ouverture valable dans la limite des stocks disponibles.



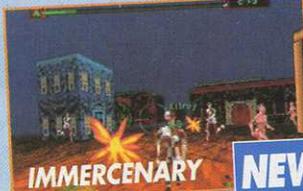
PASSEZ À LA GÉNÉRATION 32 BITS !!
La nouvelle Console Goldstar



Une nouvelle console aux caractéristiques exceptionnelles à découvrir en magasin !



NEW



NEW

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

DÉMENT

2 nouveaux magasins Micromania

- CENTRE COMMERCIAL EVRY 2
- MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Venez découvrir dans tous les magasins Micromania les nouvelles consoles 32 bits : la PSX, la Saturn, la 3 DO ... !!

LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes . 5, boulevard des Italiens
Paris 2^e

MICROMANIA EVRY 2 **NEW**
Centre Commercial Evry 2 - Niveau bas
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA LES ULIS 2 **NEW**
Centre Commercial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA EURAILLIE **NEW**
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle-Étoile - Métro George V - Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58

3615 MICROMANIA Tout le catalogue des jeux !!



De nombreux privilèges avec la **Mégacarte** et 5% de remise* sur des prix canons !

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

CD/C	Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage		GRATUIT
Précisez	CD <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/>	Total à payer = F

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville
PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration/.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi

* sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 8 mai 95.
Consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: 3DO PC 3 P PC CD Rom Game Boy Megadrive Gamegear Super Nintendo

Sega, c'est plus fort que tout !

Je ne sais plus qui m'a dit que, dans l'industrie du jeu vidéo, la période creuse se situe toujours autour des mois de mars, avril et mai...

Eh bien, c'est peut-être vrai en France, mais en ce qui concerne le reste du monde... c'est plutôt la corne d'abondance ! D'ailleurs, la sélection a été dure. Sur la trentaine de jeux qui nous est arrivée ce mois-ci, seuls douze ont trouvé une petite place dans le magazine ! Signe des temps, les jeux 32 bits envahissent de plus en plus nos colonnes. De Panzer Dragoon sur Saturn, à Kileak the Blood sur PlayStation, sans oublier Flash Back sur 3D0, Peeble Beach Golf sur Saturn ou encore Mortal Kombat 2 sur 32X, ils décoiffent tous ! Voilà pour le ludique. Pour ce qui est du fond, nous inaugurons un nouveau type de dossier, extrêmement complet, résultat d'une enquête de longue haleine sur Sega. Son histoire, ses choix technologiques et économiques, ses concepts pour les trois années à venir... bref, tout ce que vous devez savoir en tant que joueur invétéré.

Avant de finir, nous tenons à vous remercier pour les réponses nombreuses à l'enquête lecteur que nous avons reçues. Maintenant, nous savons précisément qui vous êtes, à quoi vous jouez, sur quelle machine et ce que vous attendez d'un mag comme le notre ! Car ce sont des joueurs comme vous, très intéressés par les nouvelles technologies que nous visons. La balle est dans notre camp !

LE COURRIER

● Alors, ce mois-ci, on a bien failli tomber par terre ! Un lecteur au doux nom de Captain Rock trouve qu'on teste trop bien les jeux... Non, non, vous ne rêvez pas et nous non plus !



L'ACTUALITÉ INTERNATIONALE

● De Deadalus à bord d'un Raocorn, à Astal parti à la rescousse de Reda, en passant par Vampire Hunter, Bounty Arms, 3D Dog Fight, Fujimaro Jogokuhen, Arc the Lad et Z (PlayStation et Saturn) qui pulvérise en ce moment les ventes sur PC... voici, une rubrique Internationale toujours aussi dense.



L'ACTUALITÉ FRANÇAISE

● Un salon à Moscou, une salle d'arcade Sega à Paris, un peu de surf dans les rues et Jean-Claude Van Damme déguisé en Guile dans Street Fighter, le film ! Voilà ce qui vous attend dans les actualités françaises.



TOTALE ARCADE

● Pour changer un peu, nous vous proposons cette fois le compte rendu de l'AOù, le salon de l'arcade, qui s'est tenu à Tokyo fin février.



Deadalus, le prochain jeu de Sega pour la Saturn, s'annonce comme un hit.



REPORTAGE

LES GENS

● Et bien voilà, c'est fait... Un ministre a répondu à nos questions ! Jacques Toubon, puisque c'est de lui qu'il s'agit, nous donne son point de vue sur les jeux vidéo.



● N'importe quel passionné de jeu vidéo connaît Infogrames ! Eh bien c'est pour cela que nous sommes allés voir de plus près le plus vieux des éditeurs français.



AVANT-PREMIÈRES

● Dans l'ordre de passage, voici : Gex (3DO), Deadalus (Saturn), Secret Mission (CD-i).



ASTUCES ET MOTS DE PASSE

● Chose promise, chose due : voici la première partie de la soluce d'Alien vs Predator sur Jaguar ! Bonne chasse...



DOSSIER

● Sega est une nébuleuse... Pour connaître un peu mieux l'historique de la marque au hérisson bleu, nous vous avons concocté un dossier tellement complet qu'on a pas pu tout mettre dans ce numéro !



REPÈRES

● CD Rom... Que se cache t-il derrière ce sigle mystérieux. C'est ce que nous explique notre pro de l'électronique.



LES CRITIQUES

- P84 : Panzer Dragoon
- P88 : Flash Back
- P92 : View Point
- P96 : Alien Soldier
- P100 : Sensible Soccer
- P104 : Mortal Kombat II
- P110 : Front Mission
- P114 : Peeble Beach Golf
- P118 : Kileak the Blood
- P122 : Heart of the Alien
- P126 : Galaxy Fight
- P130 : Hagane



LES P. A.

● Vous recherchez des jeux, des consoles, des goodies ainsi que des posters. N'hésitez pas, passez une annonce dans CD Consoles.



TV CONSOLES

● Patrick Giordano, Matt pour les intimes, est musicien, chanteur, journaliste, scénariste de BD et, bien sûr, dingue de jeux vidéo ! C'est d'ailleurs cette dernière passion qui le conduit chaque semaine sur France 2.



La Saturn : console « intelligente ». En effet, il est possible de s'éclater sur des jeux et, via une multitude de périphériques, de profiter d'un fax-répondeur, de regarder un film (vidéo CD), domestiquer une alarme...

Courrier

pour le meilleur ...

L'arrivée de votre magazine fut un heureux événement que j'attendais depuis plusieurs mois : il est complet, bien construit, plus sérieux (l'esprit du défunt et regretté Tilt semble siffler sur vos têtes) que les autres mensuels, et correspond parfaitement au marché actuel : la nouvelle génération (32 et 64 bits) apparaît et commence à perturber le monde des 16 bits. De plus, beaucoup de passionnés ont aujourd'hui atteint un âge qui dépasse le style de vos confrères (plutôt pour les jeunes recrues). Mais venons en au fait. Le CD-ROM me fait peur. Je m'explique : avec l'apparition de cette mémoire de masse et l'enthousiasme qu'elle a développé, les jeux se sont truffés de scènes vidéo

ou de synthèses passives qui « bouffent » le jeu en lui-même. Ce n'est pas que je n'aime pas (c'est beau et agréable), mais il n'en faut pas trop (c'est énervant et lassant). Aujourd'hui, si on entend parler d'un jeu, c'est qu'il y a 3D Studio ou de la Silicon Graphics (du précalculé) derrière, et c'est tout. Le problème est simple : vu les moyens dont disposent les équipes de création, c'est facile à faire, ça remplit rapidement le CD, et au final, cela se vend comme des petits pains. En fait, je crains de voir disparaître les vrais jeux au profit de ces jeux (films ?) vidéo interactifs aussi beau qu'ennuyeux. Néanmoins, l'arrivée de la Saturn et de la PlayStation me redonne un espoir. Leurs premiers jeux respectifs étant en 3D temps réel (de la vraie programmation). Et en plus, ils sont magnifiques et développent un réel intérêt pour le joueur. Pour terminer, il me semble qu'un bon compromis serait de placer toutes ces scènes qui ont un but commercial, lors des phases de chargement pour nous faire patienter agréablement, ceci afin d'éviter qu'elles ne constituent le jeu à elles seules. Voilà, longue vie à votre magazine.

Laurent Cuvillier, Sainte-Marie-Des-Champs.

A quelques détails près, nous partageons votre point de vue. Mais comme vous le mentionnez, l'arrivée des nouvelles 32 bits est réconfortante pour l'avenir. D'ailleurs, le slogan des gens de chez Sony, « si ce n'est pas du temps réel, ce n'est pas un vrai jeu », va dans ce sens. Cependant, c'est aux consommateurs (vous et moi !) de rester vigilant et de ne pas donner crédit aux éditeurs se laissant aller à la facilité. ●

Salut à vous tous de CD Consoles !!

Je suis fidèle à votre mag depuis le tout premier numéro, je le trouve très bon, bourré de détails, bref excellent. Mais dans tout ça, j'ai un énorme coup de gueule : voilà, je pense que vous donnez trop de renseignements. Que ce soit dans les tests, total arcade, bref dans toutes vos rubriques. Ok, certains vont dire que c'est bien, c'est un avantage par rapport aux autres mags mais il y a une différence entre trop et pas assez. Tous les détails des jeux sont mis dans vos articles et dans les photos. En fait, vous mettez tous les renseignements nécessaires, tous les détails, comme ça on connaît tout du jeu et c'est pas la peine de l'acheter. Je possède une PlayStation (que j'adooore !!) et j'aurais bien voulu que vous stoppiez dans les tests de Tōh Shin Den et Motor Toon. Bien sûr, ce sont des exemples, à mon avis encore trop de détails que j'aurais mieux fait de découvrir en jouant au jeu sont dissimulés dans les deux mais aussi tous vos articles (ce n'est pas la peine de donner le nom des boss de Darkstalker). Faites quelque chose, merci et à plus.

Captain Rock

Cest bien la première fois que l'on nous reproche de bien faire notre boulot ! Malgré tout, pour vous faire plaisir, j'ai une solution pour vous : ne lisez pas les articles en entier ! Dès que vous vous considérez suffisamment informé, tournez la page. Pour ce qui est de Tōh Shin Den, nous vous avons certes révélé le boss de fin mais certainement pas la présence d'un boss caché... Oups ! Encore une fois, vous allez dire que l'on vous donne trop d'infos. À moins qu'il ne faille vous prendre au second degré ? ●

Nos meilleurs conseils

Hello,

Le premier numéro de *CD Consoles* a atomisé mes neurones. Les trois suivants (et surtout le dernier) ont bouleversé mon métabolisme (Mips, Risc, polygone texturé,... ont envahi mon vocabulaire). Votre magazine ne nous fait pas perdre dix points de QI à chaque page. Vous nous considérez (enfin !) comme des personnes responsables et critiques... Sttttoooooo !!! J'arrête les compliments et aborde plusieurs sujets dont certains me rendent hargneux :

1) Les revendeurs de CD ROM sur consoles (du moins en Belgique) ont une fâcheuse et insistante tendance à nous fournir des CD griffés (sortis miraculeusement de leurs boîtes pour aller faire un petit tour du côté de chez eux). Cette mésaventure m'est arrivée deux fois et je ne suis certainement pas le seul. Par conséquent, mes potes et moi avons décidé de boycotter les CD non protégés par leur emballage d'origine. J'espère que les responsables des magasins spécialisés pourront différencier un CD destiné à la vente d'un CD destiné à la démonstration.

2) Micromania, une chaîne de distribution de votre beau pays, s'évertue à nier l'existence de la Jaguar. J'admets, pour avoir aperçu un délicieux mirage « Tōh Shin Den » sur PlayStation que l'avenir de la 64 bits d'Atari peut sembler flou. Mais n'a t'on pas annoncé la 3DO comme une console vouée à l'échec. Or, il me semble qu'elle a trouvé sa clientèle. De plus, l'âme des ludociels (beau mot !) américains comme Doom, Iron Soldier et Alien Vs Predator ne laisse personne indifférent. Ils ont bien plus de cachet qu'un énième (je ne supporte plus les sprites « Bitmap ») Super Street Fighter 482 Prime.

3) En septembre prochain, sortiront sur le marché européen deux monstres sacrés : la PlayStation de Sony et la Saturn de Sega. Elles auront, business oblige, des softs en commun. Il sera alors peut-être temps d'instaurer des tableaux comparatifs. Un exemple : Rayman d'Ubi Soft est annoncé sur PS-X, Jaguar et 32X. Quelle version sera la meilleure ? Pourquoi cette question me demandes-tu ? C'est simple : quelques amis et moi avons uni nos capacités financières dans un « pool » d'achat qui nous a déjà permis d'acheter une 3DO, une 32X et une Jaguar. Et, vu la persistance de la crise, ce système d'achat en commun fait des émules. Dès lors, nous souhaiterions savoir quelle version d'un même soft éclate les autres.

Dab, Belgique.

1) *Les griffures dont vous parlez proviennent peut-être de douaniers zélés à la recherche de substances prohibées ? Sinon, effectivement lorsque l'on paie un jeu plus de 500 F, la moindre des choses est de l'acquérir en parfait état. Cependant, rien n'empêche les revendeurs d'emballer un boîtier de CD-ROM endommagé...*

2) *Nous avons déjà évoqué ce problème dans CD Consoles 4. Une fois de plus, la seule solution est de changer de crémerie.*

3) *La multitude de versions sur les différentes plates-formes nous conduit indubitablement à ce genre de comparatifs. Nous tâcherons de vous en faire part le plus souvent possible.* ●

Salut,

Lors du numéro 4 de *CD Consoles*, certaines astuces paraissent sur Samourai Shodown II, avec « la suite des coups ultra-secrets le mois prochain » (on en a que quatre) et dans le numéro 5, pas de suite à ceux-ci : oubli ? ou bien pour le numéro 6 ?

Sébastien Hoarau, un fana de l'arcade.

Si les coups secrets supplémentaires tant attendu ne sont pas parus dans le numéro 5 de CDC, c'est qu'il n'en existe pas ! En réalité, seuls quatre personnages disposent de ces caractéristiques : Haohmaru, Nacoruru, Hanzo et Galford...et c'est tout. ●

Questions techniques

Vous êtes nombreux à vous poser LA question fondamentale de cette fin de siècle : quelle console dois-je acheter ? À la rédaction, nous sommes partagés : il y a ceux, bluffés par Ridge Racer et (surtout) Tòh Shin Den, qui ne jurent que par la PlayStation. Et puis il y a les autres, ceux qui font plus confiance dans les capacités de Sega et de sa machine à nous pondre des adaptations démentes de leurs jeux d'arcade. Il suffit de voir des bornes comme Daytona USA ou Virtua Fighter 2 pour se mettre à genoux devant ces petits bijoux. Enfin, il reste un ou deux irréductibles qui croient encore en Nintendo. Il est vrai que le géant nippon a pris du retard, mais il ne faut pas oublier que la firme de Kyoto possède un trésor de guerre fantastique : 4,3 milliards de dollars mobilisables du jour au lendemain. Ce matelas de billets complété par de nombreux partenariats, notamment avec la société Silicon Graphics, leur permet de préparer l'avenir sereinement ! Jusqu'à présent, nous ne connaissons pas encore précisément les spécifications techniques de la future Ultra 64. Du côté du soft, des projets commencent à voir le jour mais rien encore de très concret. Tout ceci reste confiné dans le secret des départements Recherche et Développement des éditeurs...

En ce qui concerne le multimédia, seule la Saturn affiche des compétences dans ce domaine : consoles compatibles (Yamaha et JVC), carte MPEG, softs éducatifs en projet, etc. Il s'agit là d'un atout indéniable pour cette console comparée à la machine de Sony qui elle, se limite au jeu. Quant aux CD Audio, toutes les consoles équipées de lecteur CD-ROM sont susceptibles de les lire. ●

Salut,

J'ai découvert votre magazine il y a peu de temps car je voulais trouver tout ce qu'il fallait sur les consoles CD. J'ai enfin trouvé, c'est vous. Un mag génial, puissant... Voilà quelques questions qui me tracassent la tête : primo, que choisir entre la Saturn et la PlayStation ? Impossible de me décider car toutes les deux ont de très bons jeux (Ridge Racer, Virtua Fighters, Tòh Shin Den). Secundo, sont-elles accessibles au multimédia (cartouche MPEG pour la lecture de Vidéo CD ou audio CD). Et tertio, est-ce que l'Ultra 64 de Nintendo sera vraiment à la hauteur ?

Au fait, essayez de ne pas parler des mangas.

Seb, l'affreux.

C'est très simple : je me suis abonné à un magazine concurrent une semaine avant la sortie du premier CD Consoles, je le regrette encore aujourd'hui. [...] Comme beaucoup d'entre nous, je suis très intéressé par la Saturn et la PS-X qui, à mon avis, ont un très grand avenir, qui peut être décuplé par les interfaces futures (pour la Saturn !). Voici donc l'une de mes préoccupations principales :

1) Parmi vos publicités, quelques unes mentionnent la disponibilité des versions françaises et européennes des Saturn et autres PS-X. Ces consoles sont-elles japonaises ou réellement françaises comme une bonne vieille Mega Drive ?

2) Peut-on avoir totalement confiance en la fiabilité du fonctionnement de ces machines en France ?

3) Est-il déjà possible de comparer une Saturn aidée d'un clavier et d'un disque dur (qui n'existent pas encore) à un PC multimédia moyen ?

En attente de votre réponse, je m'abonne tout de suite au meilleur magazine de jeux vidéo de tous les temps : CD Consoles. Me voici alors, « votre éternel abonné » (ou au moins pour un an...).

Barthélémy Boisguerin, Salvagnac.

1) Toutes les consoles importées du Japon, ne sont pas officielles et sont uniquement destinées au marché intérieur nippon. En conséquence, les constructeurs ne sont pas donnés la peine de les adapter aux normes européennes. Donc, toutes les Saturn et PS-X disponibles fonctionnant grâce à la prise péritel sont bidouillées par les revendeurs.

2) En général, ces consoles modifiées ne posent pas de problèmes. Mais comme pour tous les produits du commerce, il se peut qu'il y ait des défaillances. Dans ce cas, mieux avoir de bonnes garanties auprès de votre revendeur. Avant l'achat, veillez à ce que cette garantie soit bien prévue et ne vous contentez pas de réponses évasives lorsque vous la mentionnez.

3) L'architecture 32 bits de la Saturn supporte la comparaison avec un PC 486. Sega a confié le développement de l'interface de sa machine au géant américain Microsoft, bien connu des utilisateurs de micro pour la qualité de leurs softs. Quant au lecteur de CD-ROM double vitesse, il donnera entière satisfaction pour les applications multimédia. ●

JPF Import

Prix - Service - Qualité

Importateur - Distributeur

(1) 49.48.93.40

- 500 m2 d'exposition + de 10000 jeux et machines en stock = plus de choix !!!
- Livraison CHRONOPOST en 24 H
- Export tous pays - Export Worldwide
- Nous sommes fournisseurs attirés de très nombreux magasins et chaînes spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.



Revendeurs Contactez Nous !

SONY PLAYSTATION



NEW
Garantie 1 an
Livrée avec un jeu au choix

Version française ou japonaise

JEUX

Ridge Racer	Motor Toon GP	Daidaros
A IV	Metal Jacket	Netkatsu
Ultima Parodius	Kileak, the Blood	Baseball Speaker 95
Philosoma	Raiden Project II	... et plus

PANASONIC FZ-10



- Evolution 3 - Millésime 95
- Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (PAL, NTSC) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.
- Garantie 1 an

SEGA SATURN



NEW
Garantie 1 an
Livrée avec un jeu au choix

Version européenne ou japonaise

JEUX

Virtual Fighter	Knight	Gotha
Daytona USA	Panzer Dragon	Race Drivin
Shinobi	Tama	Victory Goal
Clockwork	Myst	... et plus

PLAYSTATION ACTION REPLAY



- VIE INFINIE
- PUISSANCE INFINIE
- PUISSANCE MAXIMUM
- TOP SCENARIO
- INVINCIBILITE
- ACCÈDE TOUS LES NIVEAUX

NEW

ADAPTATEUR POUR 3DO



NEW

NOUVEAU MODELE
«ADAPTATEUR II»

2 JOUEURS

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

ATARI JAGUAR



1290 F !!
Garantie 1 an

Version française et américaine

Demandez nos packs spéciaux

JEUX

Conan Syndicate	Iron Soldier Theme Park	Rayman Val d'Isère ...
-----------------	-------------------------	------------------------

NEO GEO CD2



NEW
Garantie 1 an

TOP LOADING

Version française ou japonaise

JEUX

Fatal Fury 3	Galaxy Fight
Aerofighter	World Heroes Jet
Top Hunter	Agressor of Dark
Sidekick 3	Kombat ...

ACCESSOIRES 3DO

Joypad 6 boutons spécial pour Street Fighter 2X - Gun - Joypad

JEUX 3DO

Power Slide	Quarantine	Myst
Space Ace	11 th Hour -	Corpse Killer
Perfect General	Seguel to	Clayfighter 2
	7 th Guest	Gex ...

ATARI CD ROM JAGUAR



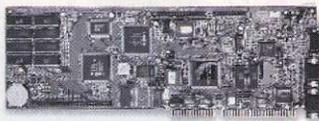
1290 F !!
Garantie 1 an

PACK JAGUAR + CD ROM
2490 F !!!

NOUVEAUX JEUX Nous contacter

CARTE 3DO POUR PC

Creative Labs



NEW
2490 F !!

Jouez vos jeux 3DO sur votre PC et compatibles

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles.

Commandez par téléphone au (1) 49 48 93 40 ou par fax au (1) 40 10 95 99
Livraison en Chronopost (24h) ou Colissimo 24/48 h

Paiement par
• Chèque • CB

• Contre remboursement





LUCASFILM
MAGAZINE

LucasFilm Magazine

Tous les screenagers sont aussi des LucasFans, les fans de George Lucas. Pour satisfaire l'appétit des français, la société Cinépress sortira en juin un nouveau trimestriel, « LucasFilm Magazine »

disponible sur abonnement. Au programme : renseignements sur la trilogie, sur les prochaines productions maison, les sorties de films et de laser-discs en son THX. À noter, une boutique qui vous permet de commander des goodies à l'effigie de vos héros préférés. Pour tous renseignements, envoyez un courrier à LucasFilm Magazine, 20, rue du Capitaine Ferber, Paris 20e! ■

OnLine 95, le premier forum pour réseaux de télécommunication !
Infopromotions organise un grand forum du 31 mai au 2 juin 1995, au CNIT de La Défense, à Paris. Il rassemble uniquement les professionnels et entrepreneurs de tout secteur qui souhaitent comprendre comment fonctionnent les différents réseaux internationaux de télécommunication, tels qu'Internet, les nouveaux médias numériques, les services d'information en ligne ou BBS. Son nom de code : OnLine 95...

Street Fighter, le film !

Les jeux vidéo sont de plus en plus adaptés au cinéma. Après un premier essai avec le film Mario Bros, c'est au tour du célèbre jeu de combat, Street Fighter.

Shadaloo, en Asie du Sud-Est, est le cadre d'une guerre civile sans merci. Les forces rebelles sont dirigées par le cruel général Bison qui veut dominer le monde avec une nouvelle race de combattants. Il défie les forces des Nations Alliées en enlevant 63 personnes et en réclamant contre leur libération une rançon astronomique de 20 milliards de dollars. Mais le colonel William F. Guile ne l'entend pas de cette oreille. Il est fermement décidé à affronter Bison et ses sbires. Dans cette épreuve, il sera aidé d'une équipe de « journalistes » composée de Chunli, Honda et Balrog. Steven E. de Souza (48 heures, Piège de Cristal, Commando...) n'a pas lésiné dans le choix de ses



acteurs. En tête d'affiche, Jean-Claude Van Damme (Guile), Raul Julia (Bison), Kylie Minogue (Cammy) ou bien encore Wes Studi (Sagat). Même si ces acteurs sont de grands noms d'Hollywood, leur statures (excepté J.-C. Van Damme) ne correspondent pas vraiment à celles des personnages du jeu. Ce film, connaîtra sûrement un succès retentissant. Sortie le 12 avril. ■

COIN-OP Jeux Vidéo

Import Japon-USA



GOODIES

- Mangas
- CD
- K7 Video Pal/NTSC
- Dragon Ball Z
- Yu-Yu Hakusho
- Ranma 1/2
- Sailor Moon
- etc...

Réparations / Modification
MegaDrive (50-60Hz)

Sega-Nintendo-Nec-Sony-3DO

MegaDrive - 32x - Saturn - SNes - Duo-RX - PC-FX - Playstation

1022 Chavannes^S/Lausanne

Tél: (0) 21/636.08.50

Fax: (0) 21/636.08.50



Sega se lance dans la carte à collectionner !

Sega espère décupler les ventes de son dernier succès Mega Drive, La légende de Thor, en incluant dans chaque cartouche un kit de dix cartes à collectionner. La firme organise en outre un concours en partenariat avec les salles UGC, à l'occasion de la sortie du dessin animé Astérix et les Indiens, le 5 avril prochain. Les vainqueurs remporteront des T-shirts Astérix, le jeu Mega Drive « Astérix et le pouvoir des dieux » et des consoles Sega. Vous trouverez également dans chaque cartouche un carnet de dix timbres Astérix à collectionner. ■



Neo Geo CD, suite et fin !

Par deux fois, dans nos précédents numéros, la rédaction de CD Consoles a exprimé de nettes réserves quant à l'avenir de la Neo Geo CD et son soutien de la part de SNK, le constructeur. En effet, la nature des informations détenues par CD Consoles nous amène à penser que la société SNK prépare une nouvelle machine pour un avenir plus ou moins proche, accordant par la même une attention moindre à l'actuelle Neo Geo. Après lecture de notre magazine, les responsables de la firme SNK ont tenu à réagir et à nous apporter les précisions suivantes : la compagnie SNK a la volonté réelle et ferme de soutenir sa machine CD en proposant, en plus des conversions des jeux déjà existants sur cartouches, des créations originales. Joignant le geste à la parole, nous avons reçu la télécopie d'une liste de jeux à paraître d'ici mars 96 que nous vous communiquons : Double Dragon (avril), Galaxy Fight (avril), Fatal Fury 3 (avril), Savage Reign (mai), Super Volleyball (mai), Super Sidekicks 3 (juin) etc. Fort de ces éléments, dont nous prenons acte, une conclusion s'impose : quoi qu'il arrive, la société SNK entend bien continuer le développement de ses titres sur la Neo Geo CD. ■

Le rédacteur en chef



Gagnez une PLAYSTATION en répondant au questionnaire suivant :

1) Dans CD Consoles n°5, quel était le sujet du dossier ?

- a-Capcom
 b-Sega
 c-Atari

2) Quel est l'éditeur du jeu Ridge Racer ?

- a-Nintendo
 b-SNK
 c-Namco

3) Combien y'a t-il de combattants dans Virtua Fighter ?

- a-6
 b-8
 c-10

4) Quel shoot'em up légendaire apparaît dans Ridge Racer ?

- a-Space Invaders
 b-Galaxian
 c-Pac Man

5) Quel est l'éditeur de Thô Shin Den ?

- a-Capcom
 b-Takara
 c-Konami

Nom :

Prénom :

Adresse :

Envoyez vos réponses à **CD Consoles Concours Saturn/PlayStation, 5/7 rue Raspail 93100 Montreuil**, avant le 14 avril. Les deux gagnants seront tirés au sort au journal. Les noms des deux vainqueurs paraîtront dans CD Consoles n°7.

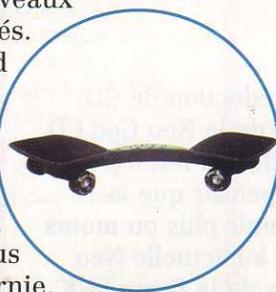


Le Snake Board, ou le surf de la rue



Les rues de Paris vont bientôt être sillonnées par de nouveaux

objets roulants non identifiés. En effet, le Snake Board débarque tout droit d'Afrique du Sud. Dans ce pays, le succès a été phénoménal. Mais c'est surtout, comme toujours après son passage au States et plus particulièrement en Californie, véritable référence en matière de sport de glisse, que l'avenir doré du Snake Board a été annoncé. De part la conception du Snake, deux plateaux à pivotement indépendants réunis par une barre transversale, l'utilisateur aura un déplacement serpentin lui permettant d'exécuter de gracieux déhanchements et d'effectuer des slaloms endiablés et autres figures acrobatiques. Le succès en France semble lui aussi assuré, d'autant plus que des partenaires comme Sega, Reebok, Fun Radio ou bien encore Diesel se sont associés à l'opération.



Moins de chômeurs en 1995... Adeline Software, une filiale lyonnaise de Delphine Software (boîte qui a réalisé le fantastique Flashback), recherche désespérément des infographistes et des programmeurs pour machines 32 et 64 bits. Alors, si vous êtes spécialiste en matière de jeux vidéo, vous êtes bon pour le service ! Pour plus d'informations, téléphonez à Adeline Software au (16) 78 53 75 93.

Addams Family 2 / SNIN-MD



Si Addams Family vous a rendu dingue et Addams Family 2 fou, alors Addams Family Value vous rendra « chtarbé du bulbe » ! Ce nouveau jeu de plate-forme d'Ocean diffère quelque peu de ses prédécesseurs. Il ne vous propose pas, en effet, de sillonner des niveaux représentés de la même

façon que dans Super Mario World ou Mickey Mania (c'est-à-dire de côté !), mais des mondes vus de dessus. Si je vous dis qu'ils sont gigantesques, beaux, remplis d'ennemis, me croirez-vous ?? Addams Family Value offre aussi un côté aventure. Disponible sur Mega Drive et Super Nintendo au mois de juin. !

Sortie : mai.

Acclaim en super forme !

Acclaim France se porte bien ! Le groupe français nous communique des chiffres de ventes impressionnants en ce qui concerne NBA Jam Tournament Edition (plusieurs dizaines de milliers écoulés depuis le 23 février), et ses dernières productions : Rise Of The Robots, Wolverine et Stargate Game Boy. Acclaim nous annonce également la sortie de

quatre nouveaux titres pour les mois de mai et juin : Mortal Kombat for the 32 X, Jungle Strike Super Nintendo, Theme Park et Syndicate sur Mega CD. Un printemps très prometteur qui, si l'on en croit les milieux autorisés, devrait rapporter autant de grisbi à Acclaim que cette fin d'année 1994. (NDLR : on vous le disait bien que chez Acclaim, le moral est au beau fixe. Maintenant, vous ne pourrez plus nous dire que l'on ne vous prévient jamais !).

LES BOUQUINS DU MOIS



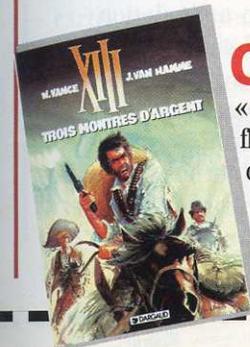
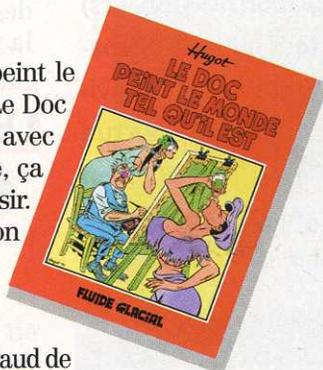
Les hommes du XXIV^e siècle se préparent à un conflit. Est-ce à cause de la découverte d'une statuette de Ngnomite ? On peut se le demander car toute l'histoire tourne autour de cette œuvre d'art. Cette statue est constituée d'un minéral rarissime synthétisé par une race disparue qui maîtrisait le voyage interstellaire. Dès lors, c'est un chassé-croisé incessant d'espions. Chasse au trésor ou course à la paix, l'action est un prétexte à se promener de la Terre aux frontières stellaires. Voilà un récit de SF qui nous tient en haleine comme un véritable thriller. Les rebondissements sont nombreux et le suspens insoutenable. Pour son premier roman, Alexander Jablokov laisse apparaître une maîtrise du space opera à l'égal de Zelazny ou Jack Vance. On ne peut passer à côté de *Sculpteurs de Ciel* sans penser aux références du genre. À découvrir absolument. *Sculpteurs de Ciel*, Alexander Jablokov (Présence du futur, deux tomes, 44 F chaque)

Aux éditions Dupuis, « Le Gang Mazda accélère » la cadence avec une série de sketches de Tome et Darasse. Délibérément fantaisiste et imaginaire, ce sixième album est doté d'une planche animée pour le même prix.



Nominé au festival d'Angoulême, Sin City est à l'honneur. Frank Miller écrit un roman-graphique noir et dur comme cette ville du pêché dont le carburant explosif est l'amour. Marv détient l'allumette pour y mettre le feu. Il ne vous reste plus qu'à regarder brûler cette œuvre éditée par Rackam aux accents pour le moins sinistres.

Place à l'humour délirant avec le « Le Doc peint le monde tel qu'il est » de Hugot chez Fluide Glacial. Le Doc et Patouchka, sa bonne, ont beaucoup à faire surtout avec les patients louffingues qu'ils se coltinent. Ça s'agite, ça bouge dans tous les sens, pour notre plus grand plaisir. De bonnes affirmations sur le mode de réflexion humain sont au rendez-vous.



On note la récente sortie chez Dargaud de « Trois Montres d'argent », le onzième épisode de la série fleuve XIII de Vance et Van Hamme. Jason recherche toujours désespérément sa véritable identité. Après avoir été tueur à gage ou mercenaire, le voilà en révolutionnaire mexicain. Mais ou s'arrêtera-t-il ? Peut-être dans le prochain album à paraître : The XIII Mystery, un hors-série spécial.



Pour nous, le N°1 C'est TOI

PSX
Consoles - Jeux - Accessoires

3DO
SATURN
JAGUAR + CD
NINTENDO
SEGA - 32X
NEO-GEO CD

Pour Toi

Rayon GOODIES

Mangas DBZ N° 40
Vidéo Girl Ai N° 5
K7 Vidéo DBZ 9 - 10 - 11 - 12
et tout ce que tu aimes !

VPC
... Tel au magasin le + proche

OCCASION
Achat-Vente

REVENDEURS Contactez nous !
Rejoignez une chaîne de spécialistes

NANTES	RENNES	VANNES
40 35 42 42	99 31 11 26	97 68 20 68
21 place viarme	3 rue du puits Mauger	14 bis rue Emile Burgault
ST BRIEUC	La ROCHE sur YON	LORIENT
96 61 06 48	51 36 15 25	97 21 34 35
53 rue Saint Guillaume	L' Empire 4 place Napoléon	25 cours de la Bove



Va au Super Games de Moscou, camarade Popov ! Les groupes Bleinheim et I. T. E Exhibitions & Conferences mettent en place tous les ans, à Paris (en novembre), un salon dédié aux jeux vidéo, baptisé Super Games Show. La toute dernière édition a remporté un succès colossal. C'est la raison pour laquelle ils ont décidé d'organiser du 7 au 10 décembre 1995, à Moscou un salon intitulé...Super Games Moscou'95 !

La tête dans les nuages



La société SDVI en partenariat avec Sega et Mc Donald ouvre les portes de son centre de loisirs vidéo interactifs familial au 5, boulevard des Italiens dans le 2ème arrondissement à

Paris. Le nom de ce centre, basé sur le concept de la famille, est « La tête dans les nuages ». Cette salle d'arcade étant annoncée comme la plus importante en France et une des plus grandes d'Europe, les parisiens pourront donc s'enorgueillir d'avoir chez eux une salle gigantesque (1500 m2 divisés en zones à thème) et des jeux de la plus haute technologie (simulateurs à 8, R360, etc.). Vous y trouverez également un espace détente et restauration (McDonald's) ainsi qu'un espace boutique. En tout, plus de 90 machines pour 200 postes de jeux simultanés qui raviront les fous de Daytona USA, Sega Rally, Virtua Fighter 2, NBA Jam TE et autres Desert Tank. Avec en plus, des jeux pour toute la famille tels que du hockey de table sur coussins d'air, un mini-golf ou encore des jeux pour les tout petits à partir de 4 ans. Bref, en guise de poisson d'avril. Sega nous offre de changer le rêve en réalité (pas virtuelle). ■



Theme Park / SNIN-MD



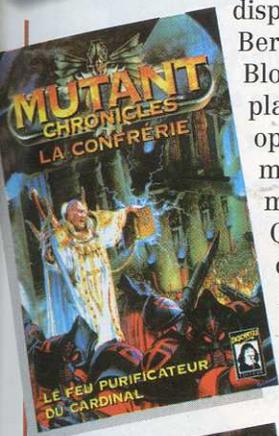
Vous êtes certainement nombreux à connaître Theme Park sur PC et à l'apprécier. Voici la raison pour laquelle Bullfrog a décidé de vous faire profiter de ce divertissement sur console. Le jeu sera distribué par Ocean sur Super Nintendo et Electronic Arts sur Mega Drive. Respectant entièrement sa version d'origine au niveau du fonctionnement, cette adaptation propose, en plus, certaines options et de nouvelles attractions. Un réel bonheur pour toute la famille ! ■

LE PADDLE DE L'ESPACE !



Vous le connaissez mais vous n'y avez pas goûté... oté d'une articulation centrale, il vous permet de raquer les roués dans lidge Racer. Mais il faut out de même un temps l'adaptation pour péter les chronos. Disponible chez JPF Import. ■

JEUX DE DRÔLES !



Demain, l'homme ne sera plus seul dans le système solaire. Les Légions Obscures ont infiltré les Corporations ainsi notre monde. Face à cette menace, des unités d'élite se sont constituées pour agir efficacement à façon guerilla urbaine. L'humanité a besoin de héros. Ces héros, vous l'avez deviné, vous devez les incarner.

Si l'emploi vous tente, vous disposez aujourd'hui de Blood Berets et de Mutant Chronicles. Blood Berets est un jeu de plateau qui simule des combats opposants des escouades de mercenaires aux hordes de monstres des Légions Obscures. Quant à Mutant Chronicles, c'est un jeu de rôle techno-fantastique. Il propose essentiellement des missions de commando dans des situations limites. Pourvu de règles extrêmement simples, on est constamment dans le feu de l'action. À noter, la sortie d'un supplément dénommé La Confrérie. Il décrit le fonctionnement de la plus puissante des associations de ce monde fantastique.

Finalement, puisque la mode est aux jeux de cartes, Mutant Chronicles sort Doom Trooper. Encore une fois,

il vous met en position de combat. Les joueurs, deux ou plus, sont membres du Voile, une organisation qui doit veiller sur l'équilibre des pouvoirs dans le système solaire. En fait, chacun se bat pour augmenter son pouvoir personnel. En plus du jeu de base composé de 60 cartes et d'un livret de règles, des boosters de cartes supplémentaires seront vendus sous le label Necropacks. L'heure est à la bataille. Pas de pitié : latez, latez, latez... ■



MICRO
Steel

Steel
29, rue Jean Pierre Timbaud
75011 Paris
Tel. 43 38 98 77
Fax. 43 38 12 05

Ouvert du Lundi au Samedi de 9 H 30 à 19 H sans interruption

Les Nouvelles Consoles

Sony PSX
4290 Fr TTC
+ 1 Jeu au Choix
Version française Péritel
TOP PROMO

Sega Saturn
4290 Fr TTC
+ 1 Jeu au Choix
Version française Péritel
TOP PROMO

HI Saturn
La Nouvelle SATURN
De HITACHI
Carte Full Motion Vidéo intégrée
36 MB de Mémoire Ram
5890 Fr TTC
Nouveau
Version française Péritel

MPEG Saturn
Carte Full Motion Vidéo
MPEG 1&2
Compatible avec tous les Films
du Marché (US, JAP, EUROPEEN)
Nouveau
1990 Fr TTC

Les Avantages de Micro Steel

Echanges
Jeux PSX et Saturn
200 Fr TTC

INCROYABLE
Payer Votre PSX ou Votre Saturn
en 5 mois
Après acceptation du dossier

Top Consoles

SATURN	
Virtual Fighter	Dispo
Clock Work knight	Dispo
Gale Racer	Dispo
Gotha	Dispo
Victory Goal	Dispo
Myst	Dispo
Van Battle	Dispo
Daytona USA	Dispo
Shinobi	Dispo
Panzer Diagon	Dispo
Rampo	Dispo
Virtual Hydlide	Dispo
Pebble Beach Golf Links	Dispo
Lock on	Dispo
Miku	Dispo
SteamGear Mash	Dispo
Super 301 SQ	Dispo
The Ray Man	Dispo
Suigouha	Dispo
Alien Trilogy	Dispo
Parodius Deluxe pack	Dispo
Emil Vol 1,2,3	Dispo
Iri Iri Toe	Dispo
Gran Chaser	26/5/95
Sailor moon	Dispo
The 11 th Hour	Dispo
X-Men	Dispo
Quovadis	Dispo
Darksseed	Dispo
Race Driving	Dispo
Deadalus	Dispo
Side pocket 2	Dispo
Wanchai Connection	Dispo
Tama	Dispo
hugi	Dispo

PLAY STATION	
Totshinden	Dispo
King's Field	Dispo
Crime Crackers	Dispo
Parodius Deluxe	Dispo
Ridge Racer	Dispo
Twin Goddesses	Dispo
Baseball 95	Dispo
Motor Toon Grand Prix	Dispo
Twin Combat	Dispo
Pop'n Twin Bee Puzzle	Dispo
Kileak the Blood	Dispo
Space Griffon VF-9	Dispo
Raiden Project	Dispo
Cyber Sled	Dispo
Starblade	Dispo
Arc the Lad	Dispo
Myst	Dispo
Cosmic Race	Dispo
Bounty Arms	Dispo
Tekken	Dispo
Vampire	Dispo
Gundam	Dispo
The 11 th Hour	Dispo
Zeitgeist	Dispo
Tama	Dispo
Race drivin'	Dispo
Boxer's Road	Dispo
Metal Jacket	Dispo
Rayman	Dispo
Philosoma	Dispo
Jumping Flash	Dispo
A. IV. Evolution	Dispo
King's Field 2	Dispo

Pad Saturn	300 Frs TTC
Pad Arcade Saturn	590 Frs TTC
Mémoire card Saturn	460 Frs TTC
Sixtupieur Saturn	390 Frs TTC
Souris Saturn	350 Frs TTC
Pad PSX	300 Frs TTC
Pad Arcade PSX	590 Frs TTC
Souris PSX	390 Frs TTC
Mémoire Card PSX	300 Frs TTC
Péritel PSX ou Saturn	300 Frs TTC

Jeux entre 350 Frs et 590 Frs TTC

Le plus grand choix de jeux neufs et occasions
Sur SUPER NINTENDO et MEGADRIVE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDE A RETOURNER A :
MICRO STEEL VPC, 29, RUE JEAN PIERRE TIMBAUD 75011 PARIS
SUR PAPIER LIBRE

Port 60 Frs ou 80 Frs en CR pour les Jeux
Port 100 Frs ou 140 Frs en CR pour les Consoles

Ces prix sont modifiables sans préavis et dans la limite des stocks disponibles
Tous nos prix sont TTC Livraison 48 H



Sortie officielle de la FZ-10 de Panasonic en Angleterre ! Après sa présentation à l'ECTS de Londres, la machine sera en vente en avril ou mai. On ignore encore son prix, mais en attendant, Panasonic nous figole *Myst*, *Daedalus Encounter* et *Wicked 18* pour la 3DO et on attend *Wing Commander 3* d'Electronic Arts.



Uchu Seibutsu / PlayStation



4D Boxing / Saturn

Victor Entertainment nous prépare une simulation de boxe en 3D. Tiré d'un jeu PC, ce titre n'en est encore qu'aux prémises sur Saturn. Attendons de voir s'il supporte la comparaison avec *Boxer's Road* sur PlayStation.

Sortie : été 95. ■

Avec *Uchu Seibutsu*, Asmic fait dans la mignardise typiquement japonaise. Il s'agit d'un remake de *Dr. Mario*, jeu dans lequel vous devez entasser des œufs afin de les détruire. La PlayStation, malgré ses milliers de polygones gérables en une seconde sait rester humble (à 300 francs tout de même) et proposer à ses acquéreurs de bons vieux softs.

Sortie : début avril. ■

Jumping Flash / PlayStation

Vous êtes Robie, un petit robot qui se déplace de niveau en niveau via les Jetpods qu'il trouve au fur et à mesure de sa progression. Votre but est de collecter les quatre Jetpods disséminés dans le jeu, ce qui n'est pas une mince affaire. Le tout est géré en 3D et tout un univers a été créé spécialement pour le jeu. C'est Sony qui signe ce titre.

Sortie : fin avril. ■

Arc the Lad / PlayStation

On attend avec impatience ce jeu d'aventure sur PlayStation qui, semble-t-il, promet beaucoup. Le Roi Sumeria a invité Arc, le serviteur le plus zélé et dont le cœur est le plus pur du royaume, dans son château. Arc, et quelques compagnons, se voient confier une mission spécia-



le : celle de récupérer un cercueil, dans l'espoir de sauver le monde (?). Ainsi commence une histoire fantastique, dans un environnement visuel dingue et avec une interface géniale !!

Sortie : courant mai.



Gunners Heaven / PlayStation



Sony Computer Entertainment propose un jeu de plateformes pour sa machine : Gunners Heaven. Ce jeu propose à deux joueurs d'incarner Axel et Ruca dans leur folle quête de Valkyrie, la pierre magique, qui se trouve sur une Terre éloignée. Vous disposez pour cela de moyens plutôt rudimentaires : un bon fusil laser et des tas d'options éparpillées un peu partout pour vous aider.

Sortie : fin avril.



Alone in the Dark 2 / PlayStation

Le saviez-vous ? EAV s'occupe de la reconversion d'un des plus gros titres d'Infogrammes sur la PlayStation. J'ai nommé : Alone in the Dark II.

Directement inspiré de la version PC CD-Rom, vous incarnez toujours le détective Edward Canerby qui mène son enquête dans un monde en trois dimensions. Énigmes et suspense sont de la partie...

Sortie : juillet. ■



The Horde / PlayStation

The Horde passe à la vitesse supérieure avec la PlayStation. Converti par BMG, c'est un jeu d'action/stratégie très prenant. Votre mission : protéger les habitants de votre village de la Horde, des créatures du Diable pour le moins nuisibles.

Sortie : printemps 95. ■



Eleventh Hour / PlayStation

La suite de 7th Guest est particulièrement attendue. Ce dernier avait provoqué, à l'époque, une véritable émeute de par chez nous ! Tout le monde se creusait la tête pour trouver la solution d'une énigme. Et dans 11th Hour, les énigmes sont encore plus

tordues, le chemin vers la victoire plus tortueux et la réalisation toujours aussi splendide. Un hit pour la PlayStation.

Sortie : juillet 95. ■

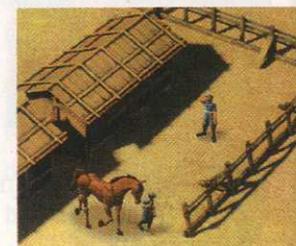




Suite des ennuis de Sega au Royaume-Uni, en ce qui concerne les droits de vente de logiciels Sega attribués aux revendeurs. Ces derniers ont encore une fois déposé plainte. Sachant que ces licences prennent fin en mars, ils veulent se faire rembourser ces droits de jeux prépayés pour l'année 95 soit environ 400 000 francs.

Fujimaru Jigokuhen / PlayStation

Voici un jeu, programmé par Sony, tel qu'on les aime ! Beaucoup de réflexion, beaucoup d'action et beaucoup de sensations. Ce jeu est non seulement une simulation historique, retraçant la vie au Japon du siècle dernier, mais aussi un wargame évolué. On peut l'assimiler à Front Mission, seulement voilà, il s'agit d'un contexte différent. En attendant, les graphismes sont FA-BU-LEUX !



Sortie : courant juillet 95.



Super Racer / PlayStation

Super Racer, c'est le nom provisoire du dernier jeu de courses

en polygones de la PlayStation. Développé par P. D. (on ne rigole pas), il jouit d'une bonne réalisation. Pour les frustrés du paddle, sachez toutefois qu'il sera possible d'exploser les adversaires à grands coups de laser.



Sortie : indéterminée.

Gokû Densetsu / PlayStation

D'un réalisme hors du commun, Gokû Densetsu est un jeu d'action d'Akyume. Afin de peaufiner l'animation des personnages, les programmeurs se sont servis de figurants bien réels pour calquer les mouvements des persos. On espère beaucoup de cette nouveauté où l'on peut s'éclater à plusieurs.

Sortie : avril 95.



Gundam / PlayStation

Inspiré d'une bande dessinée très célèbre, Gundam est devenu un jeu plutôt renversant. Bandai a récupéré la licence et entend bien utiliser toutes les possibilités de la PlayStation pour son jeu. Vous incarnez Arom et dirigez le Gundam, un formidable robot de guerre.

Vous êtes en guerre contre le peuple de Side 3, la planète la plus éloignée de notre galaxie. Entièrement constitué de 3D calculée en temps réel, le jeu est rapide et ne manque pas d'action.

Sortie : courant juin 95.



ESPACE 3 *games*

VENTE PAR CORRESPONDANCE Tél : 20 87 69 55 Fax : 20 87 69 75

PARIS

2, rue Théophile Roussel
75012 PARIS - M° Ledru-Rollin
Tél : (1) 43 45 93 82

LILLE

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

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

DOUAI

STRASBOURG

6, rue de Noyer
Tél : 88 22 23 21



3DO
FZ10 PAL 60 HZ
+ ALONE IN THE DARK (VF)
3490 F



3DO
PAL GOLDSTAR (plein
écran, fonctionne avec tous
les jeux) + 3 CD
3490 F

NOUVEAU !

LE SPECIALISTE DE LA 3DO

SEWER SHARK	275,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	299,00
GEX	375,00
VIRTUOSO	375,00
THEME PARK	375,00
NEED FOR SPEED	375,00
SHOCK WAVE	375,00
SHOCK WAVE : OP. JUMP GATE	279,00
SEAL OF PHARAON	375,00
OUT OF THIS WORLD	299,00
TOTAL ECLIPSE	299,00
MEGA RACE	375,00
MICROCOSM	299,00
THE HORDE	375,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	Tél.
STAR CONTROL II	375,00
ROAD RASH	375,00
CARTOON WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/pièce
SAMPLER 2 10 démos + tests mémoire 15 mn	79,00
BURNING SOLDIER	375,00
GRIDDERS	375,00
CRIME PATROL	375,00
ALONE IN THE DARK (VOIX FRANÇAISE)	375,00
WAY OF THE WARRIOR	299,00
SHERLOCK HOLMES	299,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00
DEMOLITION MAN	399,00
PATAANK	375,00
SHADOW WAR	375,00
GUARDIAN WAR	299,00
REAL PINBALL	299,00
FIFA SOCCER	375,00

SAMOURAI SHODOWN	375,00
SUPER STREET FIGHTER 2 X	375,00
MYST	375,00
QUARANTINE	299,00
PLUMBERS (ADULTES)	375,00
REBELL ASSAULT	375,00
NOVASTORM	375,00
COVEN (ADULTES)	279,00
RISE OF THE ROBOT	375,00
JAMMIT	375,00
PISTOLET	349,00
CANON FODDER	375,00
CORPSE KILLER	399,00
CREATURE SHOCK	375,00
DEADELUS ENCOUNTER	375,00
DRAGON LORE	375,00
FLIGHT STICK (POUR SIMULATION)	590,00
IMMECENARY	375,00
JAMMIT	375,00
JOYPAD 6 BOUTONS	299,00
JOYPAD PANASONIC	349,00
MEGAGINE + DEMO	50,00
QUARANTINE	299,00
RETURN FIRE	399,00
SEX (ADULTES)	279,00
SHADOW WAR	375,00
STAR BLADE	375,00
SUPREME WARRIOR	375,00
THE ELEVENTH HOUR	375,00
THE LOST EDEN	375,00
THE HORDE	375,00

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

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

Nom : Prénom :
Adresse :

Code Postal : Ville :
Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
 SUPER NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY SATURN
 SUPER NES MEGA CD GAME GEAR PSX
 SUPER FAMICOM NEO GEO 3 DO

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



La Lynx d'Atari dépérit doucement. C'est du moins ce que l'on constate d'après les chiffres de ventes. Malgré un prix passant de 900 francs à 250 francs avec un jeu Atari pensait que l'arrivée de la Jaguar ferait augmenter les ventes de la portable. C'est loupé et du coup, le budget marketing 1995 de la Lynx est tombé à... zéro !

Dracula Detective / Saturn



Ce jeu d'aventure signé Asky, toujours en cours de développement, s'annonce très prometteur. Vous êtes « Chance », l'assistant d'un célèbre détective doté de pouvoirs surnaturels et vivant au XXIII^{ème} siècle. Grâce au Time Ride, une machine à voyager dans le temps, vous vous retrouvez projeté à la veille de la Seconde Guerre Mondiale dans un zeppelin volant en direction de l'Allemagne. Votre mission consiste à trouver puis à ramener une femme...

Sortie : avril 95. ■

3D Dog Fight / PlayStation

Air Combat, ça vous dit quelque chose ? Non ? Et bien, il s'agit d'un jeu de combat aérien plus proche d'After Burner que de Flight Simulator. Son adaptation console est l'œuvre de Taito. Vous pilotez un F-14 et vous détruisez à l'aide de vos Mavericks et de vos Side-arms, tous les ennemis volants complètement identifiés. De bonnes montées d'adrénaline en perspective.

Sortie : juillet 95.



MPEG Saturn

Nous vous avons dévoilé dans le dernier numéro la carte MPEG de la Sega Saturn. Voici l'équivalent pour la machine Victor Saturn (compatible). Cet accessoire se connecte à l'arrière de la console, il vous permet de lire des films ou des concerts au format Video CD et de profiter ainsi d'images et de sons numériques. Annoncé au Japon pour 19 800 yens (environ 1000 francs), on devrait le trouver ici pour moins de 2000 francs. Sortie : fin mars 95. ■



Tempo / 32X

Cette cartouche de 24 Megabits est le fruit de Red Company. Tempo, accompagnée de son amie Katy, est en route pour le festival musical le plus couru du pays. Mais, bien évidemment, les choses ne se passent pas comme prévues. Heureusement, ce petit blondinet de Tempo ne manque pas de ressources... Ce jeu d'action vraiment sympa est rafraîchissant. Enfin un bol d'air frais sur 32X. Sortie : dispo depuis le 24 mars 95. ■





Night Striker / PlayStation

Night Striker est la fidèle adaptation du jeu d'arcade du même nom. Ce dernier a fait des ravages dans les salles japonaises, motivant ainsi l'équipe de Bing, qui



s'est mise à travailler sur la conversion du jeu pour la PlayStation.

L'ambiance du jeu n'a pas été modifiée pour le plus grand plaisir des habitués de l'arcade. Il s'agit d'un jeu de combat / tir en 3D où vous devez faire appel à vos réflexes et à votre rapidité pour survivre.

Sortie : mai 95. ■

King's Field II / PlayStation

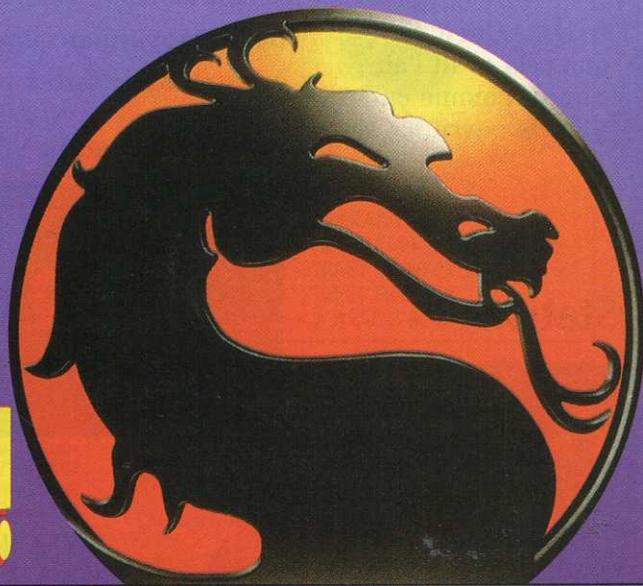
À peine digéré le succès du premier épisode, From Software édite le deuxième volet avec King's Field 2. Quelques années se sont écoulées depuis et Jean Forester est devenu Roi de Verdait. Les monstres sont réapparus et la paix est menacée. Et en plus, la fameuse épée Moon Light a été volée. Bien sûr, vous allez vous lancer dans l'aventure, hardi comme vous êtes ! C'est magnifique et largement amélioré par rapport à la première version !

Sortie : juillet 95. ■



SUPER !

CA VA FAIRE MAL !



LE MEGA JEU DE BASTON PAR TELEPHONE

Gagne des consoles de jeu, des cartouches de MK II, des T-Shirts, des BD et des cadeaux surprises

MORTAL KOMBAT II

ICI TOUS LES COUPS SONT PERMIS

36 68 20 10



Nintendo a ajouté la compagnie Sierra On Line à la liste des développeurs sur Ultra 64. Dans cette liste, on trouve Rare, Software Creation et DMA. Sierra a déjà en tête de sortir une version Ultra 64 de Red Baron. « Une expérience unique ! » d'après Howard Lincoln, directeur de NOA (Nintendo Of America).

Missland / PlayStation



Bienvenue au jeu des sept erreurs développé par Altron. De deux à huit joueurs peuvent s'affronter dans ce petit jeu PlayStation. Attention ! Les graphismes en trois dimensions cachent parfois des erreurs. N'hésitez donc pas à changer plusieurs fois de vues pour trouver l'erreur ! Qui a dit que cela avait l'air simple comme ça ?

Sortie : avril 95. ■



Wizardry VII / PlayStation



Sony Computer Entertainment nous concocte un petit RPG sorti de derrière les fagots. Avec plus de 90 sorts différents, vous évoluez à travers un énorme labyrinthe

parsemé de monstres particulièrement hideux. Inspiré de la version PC, on espère que ce jeu signé Sony sera à la hauteur de la 32 bits.

Sortie : inconnue. ■

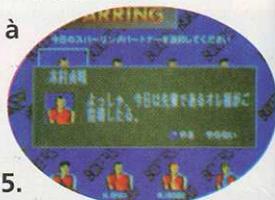
Boxer's Road / PlayStation

New, une jeune compagnie de développement

japonaise, propose Boxer's Road, un jeu de boxe (on s'en serait douté) plutôt réussi ! La 3D est utilisée à outrance, mais le rendu est agréable, réaliste et soigné. C'est bien simple, on a l'impression de prendre les coups lorsqu'on encaisse un crochet et on prend un malin plaisir à cogner sur son adversaire. On peut jouer à deux, moyennant une bonne engueulade toutes les deux minutes.



Sortie : fin avril 95.



Haerotoko No Star Tours / PlayStation



Deuxième jeu de course signé P. D, Haerotoko No Star Tours diffère de son prédécesseur par les graphismes. Ces derniers sont réalisés en images de synthèse. De plus, les programmeurs de P. D. ont ajouté un légère touche d'humour !

Sortie : inconnue. ■



ULTIMA games

NOUVEAU
OUVERTURES A

- **BAYONNE**
11, rue Port de Castes
- **POITIERS**
8, rue de l'Eperon
- **TOURS**
222, Av de Grammont
- **VILLEURBANNE**
38-40 Cours Emile Zola

1ère chaîne de magasins de jeux neufs et occasions en France !!!

LES NOUVELLES CONSOLES A DES PRIX IMBATTABLES

➔ SATURN COMPLETE 3690 F	➔ PSX SONY 3690 F
➔ JAGUAR FR 1290 F	➔ 3 DO PAL 2990 F
➔ NEC FX 2990 F	➔ NEO CD 3490 F

- **JOYPAD 3 DO 6 boutons** **149 F**
- **JOYPAD SATURN** **249 F**

★ Pour tout ACHAT d'une console, ULTIMA s'engage à vous reprendre votre ancien matériel au **MEILLEUR PRIX**.

★ **PAIEMENT : PAYEZ** votre console **en 4 FOIS***.

TOUTES LES GOODIES
DRAGON BALL Z DISPONIBLES
Ramicards, posters, figurines

NOUS ACHETONS COMPTANT

tous vos jeux et
consoles au plus haut
cours du marché

OCCASIONS

Plus de 5000 jeux et consoles
d'occasion disponibles à
des prix 30 à 80%
moins chers
que les produits neufs

ECHANGE*

Vous pouvez échanger
vos jeux contre des jeux
d'occasion ou **NEUFS**.

*Sauf NINTENDO

CARTE DE FIDELITE



4 JEUX ACHETES
sur une période d'un an
= 1 JEU GRATUIT
AU CHOIX

MINITEL
3615
ULTIMA GAMES

Réservez les nouveautés
à prix coutant :

- Promo/prix imbattables
- Occasion /échange
- Dialoguer/jouer
- Commander moins cher
- Livraison express 24/48h

NOUVEAUTES - PROMO

SUPER NINTENDO	MEGADRIVE
✓ SUPERSTAR SOCCER PROMO	✓ LA LEGENDE DE THOR 399 F
✓ NBA JAM TE 449 F	✓ NBA JAM TE 399 F
✓ DBZ 2 3 499 F	✓ ROAD RASH 3 399 F
✓ STREET RACER 319 F	✓ MICKEY MANIA 249 F
✓ MARIO KART 249 F	✓ STARGATE 399 F
✓ EQUINOX 199 F	✓ SONIC 3 349 F
SATURN	✓ DRAGON BALL Z 289 F
✓ DAYTONA 479 F	✓ PITFALL 249 F
✓ DRAGON PANZER 499 F	3DO
✓ VICTORY GOAL 499 F	✓ MYST 349 F
✓ GALE RACER 399 F	✓ QUARANTINE 349 F
✓ VIRTUA FIGHTER 449 F	✓ THEME PARK 279 F
✓ DEADLUS 499 F	✓ STREET FIGHTER 2 299 F
	✓ STREET FIGHTER 2 349 F
	+ JOYPAD 6 BOUTONS 349 F

JAGUAR

✓ THEME PARK 449 F
✓ SYNDICATE 449 F
✓ CANNON FODDER 399 F
✓ PSYCHO PINBALL 399 F
✓ WOLFENSTEIN 299 F
✓ TEMPEST 2000 299 F
✓ KASUMI NINJA 349 F
✓ DOOM 349 F

BOUTIQUES PARIS

➔ PARIS/REPUBLIQUE + de 10000 JEUX 5,80 Voltaire - 75011 Fax : 43 38 11 86	NEUF - OCCASION - ECHANGE Tél : 43 38 96 31
➔ PARIS/GOBELINS + de 10000 JEUX 57, avenue des Gobelins - 75011	NEUF - OCCASION - ECHANGE Tél : 47 07 33 00
➔ PARIS/TURIN + de 1000 JEUX 21, rue de Turin - 75008	OCCASION - ECHANGE Tél : 42 94 97 14

BOUTIQUES PROVINCE

➔ BASTIA 3, rue St François - 20200	Tél : 95 31 68 70
➔ BAYONNE 11, rue du Port de Castes - 64100	Tél : 59 46 13 38
➔ BLOIS 48, rue Beauvoir - 41000	Tél : 54 74 44 53
➔ BORDEAUX 203, rue Sainte Catherine - 33000	Tél : 56 92 85 11
➔ BOURGES 9, rue d'Auron - 18000	Tél : 48 24 46 72
➔ CARCASSONNE 22, rue Aimée Ramond - 11000	Tél : 68 47 49 74

➔ CASTRES 6, rue Henri IV - 81100	Tél : 63 59 28 03
➔ GRENOBLE 4, rue des Bergers - 38000	Tél : 76 47 12 33
➔ LE HAVRE 95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600	Tél : 35 19 00 82
➔ METZ 8, avenue de Lâtre de Tassigny - 57000	Tél : 87 69 19 50
➔ NIMES 4, rue des Greffres - 30000	Tél : 66 76 16 16
➔ PERPIGNAN 17, avenue Guynemer - 66000	Tél : 68 50 89 50
➔ POITIERS 8, rue de l'Eperon - 86000	
➔ ROCHEFORT 127 bis, rue Louis Thiers - 17300	Tél : 46 99 81 25
➔ TOULOUSE 11, rue des Loix - 31000	Tél : 61 12 33 34
➔ TOURS 222, avenue de Grammont - 37000	Tél : 47 53 59 39
➔ VILLEURBANNE 38-40, cours Emile Zola - 69100	Tél : 72 75 48 00

Tous les prix et promotions peuvent varier dans les boutiques de province. Téléphonnez à votre agence ULTIMA

**LES REVENDEURS DESIRANT ACHETER NOS PRODUITS
OU REJOINDRE NOTRE CHAINE SONT LES BIENVENUS**

TEL : 43 55 72 77
FAX : 43 38 11 86



En attendant la sortie officielle de leur machine au standard 3DO (qu'ils présenteront à l'ECTS), Goldstar se trouve en possession d'un stock incroyable de paddles. Ce serait trop bête de ne pas les vendre. Surtout qu'ils possèdent, d'après ses constructeurs, un joystick « qui rend le contrôle plus précis ».

Falcata / PlayStation

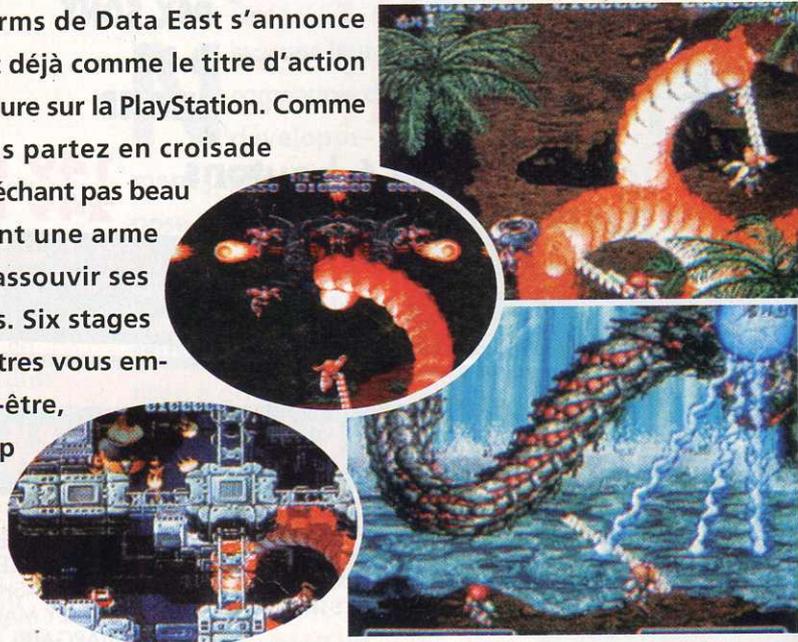


Développé par Gust, Falcata est un wargame en bonne et due forme. Opposant le Dieu du Soleil à celui de l'Obscurité dans une bataille pour la ville d'Astran. Falcata peut se jouer jusqu'à quatre joueurs sur la PlayStation. Bref, moyennant quelques représailles à la diplomatie, ce jeu devrait piquer l'intérêt des fins stratèges de notre beau pays. Sortie : printemps 95. ■

Bounty Arms / PlayStation

Bounty Arms de Data East s'annonce d'ores et déjà comme le titre d'action pure et dure sur la PlayStation. Comme d'habitude, vous partez en croisade contre un gros méchant pas beau qui a mis au point une arme puissante pour assouvir ses fins destructrices. Six stages remplis de monstres vous empêcheront, peut-être, de contrer un coup d'état...

Sortie :
14 avril 95.



Ganbare MorikawaKun 2 / PlayStation



Sony se met décidément à développer ses propres jeux pour la PlayStation. Ganbare Morikawa-Kun 2 est le nom provisoire du premier éducatif ludique de la machine. Assisté par un robot de synthèse, vous rivalisez contre l'ordinateur ou votre camarade. Un jeu très, très, très... nippon !

Sortie : Courant 95. ■

Sega Saturn Racing Controller

Pour Daytona USA, Sega nous a concocté un volant des plus complet. Il fonctionnera avec tous les jeux de courses, y compris Gale Racer, Virtua Racing DeLuxe et Sega Rally Championship. Sa conception permet de le caler entre les cuisses et d'obtenir ainsi la stabilité nécessaire. La colonne de direction pivote selon trois positions et peut s'allonger de cinq centimètres.



Vendue au Japon 5800 Yens (environ 300 Francs) son prix devrait doubler dans notre doux pays !

Sortie : 1er avril 95 (en même temps que Daytona USA). ■

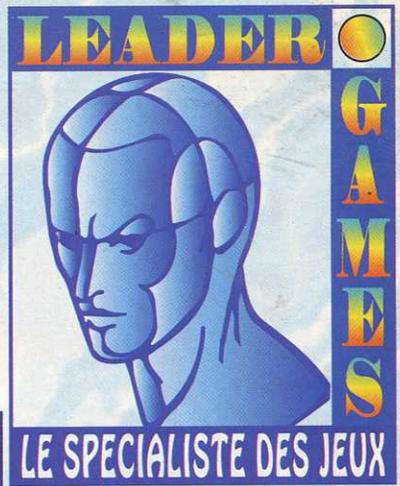
LEADER GAMES

13 bd Voltaire - 75011 PARIS - Métro : Oberkampf ou République

TÉL : **(1) 48 06 68 30**

Du MARDI au SAMEDI de 10 h 30 à 19 h 30
sans interruption. Le LUNDI de 14 h à 19 h 30.

**NOUS RACHETONS TOUS JEUX ET CONSOLES
AU PLUS HAUT COURS**



COMMANDE EXPRESS

48 06 68 30

Règlement CB
LIVRAISON SOUS 48 H



SONY PS-X

SONY PS-X RGB + RIDGE RACER	3990 F
RGB CABLE	499 F
RIDGE RACER	590 F
SUPER PARODIUS	549 F
KING'S FIELD	549 F
TOSHINDEN	590 F
MOTOR GRAND PRIX	490 F
CYBER SLEED	590 F
COSMIC RACE	590 F
CRIME CRACKERS	549 F
KILEAK THE BLOOD	590 F
RAIDEN	590 F
SPACE GRIFFON VF-9 (RPG)	590 F
ARK THE LAD (RPG)	TEL
BLUE FOREST	TEL
BOXER'S ROAD	TEL
FALCATA	TEL
FORMATION SOCCER	TEL
FUJIMARU	TEL
CYBER WAR	TEL
KNIGHT STRIKER	TEL
KOWLOON'S GATE	TEL
METAL JACKET	TEL
PHILOSOMA	TEL
RAYMAN	TEL
STARBLADE ALPHA	TEL
STREET FIGHTER (MOVIE)	TEL
TEKKEN	TEL
TRANSFORMERS GANDAM	TEL
VAMPIRE (DARKSTALKER)	TEL

**NOUS SOMMES LES IMPORTATEURS N°1
DE PS-X SCPH-1000 PREMIUM EN FRANCE.
VOUS AUSSI PROFITEZ DÈS MAINTENANT DE LA
TECHNOLOGIE DE DEMAIN.**

GOODIES & VIDEOS

FIGURINES SUPER BATTLE COLLECTION DE 1 à 10 : 119 F

CARDASS, POSTERS, MANGAS, VIDEOS
ET AUTRES ARTICLES EN VENTE EN BOUTIQUE.
BROLY III Original Pal : 149 F
CASSETTES VIDEOS ORIGINALES PAL DE 1 à 9 : 99 F l'unité

CASSETTES VIDEO DBZ EN FRANCAIS :

- N°1 : A LA POURSUITE DE GARLIC	129 F
- N°2 : LE ROBOT DES GLACES	129 F
- N°3 : LE COMBAT FRATRICIDE	129 F
- N°4 : LA MENACE DE NAMEC	129 F
- N°5 : LA REVANCHE DE COOLER	129 F
- N°6 : 100 000 GUERRIERS DE METAL	129 F
- N°7 : L'OFFENSIVE DES CYBORGS	129 F
- N°8 : BROLY LE SUPER-GUERRIER	129 F
- N°9 : LES MERCENAIRES DE L'ESPACE	145 F
- N°10 : LE PERE DE SON GOKU	145 F
- N°11 : L'HISTOIRE DE TRUNKS	145 F



SEGA SATURN

SEGA SATURN + 1 JEU	4290 F
MANETTE	399 F
CLOCK WORK NIGHT	399 F
SHINOBI	TEL
VIRTUA FIGHTER	590 F
GALE RACER	490 F
BLUE SEED (RPG)	TEL
DAYTONA USA	590 F
DIDAROSS (3D FIGHTING)	TEL
GOtha	549 F
PANZER DRAGON	549 F
VIRTUAL HYBRIDE	TEL
VICTORY GOAL	399 F
FLYING ACES	TEL
VIRTUA RACING	TEL
VIRTUA COP	TEL
DESERT CAMP	TEL
VOLANT POUR DAYTONA	790 F

**REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS !
FAX : (1) 48 06 63 76**

**AUTRES TITRES ET CONSOLES
NOUS CONTACTER**



3 DO

ARRIVAGES MASSIFS DE NOUVEAUTÉS TOUTES LES
SEMAINES DES US ET DU JAPON. TEL



NEO-GEO/CD

CD STREET HOOP	399 F	JEUX À 199 F
CD SAMOURAÏ II	399 F	CD SAMOURAÏ SPIRIT
CD KING OF 94'	399 F	CD ART OF FIGHT II
CD WINDJAMMER	399 F	CD FATAL SPÉCIAL
CD SIDE KICK III	TEL	CD SIDE KICK II
CD FATAL FURY III	TEL	CD TOP HUNTER
CD VIEWPOINT	399 F	CD AEROFIGHTER
CD DOUBLE DRAGON	TEL	CD FATAL FURY II

BON DE COMMANDE

A renvoyer à LEADER GAMES, 13 bd Voltaire - 75011 PARIS (ou sur papier libre)

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

VILLE : CP : I _ I _ I _ I _ I

TÉL :

CONSOLES ET JEUX (Spécifier sur quelle console) PRIX

REGLEMENT : CHEQUE MANDAT LETTRE

CARTE BLEUE : BANQUE :

DATE D'EXPIRATION : I _ I _ I _ I _ I

FRAIS DE PORT (jeux et accessoires : 30 F/ Consoles : 50 F) + F

TOTAL A PAYER F

SIGNATURE (obligatoire) :

LIVRAISON COLISSIMO 24/48 H dans la limite des stocks disponibles

Prix ou offres révisables sans préavis - Ces prix ne sont valables que pour la Vente par correspondance.



Record. Sam Tramiel, président d'Atari, a passé deux jours à Londres pour soutenir la campagne de la Jaguar. Lancé à corps perdu dans la bataille, Monsieur Sam ne s'épargne pas. Il a réussi le tour de force de rencontrer vingt compagnies et d'assister à trente-sept conférences ! Belle santé...

Vampire Hunter / PlayStation

Il fallait s'y attendre Capcom développe le fameux Vampire Hunter sur la PlayStation. Dans la plus grande tradition des streetfighters, coups spéciaux et combos sont de la partie. De nouvelles techniques ont été élaborées au niveau des personnages. Affaire à suivre...

Sortie : printemps 95.



Fighting Stick Dual Plus



ça va intéresser les fans de Mega Drive et de Saturn. Et oui, il peut se brancher sur ces machines. Et oui, il y a pas de petites économies !

Sortie : dispo. ■

Parodius / Saturn



Après la PlayStation, Konami s'est lancé dans le développement de Parodius sur Saturn. À l'instar de sa concurrente, la machine de Sega aura les deux épisodes du jeu sur le même CD-ROM. Il y aura quelques différences notables entre les versions Saturn et PlayStation. Sur la première, l'animation sera plus rapide et ne connaîtra pas de ralentissements. De plus, les points faibles des boss seront indiqués et il sera possible de choisir la taille de l'image.



Sortie : printemps 95. ■

Zero Divide / PlayStation

L'ancien Lobos Sekei devient par la présente Zero Divide. Réalisé par Zoom, c'est un jeu de combat spatial en 3D polygonale. Apparemment la Memory Card prend de la notoriété puisqu'il sera possible de sauvegarder à maintes

reprises. De nombreux personnages seront à l'étalage avec une panoplie de coups spéciaux très intéressants.

Sortie : printemps 95. ■



Side Pocket 2 / Saturn



Le billard est votre passion mais votre studio est trop petit pour accueillir une table de snooker. Data East peut vous aider ! Cette simulation vous confronte à plusieurs joueurs, hommes et femmes, plus ou moins expérimentés. Vous décidez de la direction de la balle et de la puissance du tir grâce au power meter. Huit catégories de jeux sont possibles.

Sortie : disponible depuis le 31 mars. ■

Wing Arms / Saturn

De nouvelles photos pour ce shoot'em up de Sega en 3D texturées. Dans Wing Arms, vous n'êtes pas aux commandes d'un vaisseau spatial mais d'un chasseur de la Seconde Guerre Mondiale. Choisissez votre avion parmi les sept proposés et accomplissez les missions assignées. Ce simulateur orienté action devrait nous réserver de bonnes surprises. Comptez sur nous pour vous informer des futurs développements.



Sortie : juillet 95. ■

Pretty Fighter X / Saturn



Ce beat'em all d'Imagineer est destiné aux amateurs de japonaises en mini-jupes. Inspiré du célèbre Sailor Moon sur Super Famicom, Pretty Fighter X ajoute quatre nouveaux personnages. Au total, douze jolies et jeunes filles prêtes à se créper le chignon. Ce streetfighters serait le premier d'une longue lignée sur notre 32 bits préférée. On espère seulement que les programmeurs de la Saturn ne tomberont pas dans une boulimie similaire à ceux de la SFC.

Sortie : mai 95. ■

Hitachi Saturn

La Saturn, en tant que machine multimédia, réclame une grande diversité de console compatible. Après celle de JVC, voici la dernière en date : la Hitachi Saturn. Vendue au Japon 64800 Yens, soit 20 000 Yens de plus que la Sega Saturn, la Hi-Saturn intègre d'origine la carte MPEG. Les joueurs nippons pourront ainsi profiter des films Video CD, Photo CD et surtout de l'incontournable et indispensable karaoké ! Toujours très actif, Hitachi prévoit également la production de deux modèles de téléviseur intégrant l'électronique de la Saturn.

Sortie : 1^{er} avril. ■



AMIE LE PRO. 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ACHETEZ
500 F
de jeux d'occasion



GAGNEZ
1 JEU
GRATUIT
dans la colonne 100 F

ECHANGEZ : ajouter 50 F pour 1 jeu de même valeur

OCCASIONS

SUPER NINTENDO (garantie 6 mois) 490 F

- | | | |
|-------------------|----------------------|----------------|
| 100 F | 150 F | 200 F |
| AMAZING TENNIS | ALIEN III | BUSBY |
| BLAZING SKIES | AXELAY | CYBERNATOR |
| EXHAUST HEAT | BATTLE TOAD | ERIC CANTONA |
| FACE BALL 2000 | HUMAN GP | FLASHBACK |
| GEORGE FOREMAN | KING ARTHUR WORLD | JIMMY CONNORS |
| KRUSTY FUN HOUSE | MORTAL KOMBAT | MARIO ALL STAR |
| JAMES BOND JUNIOR | RAMNA 1/2 II JAP | RAMNA 1/2 II |
| NBA ALL STAR | STREET FIGHTER TURBO | SUPER DANY |
| PIT FIGHTER | SUPER GHULST'N GHOST | SKY BLAZER |
| ROAD RUNNERS | TERMINATOR II | TINY TOONS |
| STREET FIGHTER | WOLFCHILD | YOUNG MERLIN |
| SUPER TENNIS | Y'S | ZELDA III |

- | | | |
|---------------------|-------------------|-------------------------|
| 250 F | 300 F | 350 F |
| CLAY FIGHTER | FIFA SOCCER | DEMON'S CREST |
| CLAY MATES | JUNGLE BOOK | DONKEY KONG |
| EMPIRE STRIKE BACK | LEMMING | DRAGON BALL Z III |
| EQUINOX | MEGAMAN X | EARTH WARM JIM |
| LES SCHTROUMPFS | MICKY MANIA | F1 POLE POSITION II |
| NBA JAM | MICKEL JORDAN | INDIANA JONES |
| NBA SHODOWN | PITFALL | MORTAL KOMBAT II |
| RAMNA 1/2 IV | RISE OF THE ROBOT | NBA LIVES 95 |
| ROCK 'N ROLL RACING | ROJ LION | RETOUR OF JEDI |
| TOTTLE FIGHTER | SPARTAN | SECRET OF MAMMA |
| VAL D'ISERES | STREET RACER | SOULBLAZER |
| WOLFENSTEIN 3D | SUPER METROID | SUPER STREET FIGHTER II |

MEGADRIVE (garantie 6 mois) 390 F

- | | | |
|---------------------|----------------------|--------------------|
| 75 F | 100 F | 150 F |
| ALIEN STORM | ARCU RIVAL | ATOMIC RUNNER |
| CALIFORNIA GAMES | BALL JACK | BULL'S BLAZER |
| CYBER BALL | CORPORATION | COOL SPOT |
| DARK CASTLE | CRASH DEANNIES | DINO DINY SOCCER |
| FINAL ZONE | DRACULA | EDDS |
| GHULST'N GHOST | EA HOCKEY | JURASSIK PARK |
| MIKE DIKTA | EUROPEAN CLUB SOCCER | LHX ATTACK CHOPPER |
| STRIDER | EUROPEAN CLUB SOCCER | MEGAMOMANIA |
| SUPER THUNDER BLADE | FLASH BACK | MEGAMOMANIA |
| SUPER THUNDER BLADE | GREEN DOG | PSG |
| TECHNO CUP | KICK OFF | SONIC II |
| ZANY GOLF | SPEED BALL II | TERMINATOR II |

Nombreux jeux !!!
GAME BOY
GAME BOY
NES. et
MASTER SYSTEM
Nous contacter au
43 57 96 27

NEO GEO CD (garantie 6 mois) 2490 F

- | | | |
|--------------------|-------------------------|-------------------|
| 290 F | 350 F | 390 F |
| FATAL FURY SPECIAL | AGRESSOR OF DARK COMBAT | GALAXY FIGHT |
| SAMOURAI SHODOWN | ART OF FIGHTING II | STREET POINT |
| SIDE KICK II | BASE BALL STAR II | MULTIATION NATION |
| SONIC WINGS II | KING OF FIGHTER 94 | VIEW POINT |
| TOP HUNTER | WORLD HEROES II JET | WINF JAMMER |

NEO GEO (garantie 6 mois) 890 F

- | | | |
|----------------|------------------|-------------------------|
| 190 F | 350 F | 790 F |
| BLUE'S JOURNEY | 3 COUNT BOUNT | AGRESSOR OF DARK COMBAT |
| CYBER LIPS | BASE BALL 2020 | ART OF FIGHTING II |
| FATAL FURY | BASE BALL STAR I | SAMOURAI SHODOWN |
| NAM 1975 | EIGHT MAN | SUPER SIDE KICK II |
| WORLD HEROES | SOCCER BRAWL | WORLD HEROES II JET |

3 DO (garantie 6 mois) 2190 F

- | | | |
|----------------------|--------------------|-----------------------|
| 190 F | 250 F | 300 F |
| DRAGON'S LAIR | BURNING SOLDIER | DEMOLITION MAN |
| PEAGLE OF BEACH GOLF | MEGARACE | GUARDIAN WARS |
| THE HORDE | OUT OF THIS WORLD | MICROCOSM |
| TOTAL ECLIPSE | VR STALKER | OFF WORLD INTERCEPTOR |
| TWISTED | WAY OF THE WARRIOR | SLAYER |

LES REPRISES D'AMIE

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES - PERIPHERIQUES - CARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES
NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

A RETOURNER A :

AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom Prénom
Adresse
Code postal Ville
Ma console
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

J'achète Noircissez ● le jeu que vous désirez
 J'échange Noircissez ● le jeu que vous désirez
Mettez une croix ☒ pour le jeu que vous donnez
Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.
 CHEQUE CCP CARTE BLEUE Date d'expiration | | | | |
| | | | | Date Signature
ou commande sur papier libre



Interplay a réussi à obtenir les droits d'Earthworm Jim pour la version Mega CD et en plus, ils ont promis d'y ajouter tout ce que les joueurs ont demandé : un système de mots de passe, de nouvelles musiques, une nouvelle intro, un nouveau monde dans le mode Big Bruty, etc. Enfin, une firme qui tient compte de l'avis des joueurs.

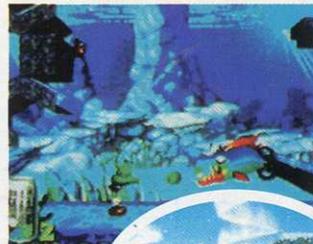
Astal / Saturn



Oui, c'est un jeu Sega. Non, ce n'est pas l'adaptation d'une borne d'arcade. Astal est un jeu de plate-forme fabuleusement beau. Vous incarnez Astal parti à la rescousse de Reda, une jeune fille créée par la Déesse Antwase et capturée par le méchant Gaist. Un second joueur est vivement conseillé puisqu'il dirige un oiseau qui est votre compagnon de route. L'animation n'est pas en reste et l'écran zoom suivant l'action. Astal sera certainement LE jeu de plate-forme sur Saturn.

Sortie : 28 Avril 95.

Bug! / Saturn



Dévoilé dans *CD Consoles* premier du nom, Bug ! avance à petit pas. Dans ce jeu de plate-forme en 3D pas banal, vous êtes un insecte un peu perdu. Saurez-vous venir à bout des embûches qui parsèment votre chemin ? Réponse aux prochains numéros.

Sortie : indéterminée. ■

Battle Monsters / Saturn

Battle Monsters de Naguzat est un clone de Mortal Kombat. La Terre est plongée dans une époque de ténèbres et les humains affrontent des monstres dans des combats sans merci. L'issue de cette guerre décidera de qui représentera la race dominante dans 1000 ans...

Tout un programme !

Sortie : printemps 95. ■



Emit / Saturn



Emit est le premier volet d'une série éducative pour apprendre l'anglais. Ce qui prouve bien que les vocations multimédias de la Saturn ne restent pas un vœu pieux de la part de Sega.

Sortie : dispo depuis le 25 mars 95. ■

Virtua Racing / Saturn



Time Warner Interactive s'est chargé de la conversion de Virtua Racing sur Saturn. Cette simulation de Formule 1 est en 3D Gouraud. La version originale de l'arcade s'est vue étoffée. Ainsi ce sont cinq types de voitures qui pourront en découdre sur dix circuits. Mais lorsque l'on voit Daytona USA, on se demande s'il y aura encore preneur le jour de sa sortie...

Sortie : mai 95. ■



Race Drivin' / Saturn



Décidément Time Warner Interactive semble apprécier les courses de voitures ! Avec Virtua Racing, Race Drivin' est la seconde adaptation de cette société sur la Saturn. Abandonnez pour quelques instants les machines gavées de chevaux pour de vieilles ladies à quatre roues.

Sortie : été 95. ■

Paddles Sunsoft

Disponibles début avril au Japon, ces deux pa Sunsoft destinés à la PlayStation et a

Saturn disposent de fonctions l'autofire et de ralentissement. Ils sont en outre programmables, qualité bien pratique pour les amateurs de beat'em up. ■



29, Rue Gambetta
62000 Arras
21/23/46/43

237, Rue Carnot 59150
Wattrelos
20/02/04/54

18, Bd Maginot
57000 Metz
87/36/83/59

11, Rue de la Justice 68100
Mulhouse
89/46/48/43

3, Rue Achille Maffre 34340
Marseillan
67/01/74/14

NEUF & OCCASION
SUR TOUTES LES CONSOLES
POUR COMMANDER, TELEPHONER
AU MAGASIN LE PLUS PROCHE

PORT : EXPEDITION COLISSIMO 48 HEURES
30F/jeu, 50F/console. REGLEMENT : CHEQUE,
CARTE BLEUE, MANDAT, CRBT : + 30 F.

SUPER NES		MEGADRIVE		PLAYSTATION		NEO GEO CD	
DBZ 4 (JAP)	499	32X Virtua racing	449	Console Pal/NTSC	TEL	Console 50hz	3290
Donkey kong	399	32X Doom	349	Ridge racer	449	Console 60hz	3490
Demon'crest	449	32X Motocross	449	Toshinden	549	AOF 2	399
Megaman X2	449	32X Space Harrier	399	Cyber sled	449	Galaxy Fight	449
Earthworm Jim	449	Lion king	399	Tekken	TEL	Sidekicks 2	399
Samourai sho.	449	Fifa 95	399	Darkstalker	TEL	King of F. 94	399
Stargate	449	Soleil	399	Parodius	449	Samourai 2	399
NBA jam TE	449	Shining force2	399	Motor toon	449	View point	449
Fatal Fury Sp.	499	Syndicate	399	Autres news	TEL	Last resort	449
Star wars 3	449	Flink	399	SEGA SATURN		Trash rally	399
Lion king	449	Thor	399	Console Pal/NTSC	TEL	Aero fighter2	399
Superstar soccer	449	Mr nutz	399	Virtua fighter	499	World hero j	449
Super sf 2	499	Animaniacs	399	PanzerDragon	599	3DO	
Chronotrigger	549	Sparkster	399	Gotha	499	Super SF2	375
Jordan	449	Tiny toons 2	399	Daytona USA	TEL	Samourai	375
Mortal K 2	449	Sonic 4	379	Victory goal	499	Fifa	375
Batman	449	NBA JAM TE	399	Autres news	TEL	Theme park	375
Rise of Robots	449	Probotector	399	NEC PC-FX		Need speed	375
Syndicate	449	Dragon	399	Battle heat	599	Road Rash	375
Power drive	449	Power drive	399	Autres news	TEL	Autres news	TEL
Autres news	TEL	Autres news	TEL				

FRANCHISE GRATUITE

Demandez nous, sans engagement de votre part, une documentation : **OBJECTIF GAMES 29, rue Gambetta 62000 ARRAS**

NOM : _____ PRENOM : _____
 ADRESSE : _____
 VILLE & CODE POSTAL : _____
 JEU : _____ PRIX : _____
 CONSOLE DE JEUX : _____
(BULLETIN A DECOUPER OU A RECOPIER SUR PAPIER LIBRE)

JEUX VIDEO - SUISSE - JEUX VIDEO - SUISSE



CRAZY GAMES



Import - Vente - Location
 Vente par correspondance

!!! NEW !!!

Location de CDROM

Sony 3DO Saturn NeoGeo

Rue de la Gare 32 - 1110 Morges - SUISSE

Tél. & Fax 021 / 801 24 38

JEUX VIDEO - SUISSE - JEUX VIDEO - SUISSE



JVC donne dans le violent. La firme a signé pour l'adaptation de jeux SNK sur Mega CD et 3DO. Fatal Fury Special devrait arriver sur le CD de chez Sega en avril, suivi par Samouraï Shodown début mai. Les deux mêmes jeux devraient voir le jour un peu plus tard sur 3DO. Le printemps risque d'être chaud...

Comix Zone / Genesis

Konpeki no Kantai / PC-FX

La PC engine disparue, la PC-FX prend le relèvement avec ce superbe wargame, de Micro Cabin. Inspiré d'un célèbre dessin animé nippon, Konpeki no Kantai est un wargame de batailles navales. Stratégie et ruse sont de rigueur pour vaincre l'ennemi.

Sortie :
début
avril
95. ■



Réalisé par l'Institut Technique Sega à Redwood City, Comix Zone s'annonce d'ores et déjà comme l'un des titres phares pour les grandes vacances.

Même si Comix Zone est un beat'em all pur et dur, il diffère largement de la masse de part son style un peu spécial. En effet, c'est la première bande dessinée interactive sur console. Vous êtes Sketch Turner, un jeune artiste. Pris dans votre création, vous êtes absorbé dans vos planches. Je vous le donne en mille comme en cent, les méchants issus de votre imagination ont une dent après vous. Une seule solution : trouver la sortie... Bonne chance !

Sortie : été 95.

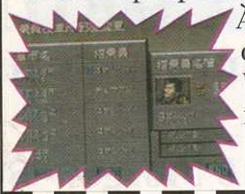


Mighty Warrior / SFC

Ce wargame/aventure d'Asmik, dont voici une image, est le premier volet d'une saga. Il se joue à deux et propose deux types de combat différents.

À vous de guider vos escadrons de chars jusqu'à la victoire. Mighty Warrior s'inscrit comme un concurrent direct des jeux Koei.

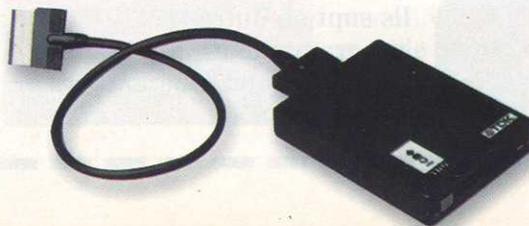
Sortie : printemps 95. ■



SOS 3DO !

Nombreux sont les jeux qui nécessitent de fréquentes sauvegardes. TDK vous permet de sauvegarder sur des cartes mémoire grâce à ce lecteur de cartes. Celui-ci se connecte à l'arrière de votre 3DO,

nécessitera les disques de RPG... ■



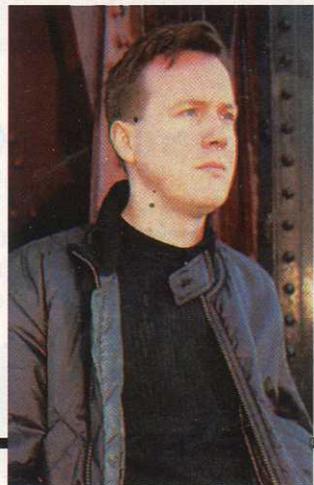
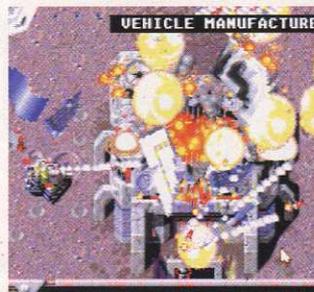


Sega met un tigre dans son moteur. SOA (Sega Of America) a signé un accord avec Tiger Electronics. Vous savez, le constructeur de petit jeu électronique, genre Game & Watch, mais en mieux... La firme de jouet américaine (Tiger) a acquis les droits exclusifs des jeux Sega.

Z / Saturn PlayStation



Les Bitmaps Brothers sont de retour ! Plongés dans un silence inquiétant depuis la sortie de Chaos Engine sur consoles, ils travaillaient en fait sur un projet estampillé de la marque Z. Eric Matthews et son équipe de fins limiers signent de leur savoir-faire un jeu multi-joueurs calqué sur le concept de Dune 2. Mais rassurez-vous, ils font du neuf avec du déjà vu. Pour commencer, les cinématiques sont retranscrites en mode pixels avec 3D Studio. Agrémentée d'une touche d'humour très British, l'intro est à mourir de rire. Si la mise en forme est tonitruante, Z vous offre aussi une quatrième dimension en ce qui concerne la stratégie inhérente au jeu. Vous dirigez des unités robotiques combattantes sur cinq planètes différentes afin de vous en emparer. Marqué de la touche arcade des Bitmap, Z est un jeu de conquête unique en son genre. Un nombre d'options intéressantes pique l'intérêt du jeu. Par exemple, la gestion des usines destinés à bâtir de nouvelles unités. Bref, puisque le jeu sortira en septembre prochain sur PC CD-ROM et un peu plus tard sur la PlayStation, Saturn et peut être même sur Ultra 64, il vous faudra être patient pour en savoir plus...



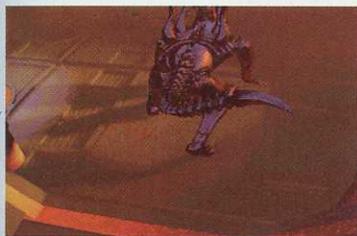
Sortie : fin 95.



Cryo vs. Alien / PlayStation

Avec une brillante adaptation sur Jaguar (Alien vs Predator), la seule tétralogie du cinéma de science-fiction n'a pas fini de déchaîner les passions. Pour preuve ces photos d'une scène intermédiaire du prochain Cryo, scène réalisée avec le fameux 3D Studio 4. Le jeu est en développement sur PC CD-ROM et devrait voir le jour sur PlayStation et sortira à la fin de l'année.

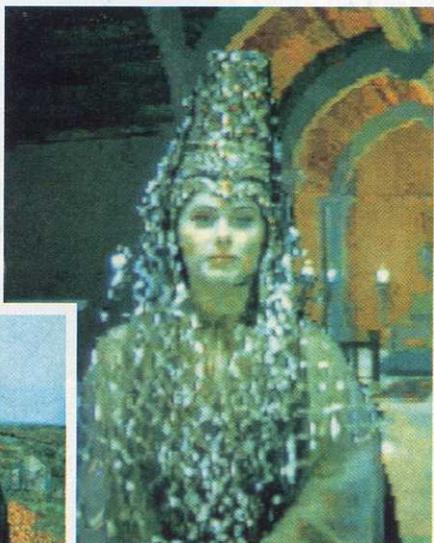
Sortie : fin 95. ■



Return to Zork / PC-FX

Nec s'est décidé à adapter sur sa nouvelle console le célèbre jeu PC d'Activision. Ce jeu d'aventure combinant vidéo digitalisée et images de synthèse vous tiendra en haleine durant de nombreuses heures...

Sortie : printemps 95. ■



NBA JAMTE
449 F
Vous achetez 2 jeux
10 %
sur le moins cher des deux

CONSOLE GAMES

SATURN + JEU 3 990
PSX + JEU 3 990
NEO CD + JEU 3 490
32X + JEU 990
3 DO + JEU 2 990

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

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

SUPER NES	neuf	occasse	reprise	MEGADRIVE	neuf	occasse	reprise
Console 50/60 Hz+jeu	849	650	450	Console + jeu	590	390	300
International soccer	398	300	200	Road Rash 3	379	300	200
NBA JAMTE	449	350	250	Fifa 95	379	300	200
Mario Kart	249	190	100	Story of thor	379	300	200
Mickey mania	249	190	100	DBZ	279	—	—
Ghoul Patrol	190	150	100	Virtua Racing	390	300	200
DBZ 4	299	250	150	Yuyu Akushoz	349	250	150
Fatal Fury Special	390	290	200	NBA JAMTE	449	300	200
Secret of Manat	449	300	200	Samourai	449	300	200
Final Fantaisy 6	449	350	250	E. JIM	389	300	200
E. JIM	398	300	200	E. Champion	99	—	—
Tiny Toons	99	—	—	Ayrton Senna	90	—	—
Soccer Shoot out	249	190	100	Mortal Kombat 2	190	—	—
Samourai	449	350	250	Bomberman	349	290	200
Super Metroid	190	150	100	Clayfighter	379	300	200
				Stroumph	349	290	200
				Mr Nutz	349	290	200

PSX	neuf	occasse	reprise	3 DO	neuf	occasse	reprise
Console + jeu	3990	3500	3000	Console + jeu	2990	2500	2000
Ridge Racer	499	390	300	Super SFX	375	290	200
Tashiden	499	390	300	Theme park	349	290	200
Kileak the blood	499	390	300	Korps Killer	375	290	200
Space Griffon	499	390	300	Return fire	349	290	200
King's field	549	390	300	Nova Storm	349	290	200
Raider	590	390	300	Samourai	349	290	200
Rayman	499	390	300	Jammit (Basket)	290	tél	tél
Parodius	499	390	300	Fifa	349	290	200
Mortor toon	499	390	250	Need for Speed	349	290	200
Cyber sled	499	390	300	Shock Wave	290	190	—
Phylosoma	499	390	300	Total éclipse	250	190	—
Joypad	299	—	—	Orion off Road	250	190	—
Memory Card	249	—	—	Joypad 6 B	190	—	—
Tekken	499	390	300				

SATURN	neuf	occasse	reprise	JAGUAR	neuf	occasse	reprise
Console + jeu	3890	3490	3000	Console + jeu	1790	1490	1000
Daytona USA	499	tél	tél	Iron Soldier	398	300	200
Victory Goal	499	tél	tél	Canon fooder	398	300	200
Gotha	499	—	—	Rayman	398	300	200
Glac Racer	499	tél	tél	Syndicate	398	300	200
Panzer Dragon	499	tél	tél	Theme Park	398	300	200
Virtua Fighter	499	tél	tél	Alien	398	300	200
Memory card	249	tél	tél	Val d'Isère	398	300	200
Joypad	299	tél	tél	Doom	398	300	200
				Joypad	299	—	—

NEO GEO	neuf	occasse	reprise	NEO CD	neuf	occasse	reprise
Console + jeu	1790	—	—	Console + jeu	3490	2900	2000
Samourai 2	890	—	—	King of fighter 94	349	290	200
Steet Hoop	990	—	—	Samourai 2	349	290	200
Nan 75	190	—	—	Steet Hopp	349	290	200
Super Spy	190	—	—	View Pint	349	290	200
Side Kiks 2	690	590	300	Mutation Nation	349	290	200
Side Kiks 1	590	300	200	Fatal Fury 3	349	290	200
Fatal Fury 2	290	250	150	Side kiks 3	349	290	200

GOODIES

Mangas à partir de 30 F
K7 vidéo 129 F
Figurines 79 F

ENVOI COLISSIMO 48 Heures

Jeu : 20F, Console : 50F, CRBT : 30F
Règlement : CB, chèque, CRBT

A 9.5 U

Un Totale Arcade EXCEPTIONNEL...

Ce mois-ci, les nouveautés et les annonces pleuvent ! Un des plus importants salons mondiaux de l'arcade s'est déroulé durant le mois de février. C'était l'occasion pour nous de faire le point sur les nouvelles technologies qui pointent le bout de leurs nez et sur les dernières tendances en matière de jeux... jeux que vous retrouverez dans les mois à venir sur le marché naissant des consoles 32 bits Saturn ou PlayStation...

L'arcade se déchaîne totalement ! L'événement du mois de février pour tous les gemu-otaku et les professionnels de l'arcade est sans nul doute ce salon japonais : un endroit où des centaines de bornes se côtoient, où les éditeurs présentent les toutes dernières nouveautés en matière de jeu vidéo, où tout le monde espionne tout le monde... et tout cela gratuitement ou presque. Le rêve japonais quoi...

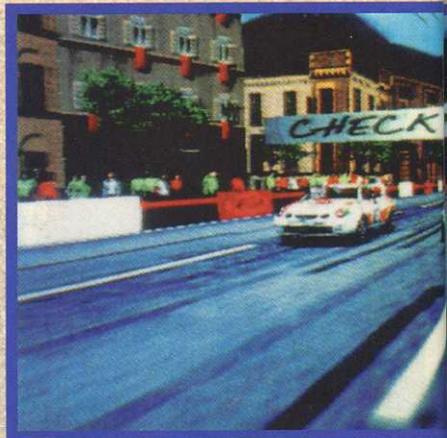
Au Japon, l'arcade est reine. Tenez pour preuve le plus important salon qui s'y déroule, l'AOU, et qui réunit les professionnels asiatiques du secteur. Aujourd'hui, nous sommes là pour parler de cet événement qui s'est déroulé le 22 et 23 février dans la banlieue de Tokyo.

Toutes les grandes compagnies japonaises étaient bien sûr présentes et ont réservé quelques petites surprises à un public devenu de plus en plus exigeant et féru de technologie. Pour la modique somme de 2 000 yens (environ 100 F), ce même public a pu admirer et même jouer à la plupart des futurs hits d'arcade en avant-première...

Hits que nous allons bien entendu vous présenter plus ou moins brièvement dans ce numéro de Totale Arcade. Attention cependant, nous autres petits français n'aurons pas forcément la chance

de pouvoir jouer à tous ces remarquables jeux, puisque seulement quelques-uns d'entre eux seront importés dans notre pays... Ce salon est une occasion pour le grand public de découvrir les nouveautés, et pour les professionnels de faire le point sur le marché des jeux vidéo d'arcade. Il est divisé en deux parties. D'un côté, les grandes compagnies (SNK, Capcom, Sega, Namco, Taito et Konami) et de l'autre, un regroupement de toutes les compagnies de moindre importance comme Jaleco, Data East, Video Systems, Human, Tecmo...

À noter, la participation toute nouvelle de Takara sur ce salon qui, bien que ne présentant bizarrement pas de produit fini, était là pour annoncer son arrivée dans le monde de l'arcade. Ce n'est pas vraiment étonnant au vu de leur dernière réalisation sur la PlayStation de Sony : le très beau et intéressant « Toshinden ». On peut se poser la question suivante : Takara utilisera-t-il le support de développement jamma Modèle 11 de Namco et Sony pour ses futurs jeux ? La réponse dans quelques semaines... Et maintenant, petit tour d'horizon des nouveaux et principaux produits de ce salon exceptionnel, compagnie par compagnie.



Sega Rally était présent sur le stand Sega. Il s'agit sans doute à ce jour de la réalisation la plus aboutie en terme de simulation de course automobile. Tous les détails possibles sont présents : virages, dos d'ânes, dérapages et voitures qui se percutent...

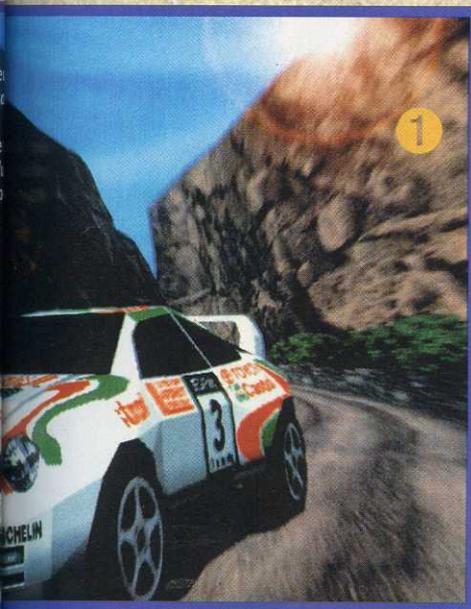


Comme vous pouvez le constater, les programmes de ce jeu, en bon japonais, on reproduit la Toyota Celica modèle 1995. Des pros de la compétition automobile ! Seulement voilà, nous aussi on est compétent et on a remarqué que la Lancia Delta Integrale jeu correspond à la version 92 du constructeur. Ça c'est pas très sport !



SEGA

Une véritable star sur le salon ! Sega semble vraiment être en position de leadership indétronable tant les produits présentés sont novateurs... La synergie entre les différentes équipes AM & D semble être particulièrement efficace et redoutable ! Tous les regards, y compris ceux de la concurrence, étaient tournés vers le très grand et très beau stand Sega... On l'attendait tous, voici **Sega Rally Championship** (photo 1) complètement fini et on peut dire qu'AM 3 a vraiment bien travaillé ! Une réalisation irréprochable pour un jeu très novateur. Dans cette course de Rally, très fun et pourtant très réaliste, deux voitures sont sélectionnables : la Toyota Celica



GT et la Lancia Delta 4. Les différentes courses se déroulent en Europe. Le réalisme atteint par cette course 3D mappée tournant sur une version améliorée du modèle 2 est vraiment impressionnante. Sauts, dérapages, vues multiples et nombreux détails sur le bord de la route, tout est vraiment prétexte pour démontrer la puissance de cette carte Jamma et des équipes de développement Sega ! Certains diront qu'il s'agit encore d'un jeu de course...

Et bien pour tous ceux qui réclamaient à corps et à cris un jeu de football utilisant ce type de technologie, Sega s'est activé avec une équipe réduite (certains membres de VF2) pour réaliser ce futur monument. Son nom de code est pour l'instant **World Striker** (photo 2). Rien, vraiment rien à voir avec Victory Goal sur Saturn. Tous les joueurs sont entièrement réalisés en polygones ainsi que les environs du terrain. Toutes les équipes internationales sont présentes avec en bonus un radar, une barre de force, de multiples vues et un replay... Virtua Football, un vrai délire ! Un autre jeu utilisant cette carte fut aussi présenté en beta version. Il s'agit de la suite de Rail Chase où le joueur était placé dans un wagonnet roulant à vive allure et devait tirer sur tout ce qui bougeait ! Le programme utilisait la 3D bit-map et une technologie 32 bits mais commençait à dater sérieusement. **Rail Chase 2**, entièrement reprogrammé en 3D mappée, sera semble-t-il jouable à deux dans sa version finale. Un jeu pour ceux qui ont le cœur bien accroché !

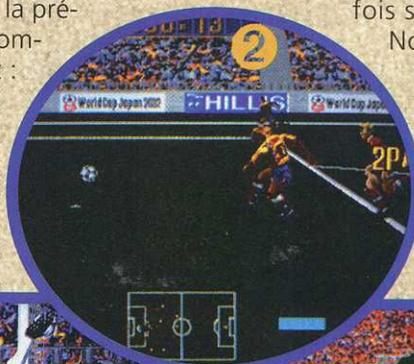
Un peu plus loin, Sega présentait l'ultime version de leur premier jeu ST-V : Golden Axe the Duel. On peut remarquer une légère amélioration de la lisibilité de la jauge magique et la présence du très renommé gros méchant : Death Adder. Un soft qui devrait rivaliser avec les productions SNK et Capcom, d'après les gens



présents sur le stand en tout cas... Tout timidement venait s'immerger un jeu à la Tetris. Nom provisoire : **Sega no Puzzle**. Développé lui aussi sur une carte du modèle Sega Titan-Vidéo et donc compatible Saturn, il utilise des images 3D et le Ray-Tracing. Nous attendons impatiemment de pouvoir le tester avant de nous forger un avis définitif...

Bon et bien voilà, c'est sûr, nous attendons peut-être plus de nouveautés de la part de Sega... mais ne faisons pas la fine bouche, nous sommes loin d'être déçus. Il faut dire que plusieurs équipes ont été assignées au développement des titres Saturn. Confirmant sa volonté de développer la série des Virtua et consorts, d'abandonner les vieux modèles de cartes (68 000, NEC V60) au profit du système ST-V, Sega affirme encore une fois sa position.

Nous vous invitons maintenant à aller faire un petit tour chez la concurrence, histoire de voir ce qui s'y passe...



NAMCO

Namco, le rival de Sega en arcade présentait de son côté quelques titres, dont deux en bitmap et quatre en 3D. L'innovation vient du fait que Namco faisait tourner ses nouveaux jeux 3D mappée sur une carte Jamma baptisée pour la circonstance « System Super 22 ». Une amélioration du système 22 qui devrait nous laisser patienter jusqu'au futur système 33 prévu pour la fin de l'année... On pouvait admirer sur ce nouveau modèle **Air Combat** (photo 1), un pseudo-simulateur aérien qui vous



propose d'accomplir des missions très délicates, dans le genre détruire tout sur son passage ou exterminer toute la racaille rampante, mais pourtant avec quelques missions intéressantes.

Un Afterburner très évolué en quelque sorte, entièrement en haute-résolution et 3D mappée.

Une version « duel » en link est d'ores et déjà prévue et la réalisation est vraiment impressionnante !



Cyber Commando

(photo 3), qui vous a été présenté en long, en large et en étage dans le précédent *CD Consoles*. Il ravira sans conteste les amateurs.

Alpine Racer (photo 2), un simulateur de descente de ski qui est à vrai dire une première dans le genre en arcade.

Il permet en effet de chausser de pseudo-skis et de jouer avec des bâtons à la place de joysticks ! La réalisation en 3D semble parfaite, les pistes sont impressionnantes et particulièrement riches en détails (chalets, arbres, etc...). En plus du mode time attack, un slalom devrait être aussi inclus dans la version finale. Le seul reproche que l'on pourrait faire serait une certaine « raideur » du personnage...

Cyber Cycles, était présenté en beta version. Il s'agirait d'une simulation de course de motos, sans doute futuriste. Un peu plus de détails dans les mois à venir...

Dans les développements

bitmap, nous avons pu admirer

Outfoxies (photo 4), qui nous a rappelé instantanément Rolling Thunder 2.

Mais le scénario paraît plus complexe : vous devez remplir une mission différente à chaque niveau.

Vous êtes aussi en compétition avec votre coéquipier ! Coopération et trahisures sont donc de mises et ce n'est pas pour nous déplaire ! Votre personnage (parmi sept sélectionnables, plus fous les uns que les autres) peut utiliser les nombreux objets et armes qu'il trouvera sur son chemin. Les niveaux sont énormes et quelques fois même en perpétuelle rotation (le bateau qui coule



à la Septentrion sur SFC !) Bien sûr, le temps est limité ainsi que les éventuelles munitions. Néanmoins, le jeu se situe graphiquement au niveau de son illustre ancêtre... Heureusement l'intérêt et le fun dégagés par ce titre vous fera oublier ce léger désagrément.

Pas de nouveaux softs dévoilés en



système 11 depuis Tekken, mais des jeux 3D « système 22 et super 22 » de plus en plus beaux et de plus en plus nombreux...

Namco talonne sans cesse Sega pour tenter de le détrôner. Espérons au moins que dans cette course effrénée à la technologie, la quantité ne se fasse pas au détriment de la qualité...

En conclusion de ce chapitre, Sega et Namco se livrent une concurrence très acharnée en arcade et nous promettent un combat très serré dans un avenir proche avec les softs exploitant les consoles 32 bits.

Mach Breakers (photo 5), est la suite de Numan Athletics. Le jeu consiste à passer un certain nombre d'épreuves internationales très délirantes, spectaculaires et impossibles pour un humain normalement constitué ! Sept personnages délirants aux différentes capacités sont présents. Très agréables, il ravira les amateurs du premier épisode.



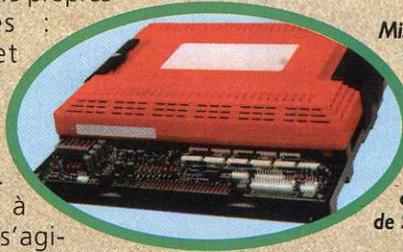
TAITO

Sur le stand, on pouvait apercevoir les hits comme Darius Gaiden, Bubble Symphony et Bubble Puzzle notamment. La seule nouveauté présentée était **Elevator Action - Returns**

Il s'agit de la suite d'un jeu datant de 1983 ressemblant étrangement au fameux Impossible Mission que les plus vieux d'entre vous doivent certainement connaître. L'innovation vient du fait qu'on peut maintenant jouer à deux sans que l'écran ne soit partagé en deux. Les trois personnages ont leurs propres caractéristiques : Power, Gun et Speed. Chacun possède une arme et un explosif différent. Contrairement à Outfoxies, il ne s'agit



rait que de destruction et de tir à tout va. Les victimes sont d'affreux terroristes qu'il faudra déloger de gigantesques buildings souvent en construction !



Mise au point définitive et commercialisation du système « Add-on » F3 de Taito, ressemblant furieusement au CPS 2 de Capcom ou encore au MVS de SNK.

JALECO

Petite présence de Jaleco sur le salon. Et pourtant, l'éditeur crée la surprise en sortant RED ZONE, un jeu de course bitmap qui permet presque de marcher sur les plates-bandes de Ridge Racer ou encore de Daytona USA.

Utilisant une technologie moins performante que la concurrence, **Red Zone** (photo 1), réalise pourtant l'exploit ! Cela n'a été possible qu'à grand renfort de sprites zoomés et de petits mappings qui donnent une illusion de profondeur proche de la 3D. Six stages com-

posent le jeu qui dispose d'un mode time attack en plus du mode course en temps limité.

Nous avons aussi aperçu la suite du fameux **P-47**, dénommé **Aces**, célèbre et très ancien shoot horizontal jouable à deux.

Présent aussi au stand,

Gratia second earth (photo 2).

Il semble que les sprites de ce titre aient été modélisés en 3D avant d'être transférés en format bitmap. L'aspect graphique est donc assez peu commun. Bonus, tirs et boss sont, bien entendu, de la partie...



CAPCOM

Cette année, le stand Capcom était nettement plus petit que celui des concurrents. La célèbre firme présentait cinq jeux dont une surprise non annoncée à l'avance, comme la plupart des autres éditeurs d'ailleurs... Le jeu le plus mis en valeur fut **Vampire Hunter-Darkstalker's Revenge** (photo 1).

Il s'agit de la suite du très beau Vampire,



neuvième jeu CPS 2. Dans cette nouvelle version, deux nouveaux personnages apparaissent, en plus des deux anciens boss, Phobos et Pyron, qui sont dorénavant jouables. Lei-Lei est une jeune magicienne chinoise passée maître dans l'art de la dissimulation d'armes. En effet, son costume et ses manches lui permettent de cacher une multitude d'armes plus étonnantes les unes que les autres, un peu comme Moose dans Ranma 1/2.

Le second personnage, Donovan, est ce qu'on appelle un « Dark Hunter », une sorte de chasseur de démons poursuivant et annihilant toute représentation paranormale. Une mystérieuse petite fille l'accompagne. Ce personnage est assez dangereux...

Le mode de jeu reste sensiblement le même et les principales améliorations proviennent de X-Men. La barre des pouvoirs est placée en haut de l'écran et fonctionne selon le même principe des couleurs. La garde automatique pour les débutants est conservée.

Par contre une énigmatique case spéciale fait son apparition... elle semble permettre de doser la puissance du pouvoir spécial. On parle aussi d'un énigmatique mode appelé « auto change combo ».

À noter que les développeurs ont

continué sur leur lancée dans la représentation des coups spéciaux, qui sont les plus impressionnants graphiquement que l'on est pu voir dans un jeu de ce type !

À suivre donc lorsque nous pourrons tester le jeu...

L'excellent **X-Men** (photo 2), était aussi présent sur le stand, mais nous l'avons déjà testé à fond dans un précédent Totale Arcade.

Cyber bots (photo 3), dont nous avons parlé il y a quelques temps, propose désormais des duels entres d'énormes Méchas particulièrement bien armés. Le système Capcom des combos est présent et différentes jauges et barres font leurs apparitions : Power, Boost, Arm et Weapon.

Chacun des six personnages a le choix entre 3 variantes de son véhicule. Cela permet de mieux coller avec le style de combat du joueur.

Le dernier jeu est un Quiz médiéval japonais sur plusieurs sujets, dont les jeux Capcom bien sûr !

Et maintenant, passons à la grande sur-

prise de Capcom...

Street Fighter Zero ! (photo 4) L'ultime (pour l'instant) version de ce jeu mythique a en effet été présentée rapidement sur le stand. Il s'agit d'une beta version qui ne sortira sans doute qu'en avril au Japon.

Grosse surprise ! Alors que nous attendions tous de voir débarquer un « SF2 The Movie » ou même SF3, Capcom étonne encore et nous donne le droit de revivre la jeunesse de Ken, Ryu et Chun-Li.



En effet, ce nouvel épisode se situe avant Street Fighter, premier du nom ! On retrouve ainsi des personnages de SF tels que l'ami Thai de Sagat, Adon ou l'anglais Birdie, des personnalités comme Sagat ou un personnage appelé Nash qui est un ami de Guile. On espère retrouver dans la version finale le fameux ninja et le maître de Chun-li, personnages qui ont marqué ma jeunesse et déformé mes doigts... Le système de jeu semble identique, avec cependant l'ajout d'une barre de niveau. Toutefois, il se pourrait bien



DATA EAST CORPORATION



qu'une autre jauge soit ajoutée dans la version définitive.

Vous le voyez sur ses premières photos, les graphismes sont, comme d'habitude, très beaux et reprennent les décors du premier Street, mais en y modifiant assez souvent l'angle de vue.

Mais c'est le « Game-Play » qui fait comme d'habitude la différence avec ce jeu exceptionnel, qui nous fascine depuis des années maintenant !

Capcom a joué la carte du classicisme au détriment des nouvelles technologies, et malgré son nouveau département R & D. Cela lui permet de reprendre son trône de number-one que SNK lui a ravi l'année dernière.

Voilà, la saga Street Fighter n'est pas morte et elle continue son bonhomme de chemin. Capcom est décidément une grande compagnie... J'en connais certains qui vont être contents (n'est-ce pas David !).



Très bonne jouabilité mais graphisme moyens

Cette fois-ci, pas de jeu MVS/Neo mais trois jeux au format Jamma, plus classiques.

World Cup Volleyball'95 (photo 1), est comme vous pouvez vous en douter une simulation sportive.

Assez dépouillée graphiquement, mais très claire, elle possède toutes les options dont vous pouvez rêver : blocage, spikes, smash, feintes, lancés rapides et effets lents... Tout est accessible avec seulement deux boutons et de nombreux coups spéciaux ! Plusieurs niveaux de jeu vous sont proposés, ainsi que les principales équipes

internationales. La vue plongeante est bien exploitée. Espérons qu'il soit digne de succéder au hit du genre, Super Volley Ball de Vidéo System.

Gunhard est un jeu reprenant le principe d'Operation Wolf, mais plutôt décevant. Pas la peine donc de s'attarder...

Deco passe à l'ennemi et développe un jeu de combat appelé **Suibu Enbu** sur ST-V, à défaut de continuer sur sa lancée avec SNK (Fighter's Hystory ou Karnov revenge). Nombreux zooms, double barre d'énergie et onze combattants issus de la Chine médiévale pour un jeu qui ressemble un peu aux productions SNK, mais avec six boutons. Quant à **Tatoo Assassin** (photo 2), le message est clair et dans la lignée des MK : choisissez votre assassin ! Le jeu fut présenté en version finale et reste assez moyen pour un jeu de combat à base de digits. À réserver aux fans de MK.



BANPRESTO



Ultraman revient ! Mais il ne s'agit plus de jeux de combats entre énormes monstres et Ultra-64 - man auxquels nous avions habitués Bandai.

Le jeu reprend le même moteur que Mazinger pour un shoot'em up à deux joueurs assez banal, à la jouabilité limitée et avec des graphismes que devraient aimer les fans de cette série mythique au Japon. Toute la famille du héros est présente, chacun ayant un véhicule et des pouvoirs différents. Les pouvoirs sont, avouons-le, assez impressionnants puisque nous avons droit chaque fois à une séquence vraisemblablement digitalisée en plein écran, dévoilant un superbe Ultraman qui essaye de briser l'écran...



SNK

Cette année SNK avait un des plus grands stands du salon, presque le double de surface par rapport à Capcom ! Paradoxalement, elle ne présentait que deux grandes nouveautés et soutenait en promotion les toujours géniaux KOF'94 et Shin Samourai Spirit 2. **Sidekicks 3** (photo 1), tout d'abord, qui apporte de nombreuses améliorations : 64 équipes régies par cinq caractéristiques, de nouvelles techniques, de nouveaux tournois ainsi que des « chances » en-

tièrement repensées. Comme d'habitude, la réalisation est superbe et, c'est certain, les fans de football se jetteront dessus.

SNK a les oreilles qui traînent et pour parer la sortie du nouveau Street qui s'annonce déjà comme un événement, présentait la nouvelle version du jeu qui l'a porté au firmament des leaders de l'arcade dans le monde : **Garou Densetsu 3** ! (photo 2).

Un hit incontestable qui a attiré la foule pendant deux jours durant ! Contrairement à SF0, le programme était fini à 90% ! Avec un peu de chance, il sera présent dans les salles

au moment où vous lirez ces lignes...

et ce n'est pas une raison pour lâcher

« Totale Arcade » !

Puisqu'on vous présente le

jeu plus loin.



SNK a aussi annoncé durant le salon l'arrivée de nouveaux licenciés comme Nasco, Aztec 21 ou Hudson. On sent nettement que SNK travaille de son côté sur la future 32 Bits...

Nous aurons aussi droit prochainement à de nombreux shoot'em up, des jeux de sport, des puzzle games, ou même à des RPG comme celui de Samourai Spirit !

Malgré l'arrivée des mastodontes Sega, Sony et prochainement Nintendo, SNK résiste au 32 Bits et la Neo repart de plus belle ! À notre plus grande joie, on le précise si nécessaire...



Mai effectue ici un de ses nouveaux pouvoirs qui attaque sur deux plans simultanément. Pratique !



KONAMI

Twin Bee « Yatsupo » (photo 3), marque le grand retour de ce shoot'em up vertical particulièrement original et délirant.

Comme pour Parodius, cette nouvelle version améliore la réalisation mais le principe (Tir et Bombe) reste

le même. Plusieurs modes de jeu sont présents et Konami a effectué un grand effort sur les introductions. Elles sont désormais superbes, les boss sont énormes, les armes géniales et l'humour omniprésent.

Avec Konami, même si l'on commence à être habitué à ce genre de jeu, c'est toujours un gage de qualité !

Speedking Neo Kobé 2045 (photo 4)

Cette superbe simulation vous a déjà été présentée



dans un précédent CD Consoles. Le jeu est maintenant fin prêt pour les salles et possède dans sa version définitive une superbe cabine montée sur verrins.



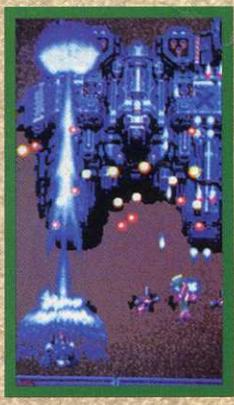


VISCO-

Cette nouvelle version de **Driftout** n'apporte que très peu d'améliorations par rapport à la version précédente. Plusieurs nouvelles courses en Europe, de nouveaux bolides et un spécial stage. **Kirakira** (photo) est un jeu de GO très «Kawai» comme les filles que vous allez rencontrer au cours du jeu. À réserver aux amateurs!

CAVE / ATLUS-

Donpachi s'annonce comme un shoot particulièrement impressionnant. Vos tirs peuvent facilement cannibaliser jusqu'à la moitié de l'écran et comme vous êtes deux... On plaint les pauvres boss ! Réalisé par une toute nouvelle équipe de fanatiques, le jeu paraît assez classique. Un peu à la façon Raiden, vous possédez deux boutons, de nombreuses armes, des bombes et trois types d'intercepteurs avec des caractéristiques propres. À suivre...

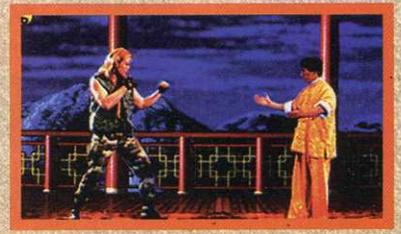


KANEKO-



Cela faisait bien longtemps qu'on n'avait pas vu le célèbre acteur, véritable star à Hong Kong, dans un jeu vidéo. Aujourd'hui, **Jacky Chan** (photos) revient dans un jeu qui porte son nom. Entièrement réalisé en images digitalisées, il a « tourné » ce jeu avec cinq autres acteurs chinois ou occidentaux et un mystérieux lion sacré... Jacky Chan quant à lui campe le rôle de trois personnages

différents. Le jeu s'annonce peut-être assez banal mais assez beau graphiquement. Wait and see, comme disent les Anglo-Saxons...



TECHNOS- JAPAN



Double dragon (photo) est enfin fini et s'annonce comme un bon titre. À noter, le rajout de deux boss et des zoom et sprites impressionnants par rapport à la news d'un précédent numéro. **Coukaiser** devrait arriver le mois prochain. On nous promet une réalisation améliorée et des sprites encore plus gros que Double Dragon...

SAURUS-

Cette toute nouvelle société soit disant affiliée à SNK présentait son **quizz The King Of Fighters '94** (voir CD Consoles n°5) et annonçait plusieurs sortie de jeux pour 1995.



À GAROU

DENSETSU 3

ROAD TO THE FINAL VICTORY/SNK

La légende continue, le trio des loups affamés de Southtown, Terry, Andy et leur ami Joe revient pour notre plus grand plaisir. Bien qu'ayant vaincu Rugal dans KOF'94, leur répit est de courte durée car un nouveau challenge se profile à l'horizon...



Sous ce nom peut-être familier ou même un petit peu barbare pour certains d'entre vous, se cache en fait le nouveau et troisième épisode de la célèbre saga de SNK : FATAL FURY. Ce jeu légendaire doit avoir laissé son empreinte dans pas mal d'esprits et peut-être aussi dans pas mal de mains gauches ! Sorti quelques semaines avant le tsunami nommé Street Fighter 2, dont il a inspiré quelques coups (Blanka/Duke King), il avait étonné de par sa qualité à l'époque : réa-

lisation impeccable avec notamment le concept des deux plans et du jeu à deux contre la console, de nombreux coups spéciaux, un scénario solide et un boss très charismatique, Geese Howard. Le tout dans une ambiance de film d'action très série B de Hong Kong. Seule faiblesse : le scénario impliquait l'utilisation de seulement trois personnages... Les autres étant des adversaires joués par l'ordinateur.

Depuis, nous avons eu droit à Fatal Fury 2 qui a remédié à cet état en incluant huit personnages jouables, dont la pulpeuse Mai qui pourrait très bien faire la page centrale de magazines spécialisés, et quatre boss, une esquive, une réalisation sans faille et un concept novateur pillé dorénavant sans vergogne, celui des « coups finaux » ou « Furies ». Mais plus de jeu à deux contre les méchants... Fatal Fury Spécial a sublimé le tout en y apportant de meilleurs enchaî-

nements, une esquive/contre-attaque améliorée et les meilleurs personnages du premier épisode. Mais en laissant les stages bonus de côté. Il est amusant de noter que le boxeur du premier épisode n'est plus du lot, peut être parce que trop ressemblant à M. Bison.

Aujourd'hui, alors que Capcom a sorti cinq versions de SF2 et nous en promet trois cette année, et que SNK a lancé dernièrement KOF'94, nous attendions tous FF3, sans vraiment trop y croire...

Et pourtant, la bête est sur le point de sortir ! Le succès que remporte cette série et surtout ses fameux personnages, au travers de tous les produits dérivés comme les mangas et les animés, la renommée sans cesse croissante de SNK au Japon et dans le monde en matière de jeu de combat, n'est pas étrangère à cela non plus.

Bien sûr, il s'agit du même système de combat, mais nettement amé-



TIPS

lioré une fois de plus. Après tout, on ne change pas une équipe qui gagne. Une barre de pouvoir à la Samurai Spirits ou un Team Battle System comme KOF'94 ? Non, rien de tout cela... La forte volonté de conserver le feeling de la gamme Fatal Fury permet de conserver le même principe du jeu.

Le jeu se déroule aux alentours de Southtown, comme dans AOF 2. Les plans de jeu sont passés de deux à trois. C'est génial pour les courses-poursuites ! On peut ainsi attaquer et contre-attaquer entre ces mêmes plans, continuer à frapper un personnage qui est à terre... et les enchaînements ont été largement perfectionnés. Bref, ce jeu fourmille d'astuces, de coups aussi spéciaux que secrets et les prochains « Totale Arcade » seront mis à profit pour vous faire découvrir la légende...

Dix combattants sont proposés dont cinq petits nouveaux.



Ce nombre peut paraître faible mais SNK réserve certainement une surprise vu la taille de la cartouche : 266 Mégas ! En plus des Bogards et de Joe, Mai et Geese sont aussi présents. L'équipe des nouveaux personnages se compose d'un danseur « capoeira » brésilien du nom de Bob Wilson, d'un colosse, Franco Bash, d'un moine guerrier nommé Sokaku et d'une charmante jeune fille appelée Blue Mary qui ferait partie d'un commando d'élite. Pas d'autres infos pour le moment, rendez-vous pour le test complet le mois prochain !

X-MEN/CAPCOM

Suivant les traces de SNK, Capcom récidive dans la lancée du SSFX et inclut un personnage dissimulé dans X-Men. Ce personnage n'est autre,



accrochez-vous, que celui caché dans SSFX : Gouki Long ou Akuma dans la version US (nom japonisant et peu probable pour un chinois soit dit en passant).

Mais j'écris, j'écris et votre patience doit avoir des limites !

Voici donc l'astuce inédite et tant attendue :

Premier joueur :

Lors de la sélection des personnages, mettez-vous sur Spiral pour une seconde au plus, puis déplacez-vous de personnages en personnages dans cet ordre : Silver Samurai, Psylock, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red, et revenez sur Silver Samurai pour une seconde environ.

Appuyez rapidement sur le grand poing, petit pied et grand pied; le tout simultanément !

Second joueur :

Se mettre sur Storm une seconde.

Effectuer la même manipulation sur Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinelle, Omega Red, Wolverine, Psylock et Silver Samurai (1 seconde). Appuyez sur grand poing, petit pied et grand pied en même temps.

Indications : personnage à gauche, D : droite, ou diagonale quand c'est la

première lettre d'un composé. H : haut, B : bas, G : gauche. Les X-powers ne peuvent s'effectuer que quand vous avez de l'énergie en quantité suffisante.

B, DBD, D, + P/G, DBG, B, DBD, D, + P/en plein saut B, DBD, D, + P/D, B, DBD, + P/B, DBG, G, + K valable en saut aussi/en plein saut B, DBD, D, + K

X-POWERS : B, DBG, G, + P/D, B, BDB, + Px3 ou Kx3 (marche aussi à l'envers)/B, DBD, D, x 2, + P/B, DBD, D, B, DBD, + P/

VIRTUA FIGHTER 2/SEGA

Un autre Tips pour cette véritable bombe qu'a lâché en salle Sega : Virtua Fighter 2.

Jouez maintenant en mode expert...

Pendant l'écran de sélection des personnages, faites :

Bas, Bas, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Droite, Droite.

Vous vous retrouverez alors sur la sélection de la délicieuse Pai... et aurez droit alors aux nouveaux coups que vous octroie ce mode de jeu ! Pour les coups complets, entraînez-vous en salle, et rendez-vous le mois prochain pour les coups complets et ceux du mode expert...

VIRTUA FIGHTER 2 - LA SUITE

Grande surprise ! Le dernier niveau de VF2 se déroule sous l'eau... Un terrible face à face contre Dural. Nous l'avions déjà annoncé dans notre précédent numéro, voici maintenant les premières photos de ce niveau déjà mythique...



JACQUES TOUBON

Le jeu vidéo, vecteur culturel !

Belle initiative que d'interviewer Jacques Toubon, ministre de la Culture et de la francophonie, à propos de jeux vidéo ! C'est vrai, je vous l'avoue, à la rédaction on s'est dit, il va bien nous pondre un anglicisme vu la quantité de français qu'on utilise. Et bien non, et en plus on peut dire que monsieur le Ministre a une vision très cohérente de notre monde ludique ! **Propos recueillis par Lee O'Neal**

Monsieur le Ministre que pensez-vous des jeux vidéo ?

Les jeux vidéo, c'est d'abord un jeu, et je crois qu'il ne faut pas dramatiser son importance, ni dans un sens en le diabolisant, ni dans l'autre en disant que c'est la panacée.

Appréciez-vous son côté ludique ?

Par définition oui, j'apprécie son côté ludique. Du plus simple au plus sophistiqué on retrouve dans les jeux vidéo tous les ressorts du jeu individuel ou du jeu de société. C'est de là que vient indéniablement son succès.

Son côté éducatif ?

À première vue certains jeux seulement sont éducatifs, les jeux de stratégie, les jeux d'aventures, les jeux dont l'action se situe dans un environnement historique ou culturel. Mais on peut dire aussi, que même si certains jeux ont un aspect simpliste, tous font appel à des facultés relativement peu sollicitées dans les apprentissages traditionnels : je veux parler de l'intuition et de l'anticipation. Nous savons très bien que seuls les adultes regardent les modes d'emploi des jeux vidéo. Les enfants n'en ont pas besoin. D'emblée ils

découvrent les règles du jeu, ils expriment, ils osent, ils devinent. Nous avons plus tendance à entraîner les enfants à la logique et à la linéarité, ce qui bien entendu est une bonne chose, qu'au raisonnement intuitif qui est cependant nécessaire.

Pour vous le jeu vidéo est-il un vecteur culturel ?

Je crois qu'il peut devenir un vecteur culturel. Je crois même qu'il le doit. Cela ne sert à rien d'opposer les moyens classiques de diffusion de la culture et le jeu vidéo, en prédisant la

mort des uns et l'hégémonie de l'autre. Je crois profondément que les moyens de diffusion de la culture se renforcent les uns les autres plutôt que de s'annuler et qu'il y a donc à la fois des possibilités de développement pour le jeu vidéo à dominante culturelle, et des possibilités de diffusion supplémentaire de la culture, en particulier auprès des jeunes, par le jeu vidéo.

Peut-on l'assimiler à un art ?

Ce n'est pas le jeu vidéo en lui-même qui est un art. Mais les créateurs de jeu vidéo sont souvent des artistes et ils le seront de plus en plus. L'exigence de qualité et la concurrence des produits vont faire que les auteurs, les scénaristes, les graphistes auront de plus en plus d'importance, et que l'écriture multimédia deviendra un mode d'expression où certains excelleront, mais elle ne sera pas réservée au jeu vidéo.



« Ce n'est pas le jeu vidéo en lui-même qui est un art. Mais les créateurs de jeu vidéo sont souvent des artistes... »

Quels sont ses atouts ? Ses travers ?

Ses atouts sont indéniablement la créativité et l'interactivité. Les meilleurs jeux vidéo sont bourrés de trouvailles, de propositions qui paraissent évidentes alors qu'elles représentent des prouesses de techniques et d'imagination. Ces qualités sont aussi celles des équipes de créateurs très performantes, souvent de petites équipes, très sollicitées par les grandes sociétés multinationales. Les travers du jeu vidéo c'est le caractère réducteur ou répétitif de certains jeux d'arcade où l'excitation principale consiste à tirer sur tout ce qui bouge.

Pensez-vous que le jeu vidéo est une bonne chose pour la jeunesse française ?

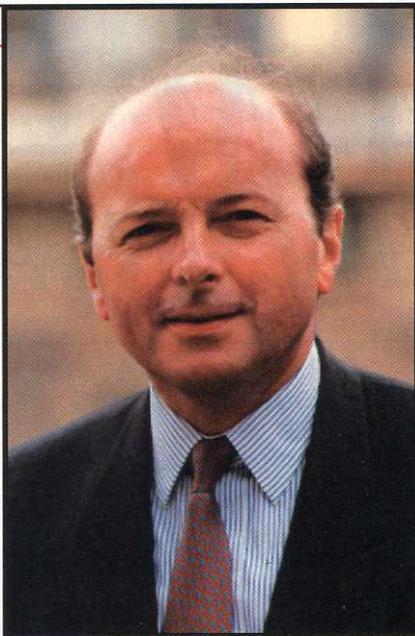
Encore une fois je crois qu'il ne faut pas le diaboliser ni le prendre pour ce qu'il n'est pas. Ce qui compte c'est le contenu du jeu. Il n'est pas en soi bon ou mauvais. Je crois qu'il peut devenir un excellent outil et j'ai dit souvent qu'il fallait que nos concepteurs sachent récupérer la génération « Sega-Nintendo » qui sait parfaitement utiliser ces jeux, qui sait reconnaître les bons, et qui pourrait en retirer beaucoup plus si on lui présentait des produits toujours aussi ludiques mais avec un contenu plus fort.

Je crois que le jeu vidéo peut devenir un vecteur culturel.

Je crois même qu'il le doit !

Vous arrive-t-il de jouer ? Et vos enfants ? Sur quel jeux et quelle machine ?

Bien sûr il m'est arrivé de jouer. Mes petits-enfants jouent fréquemment. Mon petit-fils a été attiré le premier par les consoles, mais ma petite-fille est maintenant gagnée par l'ordinateur où elle peut avoir aussi bien des jeux que des encyclopédies ou des traitements de textes. Je crois que l'avenir est plutôt là, dans le multimédia et les outils polyvalents.



Le jeu vidéo est-il à votre avis un phénomène de société ou une mode passagère ?

Je crois que ce n'est ni l'un ni l'autre. Nous vivons une évolution technique qui est comparable à celle de l'imprimerie. On peut maintenant mettre sur un même support du texte, des images et du son et les transmettre de manière quasi instantanée. Le jeu vidéo n'est que le précurseur de la révolution qui nous attend.

Les CD Rom peuvent-ils trouver une place dans le système éducatif français ?

Je suis tout à fait persuadé que les CD Rom ont leur place dans le système éducatif. Leur usage va se développer dans les établissements, mais aussi dans les familles, où la demande va être forte pour les jeux, et pour des produits de culture générale présentés sous forme ludique, des jeux enrichis en quelque sorte.

Le monde des CD Rom et les jeux vidéo doivent-ils prendre une place importante dans la société française ?

Je vous l'ai dit tout à l'heure, les CD Rom et les jeux vidéo font partie de la révolution que nous sommes en train de vivre, et qui va toucher tous les aspects de notre société. Les jeux vidéo sont des précurseurs, et les jeunes auxquels vous vous adressez ou, pour reprendre votre appellation de « Screenagers » qui n'est peut-être pas claire pour tout le monde, « les enfants de l'écran » sont des pionniers.

« Pourquoi aller chercher ailleurs ce que vous ne trouvez que chez nous ? »

Toutes les soluces complètes !!!

sont sur le :

3615 KONSOL

Découvrez également toute l'information sur les meilleurs jeux vidéos, les scoops et les nouveautés en provenance du Japon et des USA !

Toutes les soluces complètes !!!

par téléphone
36 70 53 89

ACCLAIM : UN APPÉTIT INSATIABLE !

e

En deux ans, la société Acclaim a réussi à s'imposer comme l'un des éditeurs majeurs de notre marché. Pour connaître leur secret, nous avons interrogé Christian Brècheteau, le directeur général de la filiale française.

CD Consoles : Christian Brècheteau, bonjour, après avoir occupé le poste de président directeur général chez Sega France, vous avez pris la direction, il y a près de deux ans, de la filiale française d'Acclaim. Quelle réflexion cela vous inspire ?

Christian Brècheteau : il s'agissait d'un nouveau challenge extrêmement intéressant : pénétrer entièrement dans le domaine du logiciel et mener une réflexion identique à celle de l'univers de l'informatique où l'on voit aujourd'hui que c'est le logiciel qui définit et contrôle les tendances du marché. Après que deux marques, Nintendo et Sega se soient établies sur ce marché, on remarque que ce n'est plus le hardware qui dirige le marché mais le software et les sorties de titres. Une des particularités d'Acclaim, c'est de s'être focalisé sur l'approche du logiciel et des moyens de la mettre en avant auprès du grand public.

CDC : justement, quelle est la stratégie d'Acclaim ?

C.B : notre stratégie repose sur quatre points essentiels. Le premier, c'est avant tout une licence très forte, reconnue au niveau internationale, que ce soient des licences de films ou de jeux d'arcade comme Mortal Kombat ou NBA Jam. Le deuxième, c'est de se focaliser sur une sortie mondiale. Etre sûr que le produit sortira en même temps aux États-Unis, en Europe et en Asie. Le troisième, c'est d'assurer une sortie multi-format, aussi bien sur Sega, Nintendo ou bien PC. Je pense que c'est un point fondamental qui débouche sur le quatrième, communiquer fortement notre produit auprès du public et donc démultiplier nos investissements. Voilà comment

nous essayons de créer l'enthousiasme auprès du grand public.

CDC : cette stratégie, uniquement appliquée à l'univers Nintendo, a maintenant porté ses fruits depuis près de deux ans dans l'univers Sega et également PC CD-Rom. Comment expliquez-vous être encore les seuls à adopter cette stratégie ?

C.B : Acclaim fut le premier éditeur à être multi-format et je pense qu'aujourd'hui nous sommes un petit peu en avance. Je crois également que l'ensemble des éditeurs vont venir progressivement à cette approche multi-format qui d'un point de vue économique et stratégique est évidente. Nous disposons de beaucoup plus de moyens, de ressources en sortant un produit à l'échelon mondial et sur l'ensemble des plateformes du marché.

“ Acclaim fait aujourd'hui 500 millions de dollars de chiffre d'affaires. Peu nombreux sont les éditeurs de cette taille actuellement. ”

CDC : que fera Acclaim à ce moment là ?

C.B : à nous aujourd'hui d'anticiper. Ce qui fera la différence, c'est bien sûr la qualité du jeu et la qualité des licences. À l'heure actuelle, nous travaillons sur la deuxième partie de l'année 95 avec des licences comme Judge Dred (le dernier Stallone) et Batman Forever (qui sera sans doute le gros hit de Warner pour 95). En détenant ces

licences et leurs droits sur l'ensemble des formats du jeu vidéo, nous allons pouvoir faire la différence vis-à-vis de nos concurrents.

CDC : comment concevez-vous l'évolution de notre marché dans les mois et les années à venir ?

C.B : je pense que les éditeurs qui existeront demain sur le marché du logiciel à l'échelon mondial ont déjà une capacité d'auto-financement déterminante. Acclaim fait aujourd'hui 500 millions de dollars de chiffre d'affaires. Peu nombreux sont les éditeurs de cette taille actuellement pouvant prétendre participer au développement des logiciels de demain. Le risque financier va devenir de plus en plus important.

CDC : si je vous comprends bien, nous allons plutôt assister à une concentration du marché ?

C.B : c'est déjà en route, notamment avec Acclaim qui distribue Marvel, Digital Pictures et nous accueillerons bien sûr d'autres éditeurs de façon à rayonner à l'échelon mondial.

CDC : ces derniers mois, Acclaim a affirmé la volonté de se diversifier quelque peu. Pensez-vous que ce marché est dangereux au point de

chercher des centres de profit ailleurs ?

C.B : non, le marché n'est pas dangereux en soi avec une base installée très forte (plus de 2 millions de machines pour les 16 bits). Je crois que dans un premier temps, il faut capitaliser sur ce marché et ensuite anticiper l'avenir, le marché des nouvelles consoles et du PC CD-Rom. Même si nous savons pertinemment que la base

installée de PC CD-Rom auprès du grand public n'est que de 150 000 pièces et proche de zéro pour les nouvelles consoles.

CDC : c'est pour cela qu'Acclaim est encore très présent sur le marché ?

C.B : je n'ai jamais vu un marché de deux millions de pièces disparaître du jour au lendemain. Il est important de continuer à développer sur ces formats. Aujourd'hui il faut vivre.

CDC : ne pensez-vous pas que seuls les gros éditeurs sont capables de ménager le présent tout en s'occupant de l'avenir ?

C.B : je crois que plus qu'un gros éditeur, il faut être un éditeur lucide. Pour être présent demain, il faut aujourd'hui assurer la pérennité de notre activité en 95/96. Il est encore possible, sur de bons titres, de faire des scores tout à fait impressionnants (ex : Mortal Kombat en France, 350 000 pièces tout format). L'année 95 permet de faire des volumes conséquents tout en répondant aux attentes des consommateurs, ce qui est le devoir des éditeurs.

CDC : pour parler de l'avenir, que signifie pour vous l'arrivée de la console Sony ?

C.B : c'est un bien pour notre marché. Voir une société comme Sony, une major de l'électronique grand public, investir sur le marché de la console conforte la pérennité de notre activité. C'est un point fondamental de crédibilité pour le consommateur, et pour nous, les éditeurs.

CDC : au niveau des prix des jeux, ne pensez-vous pas que Sega et Nintendo à l'heure actuelle jouent contre leur camp en pratiquant des prix trop élevés ?

C.B : excepté les droits que nous reversons aux fabricants de consoles, il y a une notion économique dans laquelle il faudrait entrer avec des coups de licences, de développements qui sont difficilement compressibles. Mais nous devrions pouvoir baisser le prix du logiciel en ménageant les intérêts de chacun, notamment avec Sony, des professionnels du marché grand public. Nous arriverons à trouver, j'en suis certain, les compromis qui satisferont les éditeurs, les fabricants et les consommateurs.

CDC : quels sont pour Acclaim les formats du futur ?

C.B : une des caractéristiques d'Acclaim, c'est la

fidélité et demain, nous serons encore les partenaires de Sega et Nintendo. Par exemple, nous sortons nos produits sur 32X et nous serons présents sur l'ensemble des formats.

CDC : quelques mots sur votre diversification ?

C.B : l'un des axes de notre développement,

« Une des caractéristiques d'Acclaim, c'est la fidélité et demain, nous serons encore les partenaires de Sega et Nintendo. »

c'est le jeu d'arcade, avec une division basée en Californie dirigée par l'ancien patron de la division arcade de Sega. Son rôle, consiste en créer les synergies avec la société de comics Vailiant pour l'arcade et à les utiliser sur consoles. On verra les premières bornes d'arcade Acclaim début 96. Nous sommes aussi vigilants du côté du câble, puisque nous avons créé une société avec TCI, le premier câblo-opérateur américain.

TCI fabrique la « boîte noire », Acclaim fournit le logiciel. C'est une expérience américaine avec des ambitions internationales à moyen terme.

CDC : qu'en est-il de votre distribution ?

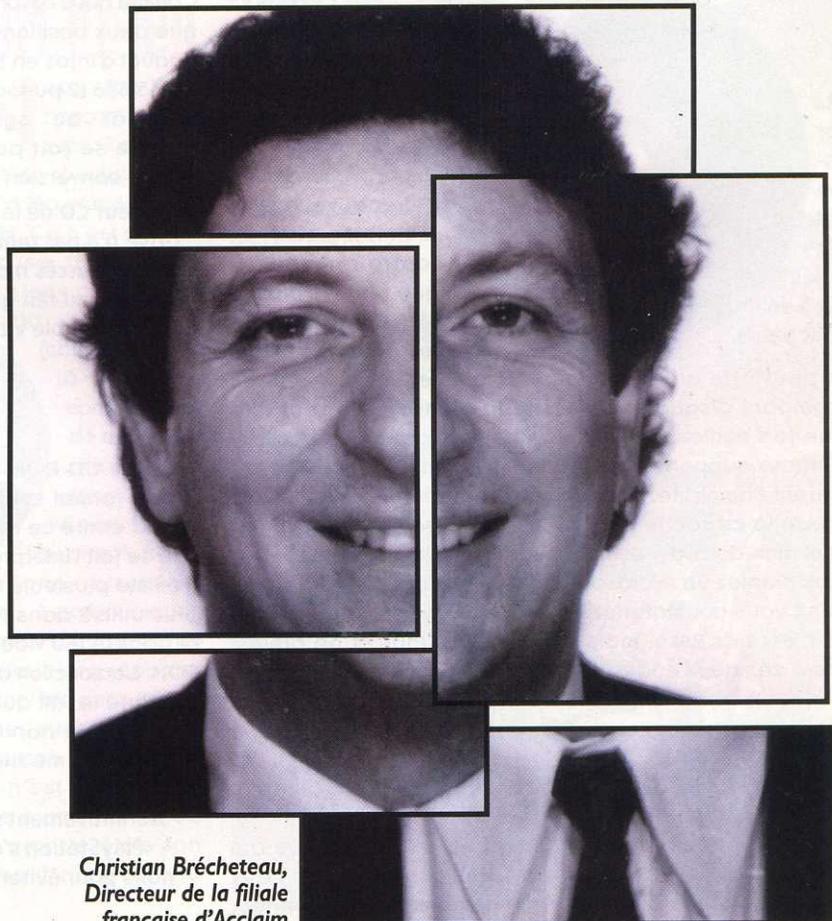
C.B : nous avons un accord de distribution de deux ans avec Gaumont Columbia Tristar Home Video qui prend fin dès maintenant et Acclaim a fait le choix de développer sa propre distribution et de commercialiser ses produits en direct. A partir du premier avril, Acclaim aura sa propre force de vente sur le marché français.

CDC : quelle est l'ambition d'Acclaim ?

C.B : c'est de maintenir sa position numéro 1 d'éditeur indépendant sur le marché du loisir. C'est à dire continuer d'afficher une croissance de plus de 50 % par an afin de satisfaire son actionnariat et de poser les bases de son développement.

CDC : Acclaim, maître du monde, cela reste une ambition secrète ?

C.D : il faut ! Sur ce marché, il faut être ambitieux tout en restant lucide !



Christian Bréchet, Directeur de la filiale française d'Acclaim

LE CD-ROM, CET ÉTRANGE

Avec l'apparition des consoles « next gen », nous assistons à un jumelage quasi systématique du hard et d'un lecteur laser au détriment du port cartouche. Qu'est-ce qu'un CD-ROM ? Quels sont les avantages du CD-ROM sur la cartouche ? La disparition du port cartouche profitera-t-elle au joueur ? Nous allons voir ce qu'il en est exactement.

CD, CD-ROM, laser...

Le laser classique obéit à des règles et à un format précis.



Le CD, Compact Disc, est une invention de Philips et de Sony. Au départ, il était destiné au marché musical pour assurer le renouvellement technologique. Contrairement au disque vinyl, le disque laser offre une qualité inégalée et, gros avantage,

il ne peut être altéré par la poussière, le temps... Un compact disque est un support digital, cela veut dire qu'une fois écrites, les données ne changent plus, contrairement aux supports magnétiques (comme la cassette) qui craignent l'humidité, les champs magnétiques, etc. Le CD possède la capacité de plus ou moins réfléchir un rayon laser et ainsi de coder des données (la musique, par exemple). Si vous preniez un microscope à grande faculté d'agrandissement, vous constateriez que la surface lisible du disque laser n'est pas lisse, mais couverte de trous et de pleins. Grâce à ces deux codes, tout devient possible.

Binaire, vous connaissez ?

Habituellement, nous comptons en base 10, ce qui signifie que nous utilisons des chiffres parmi ceux disponibles pour coder un nombre ou une donnée.



Tout le monde se met au CD - même les inventeurs du jeu vidéo - mais timidement.

C'est ce que l'on appelle le système décimal. Le système binaire est une base 2, car elle ne possède que deux chiffres différents, le 0 et le 1. Le CD, grâce à ses trous et ses pleins, ne possède que deux types de données qui se trouvent en fait assimilées au 0 et au 1. Question : comment peut-on écrire autant de données diverses avec des 0 et des 1 ? Eh bien, il faut gérer un paquet d'événements (de codes) pour obtenir une donnée réellement significative. Par exemple, les CD audios du commerce fonctionnent en 16 bits. Comme nous l'avons vu la dernière fois, un bit ne peut prendre que deux positions : 0 ou 1. Alors, quand le lecteur reçoit un paquet d'infos en 16 bits, il décode une donnée précise parmi les 65 536 (2 puissance 16) possibles. Le passage du système décimal au système binaire se fait par une simple conversion !

Le lecteur CD de la Mega Drive n'a pas rencontré un franc succès mondial. Est-ce du fait qu'il ne soit que simple vitesse ?



Le CD-ROM

Le CD-ROM diffère du disque laser classique par un format souple. Comme vous l'avez compris, on peut écrire ce que l'on veut sur un CD et c'est à la lecture que se fait l'interprétation des données. Il existe plusieurs types de CD. Le plus utilisé dans l'informatique et dans le jeu vidéo est le CD-ROM. L'adjonction du mot ROM souligne le fait qu'il s'agit là d'un disque non réinscriptible, au même titre qu'une

Définitivement spéciale, la PlayStation s'offre des CD noirs pour éviter le piratage et avoir un style.



LE OBJET DU DÉSIR...

ROM écrite une fois pour toutes. Non, ce n'est pas un pléonasme car même si vous ne rencontrez que des CD du type ROM habituellement, il existe néanmoins des disques lasers inscriptibles.

Sur un CD-ROM sont stockés plusieurs types de données : le son, l'image, le programme, etc. Un disque peut contenir jusqu'à 700 mégaoctets.

Les lecteurs audio classiques sont des simple vitesse et possèdent un débit de 176,4 kilo-octets par seconde ! Très peu de consoles sont dotées de lecteur simple vitesse, parce que les performances ne permettent pas de créer des applications suffisamment spectaculaires. Par exemple, le Mega CD (Sega) et la Playdia (Bandai) sont simple vitesse.

Les lecteurs double vitesse sont les plus fréquemment exploités. Ayant un débit de 350 Ko/s, ils sont utilisés sur CD-i, CD 32, Jaguar (en Add-on), PC FX, PlayStation, Saturn et 3DO.

CD-ROM et jeu



Ce jeu de tir de Core Design est le meilleur de sa catégorie : 3D, musiques dignes de John Williams et effets magnifiques.



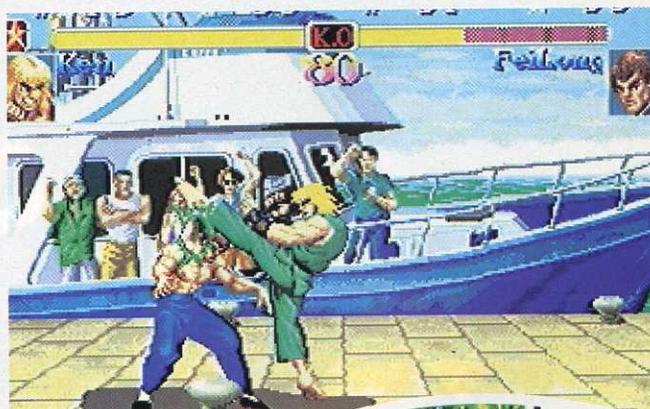
Nous vous l'annonçons tout de suite : il n'y aura pas de révolution du jeu vidéo grâce au CD-ROM. Ce n'est qu'une excuse (marketing pour les « décideurs » du jeu vidéo (comprenez par là éditeurs, constructeurs de consoles) pour éradiquer définitivement la cartouche ! Nous allons voir pourquoi... A part quelques

exceptions tous les jeux d'arcade sont stockés sur cartouche. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'il faut une réponse immédiate et exacte à chaque fois, sans quoi les gens (bons) ne sont pas intéressés par les jeux. Tous les succès comme SSFII, Daytona, NBA Jam utilisent de grosses cartouches. La raison ? Le CD, à l'heure actuelle, n'est pas encore assez performant pour pouvoir répondre à une demande très rapide, comme celle des joueurs d'arcade. Mais son utilisation intelligente peut être quasi transparente au joueur de salon.

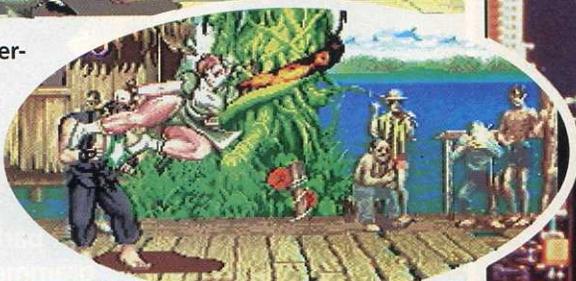
À suivre...

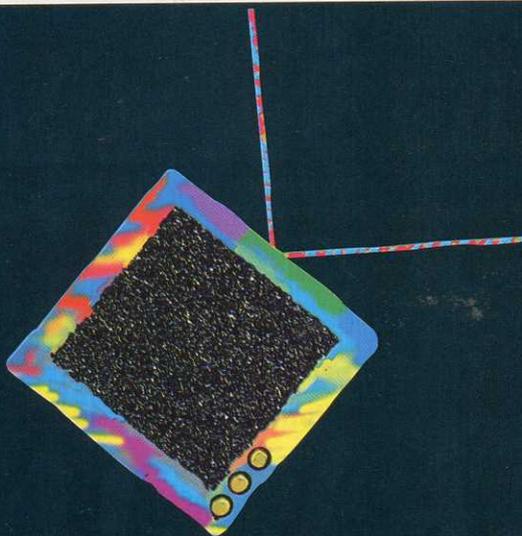
Vous la quantité d'infos que nous avons à vous présenter, vous trouverez la seconde partie de cette rubrique le mois prochain ! Nous verrons plus profondément l'impact que le CD-ROM aura sur l'univers du jeu, s'il a de réelles chances de s'implanter... Bref, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le CD-ROM sans jamais oser le demander ! A bientôt.

Élysée Ade



Grâce au CD, la dernière incarnation de Street Fighter est accessible pour moins de 500 F. Miracle.





page
55



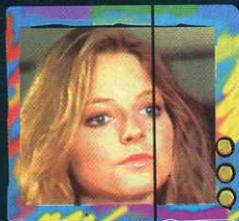
page
52

TV consoles

Pourquoi parler de télé, de cinéma, de programmes, d'émissions dans CD Consoles ? Eh bien, c'est très simple... pour la bonne raison que la télévision nous propose de plus en plus d'émissions sur le jeu vidéo ; que le cinéma se sert de plus en plus des techniques du jeu vidéo. Quand il ne repique pas carrément le scénario d'un jeu. Et puis, plus simplement, pour que vous puissiez aussi suivre l'info sur votre chère télé !



page
54



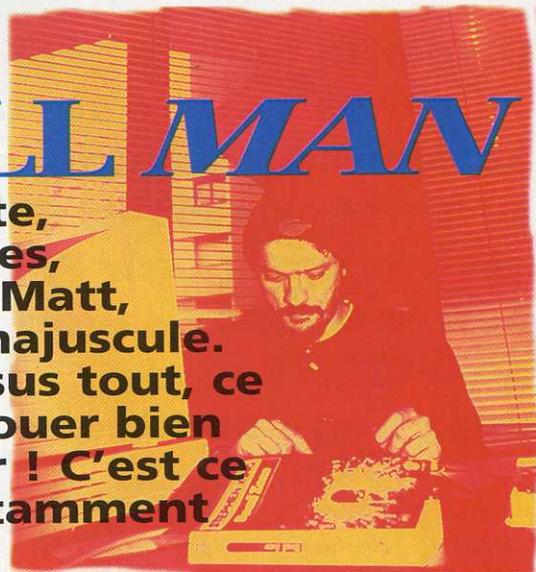
page
54



INTERVIEW

PATRICK ROCK'NROLL MAN

Musicien, chanteur, journaliste, scénariste de BD... entre autres, Patrick Giordano, surnommé Matt, est un créatif avec un « C » majuscule. Mais ce qu'il préfère par dessus tout, ce sont les jeux vidéo ! Pour y jouer bien sûr, mais aussi pour en parler ! C'est ce qu'il fait chaque semaine notamment sur **France 2**. Écoutons-le...



À quand remonte ta passion pour la communication ?

Tout a commencé quand j'étais à l'école, à Nice. Comme beaucoup, nous faisons un journal d'école. En même temps, je participais à plusieurs fanzines. Le plus important et le plus « pro » était un fanzine de BD qui s'appelait « Nombri », fait en collaboration avec la section « Beaux Arts » du lycée. Puis j'ai écrits dans des journaux de Nice. Après avoir fait le tour de ces journaux et des radios, j'ai pris la décision de venir à Paris.

Pour continuer à faire du journalisme ?

Non, surtout de la musique ! À cette époque, je jouais dans un groupe qui s'appelait « Bandits ». J'en avais assez de faire les aller-retours Nice/Paris, alors j'ai pris la décision de m'installer ici.

Que s'est-il passé alors ?

On a fait un disque qui nous a entraîné dans le parcours habituel, c'est-à-dire, les tournées en France et à l'étranger, les télé, etc. Et puis, il s'est passé ce qui arrivait beaucoup à cette époque là dans les groupes français : on s'est séparés au moment où l'on devait signer le contrat ! C'est à cette époque, en 1987 donc, que je me suis passionné pour les jeux vidéo. Je dépensais tout mon argent dans les salles de jeux. C'est ainsi que j'ai découvert l'existence des journaux spécialisés dans les jeux vidéo. Moi, je ne lisais que les trucs de musique. Comme, j'aimais toujours autant la presse, je m'y suis intéressé de plus près !

Avant de hanter les salles de jeux, avais-tu déjà joué sur ordinateur ou console ?

Non, en tout cas pas directement. Moi, je n'avais rien de tout cela mais par contre, j'avais des copains qui possédaient un Atari. Alors,

on se retrouvait de temps en temps le week-end pour jouer. Il m'est arrivé aussi de jouer sur une Game and Watch de Nintendo. En fait, dès qu'il y avait un truc sur lequel jouer, je jouais ! Mais surtout en salle ou dans les cafés.

Les jeux d'arcade sont-ils devenus pour autant tes jeux préférés ?

Non, pas particulièrement. Je n'ai pas de barrières à ce niveau là. Je crois que les jeux vidéo (surtout si l'on considère l'avenir et l'interactivité) sont complètement liés à la communication en général et à l'évolution.

Quels sont les jeux qui t'ont vraiment marqué ?

Plein de trucs. J'aime bien Space Invaders, j'y ai joué des heures. Il faut dire qu'à l'époque, il n'y avait que ça ! J'ai des bons souvenirs de Double Dragon. Mais le jeu le plus marquant est bien l'incontournable Tetris.

Mais le jeu le plus marquant est bien l'incontournable Tetris. Peut-être parce que c'est interminable. Il est toujours possible de battre le record ! J'aime les jeux qui demandent une certaine intelligence, comme Sim City par exemple. Parmi les plus récents, je trouve Bomber Man très bien. Il établit une vraie communication entre les joueurs.

Revenons quelques instants à la presse. Tu découvres donc qu'il existe des « mag » spécialisés, et tu arrives même à y décrocher un job !

Oui, j'ai commencé dans ce milieu en travaillant pour « Amstrad 100 % ». J'y faisais des tests ainsi que des sujets sur la musique et la BD. Ensuite, j'ai continué avec Player. Le monde du jeu me branchait de plus en plus en tant que joueur. Ce qui m'intéresse c'est,

SUITE PAGE 53

France 2, la télé hors des Mondes !

Disparue depuis l'été dernier, l'émission « **Télévisator 2** » qui était en partie consacrée aux jeux vidéo, n'a pas trouvé de véritable successeur. Certes, Patrick « Matt » Giordano sévit toujours sur France 2, mais distille désormais son savoir en matière de jeux vidéo, à dose homéopathique...

2
France

Depuis « Télévisator 2 », qui on s'en souvient avait fait un tabac l'an dernier sur France 2, l'espace réservé aux jeux vidéo et aux CD de toute nature, s'est considérablement réduit. Même si quelques trop bref rendez-vous subsistent cependant ! Reste donc aujourd'hui aux fans des consoles, le choix de suivre l'émission « Chez Chalu Maureen », et d'espérer y voir quelques minutes consacrées à leur passion. À défaut, les lève tôt pourront toujours glisser leur nez hors de la couette le samedi sur le coup de 8h45 (!) et boire les bonnes paroles de l'émission « Sam'Di'Mat' ». Comme beaucoup de téléspectateurs, Patrick « Mat » Giordano se souvient avec plaisir de l'époque « Télévisator » : « Nous avions une certaine liberté de choix et de création. Un jour par exemple, j'ai dit à Patrice Drevet qu'il faudrait penser à une musique de générique. Je lui ai fait écouter des trucs que j'avais enregistré. Il a été d'accord et nous sommes rentrés en studio avec mon groupe pour faire la musique du générique. On était loin des grosses structures lourdes que l'on a l'habitude de voir en télé. Je pense que les téléspectateurs l'on senti. C'est aussi en partie la raison pour laquelle l'émission était différente. Il y a eu sorte de déclin chez les gamins ». Aujourd'hui, Matt intervient au sein de l'unité jeunesse dans l'émission « Chez Chalu Maureen », présentée par Maureen Dor, Charly Nestor et Lulu. De façon régulière, même s'il n'y a pas de rendez-vous fixe, il présente les nou-



veautés du moment ainsi que « les astuces », réclamées à grand renfort de sondage par les téléspectateurs. En dehors des jeux vidéo, Matt s'occupe aussi de la musique et de la BD, tout comme son vieux copain de route, Olivier Richard lui, le spécialiste du cinéma. « On ne peut pas dire que les jeux soient programmés systématiquement dans la grille », explique Matt. « On retrouve souvent les jeux vidéo le matin dans *Chez Chalu Maureen* et l'après midi en fonction de l'invité. Mais tout cela est très aléatoire ». Les responsables de France 2 seraient-ils allergiques à un phénomène de société qui touche toutes les générations ? Pas tous, reconnaît Matt, qui confie cependant qu'il s'agit « souvent d'un combat lorsqu'on veut caser un sujet sur les jeux vidéo ». Heureusement, pour se consoler, les téléspectateurs peu-



vent donc aussi se brancher le samedi sur « Sam'Di'Mat' ». Alors, si vous tombez sur la rubrique en question, sachez que Matt propose en général des jeux disponibles déjà en magasin. Sans ignorer le CD-i et le CD-Rom dont il parle aussi, il privilégie cependant les cartouches des Super Nintendo et Mega Drive et élargie également ses chroniques aux éducatifs tels que ADI. « Autant parler en priorité de ce que les gamins possèdent », ajoute-t-il. À défaut de pouvoir parler autant qu'il le souhaiterait des jeux vidéo et de l'univers de l'interactivité, Matt se plaît à réfléchir à un concept d'émission idéale, sans pour autant en dévoiler les dessous : « J'ai bien quelques idées la dessus ! Je pense qu'il faut avant tout se sortir des clichés tels que les tests, les previews, en fait ce que l'on a l'habitude de faire dans les magazines. Mais, je ne critique pas, après tout, c'est normal. Presque tous les animateurs d'émissions de jeux vidéo viennent de la presse écrite ! La télé, c'est

« Les gamins sont complètement influencés par les Dragon Ball Z, les Mangas, etc. »

l'image. Le jeu vidéo, c'est une image qui bouge. Il faut donc trouver un langage TV par rapport à ça. Pour l'instant, le seul truc à mon avis qui se rapproche de ça, c'est montrer l'astuce à l'image ». Et Matt se met alors à rire en pensant à l'idée que donner une astuce à la télé, signifie le zapping immédiat de l'émission au profit de la console, juste pour vérifier. L'émission perdrait ainsi, astuce après astuce, ses fidèles téléspectateurs ! Alors, une émission dans laquelle des candidats s'affrontent en direct serait-elle une autre idée à développer ? Un concept très ludique, proche des émissions anglaises qui ne sont pas déplaisantes selon Matt ! Quoiqu'il en soit, il considère que l'avenir des émissions destinées à la jeunesse en général, devrait d'ici à quelques années s'orienter vers d'autres concepts. Persuadé que ce que l'on propose aux enfants ne correspond que de très loin à ce qu'ils consomment au quotidien, Matt se risque même à donner son avis sur un certain futur : « on ne peut pas ignorer que la culture des enfants se développe vitesse grand V. La culture des petits européens sera celle des petits asiatiques. Les gamins sont complètement influencés par les Dragon Ball Z, les Mangas, etc ».

Propos recueillis par Lee O'Neal

INTERVIEW Patrick Giordano

SUITE DE LA PAGE 51

l'interactivité avec le personnage, l'aspect ludique, car je suis nul en technique ou en programmation, je n'y comprend rien ! C'est ce qui me plaît avec les consoles, tu as juste besoin de brancher... et après de jouer !

Par la suite, tu as fait tes « grands » débuts à la télévision, n'est-ce pas ?

Oui, il y a d'abord eu « Télévisator 2 », sur France 2. Cyril Drevet, Patrice (son père) et MSE (Média Système Edition) ont proposé un pilote d'émission (NDLR : un projet) à AB Production et à France 2. Ce sont eux qui ont craqué pour l'idée. C'était une expérience extraordinaire pour tous les gens qui ont travaillé sur cette émission. Ensuite, nous avons enchaîné avec une autre émission sur MCM.

Mis à part le rock, la presse, la télé..., as-tu encore d'autres cordes à ton arc ?

Disons, qu'au moment où notre groupe s'est séparé, j'ai un peu été dégoûté du milieu de la musique, même si j'ai continué à jouer pour moi. Sinon, j'adore la B.D. (*) et le dessin animé. Enfin, je participe à un groupe qui s'appelle « Madd Murdock ».

Avec tout ça, tu dois avoir des semaines bien chargées !

Ça dépend... Des matins, je fais du montage pour France 2 et l'après-midi un article pour Player. Le lendemain, j'écris un article pour un autre journal, et je passe à MCM. Mais, il y a d'autres moments où je me consacre uniquement à une chose. En décembre dernier par exemple, j'ai travaillé pendant un mois complet pour « L'œil du cyclone », spécial Manga sur Canal +. En ce moment, par exemple, je ne fais rien (rires) ! J'espère prochainement aller enregistrer avec mon groupe en studio. En fait, il n'y a pas vraiment de règle, question planning.

Qu'est-ce qu'un homme plein d'activités comme toi emmènerait avec lui sur une île déserte ?

Ma copine et ma fille !

C'est bien, mais c'est tout ? Pas de bouquin, de guitare, de jeux ?

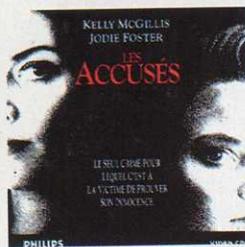
Un bouquin ? Je préfère emporter un crayon et du papier et essayer d'en faire un. Je préfère écrire que lire... même si je lis plus que je n'écris ! (rires) Un jeu ? Là encore, on peut toujours en concevoir un avec les moyens du bord. Je me souviens de l'époque où je suis allé faire mes « trois jours » à l'armée (c'est un peu comme une île déserte, il n'y a rien !) j'ai fait un jeu de plateau sur le terrain de sport. Je voulais me faire réformer. Finalement, ça a marché... mais parce que je suis myope (rires) ! La guitare ? Ça oui, j'aurais du mal à m'en séparer. Mais je crois que l'essentiel, c'est d'y aller avec des gens. Tu as besoin d'échanger !

Propos recueillis par Lee O'Neal

(*) À lire : « Jeepster, rêve de fantôme », par Francard (dessins) et Giordano (texte) chez Dargaud.

vidéo CD du mois

LES ACCUSÉS



Sarah Tobias (Jodie Foster) vient de se disputer avec son copain Larry. Histoire d'oublier ses ennuis, elle décide de rejoindre sa copine Sally, serveuse au bar « The Mill » (Le Moulin).

Après quelques bières et une danse endiablée, Sarah se fait violer par trois individus, sous les encouragements du reste de la salle...

Oui... Sarah avait beaucoup bu, oui... Sarah avait fumé un petit pétard, oui... Sarah était habillée très provoc', oui... elle avait allumé quelques garçons... mais cela constitue t'il une raison suffisante pour que trois sales types la violent dans l'arrière-salle d'un bar, encouragés par une dizaine de bœuf-obsédés ? Bien sûr que non ! C'est ce que son avocate, Kathryn Murphy (Kelly McGillis) va tenter de prouver lors du procès.

Mais pour arriver à coincer les violeurs et plus encore leurs « spectateurs-complices », Kathryn Murphy a besoin d'autre chose que du simple témoignage de la victime. C'est en allant faire un tour à



l'en-
droit
même où s'est
déroulé le viol, que
l'avocate va trouver

le témoin idéal grâce à un nom inscrit sur le tableau des « High scores » d'un jeu. Il s'agit d'un certain Ken, autrement dit Joyce Kenneth, étudiant et ami de l'un des violeurs. Grâce à lui et à son avocate, Sarah va petit à petit pouvoir à nouveau marcher la tête haute... Réalisé par Jonathan Kaplan à qui l'on doit quelques films inconnus (!), *Les Accusés* (*The Accused*) raconte une histoire malheureusement très courante aux Etats-Unis. En effet, un viol y est commis toutes les six minutes ! *Les Accusés* réunit deux grandes actrices, Jodie Foster (*Taxi Driver*, *Le Silence des agneaux* et tout récemment *Nell*) ainsi que Kelly McGillis (*Witness*, *Top Gun*). Un film magistral, qui pose le douloureux problème des jugements de viols et du traitement de leurs victimes.

Réalisateur : Jonathan Kaplan. Acteurs : Jodie Foster, Kelly McGillis. 1988. 106 mn env. Prix : entre 185 F et 195 F.

les sorties vidéo CD



FLASHDANCE

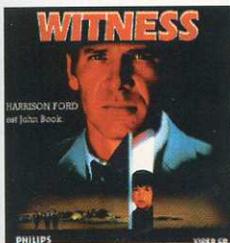
Alex Owens (Jennifer Beals) rêve d'intégrer le conservatoire de danse de Pittsburgh. En attendant, elle est soudeuse (!!!) dans une usine et se risque à quelques entrechats le soir dans un bar. Un soir, Nick Hurley (Michael Nouri) qui n'est autre que son patron, en tombe amoureux ! S'en suit alors une série de clichés bien lourds, rythmés par une histoire assez niaise, il faut bien le dire ! Seul intérêt qui justifia peut-être à l'époque les records d'entrées, une bande originale sur laquelle on trouve des airs devenus des classiques des 80's comme *Imagination Maniac*, ou encore *What a Feeling*.
Réalisateur : Adrian Lyne. Acteurs : Jennifer Beals, Michael Nouri, Lilia Skala. 1983. 91 mn. Prix : entre 185 F et 195 F.



CROCODILE DUNDEE 2

Souvenez-vous de Mick Dundee (Paul Hogan), cet incroyable australien, chasseur de crocodiles ! Tombé amoureux de la délicieuse Sue Charlton (Linda Kozlowski), journaliste américaine, Mick s'est installé à New York. Impliqué malgré lui dans une sordide histoire de trafic de drogue, Mick « Crocodile » Dundee décide d'attirer les truands en Australie, afin de les combattre sur son territoire et avec ses armes. Malheureusement, *Crocodile Dundee 2* ne nous gratifie pas d'autant de bons gags que le premier épisode. À voir quand même, si l'on est fan de l'homme au long couteau !
Réalisateur : John Cornell. Acteurs : Paul Hogan, Linda Kozlowski. 1988. 107 mn env. Prix : entre 185 F et 195 F.





WITNESS

Le jeune Samuel Lapp (Josef Somner) n'a que 8 ans. Témoin du meurtre d'un flic dans les toilettes de la gare de Philadelphie, il est confié à la surveillance de l'inspecteur John Book (Harrison Ford), chargé de l'enquête. Afin de le protéger, Book décide de le ramener chez lui, à Lancaster, capitale de la communauté Amish.



Witness est une fantastique incursion dans le monde mal connu des Amish. Cette communauté, aux règles de vie immuables, s'est installée à Lancaster en 1850. Les Amish circulent en carioles tirées par des chevaux. Les hommes portent de longues barbes et les femmes ont toujours les cheveux couverts. À Lancaster, la loi du silence règne. Idéal pour protéger un témoin ! L'inspecteur John Book a en effet découvert que le policier assassiné était la victime d'autres flics ripoux mêlés à une affaire de

drogue. Il va donc ramener Samuel et sa mère (Kelly McGillis), jeune veuve, chez eux. D'abord réticent, il se laisse séduire par certaines de leurs règles et surtout par la belle et jeune veuve ! Ce thriller de Peter Weir, (*Le cercle des poètes disparus*), réunit une très belle affiche : Harrison Ford (*Indiana Jones...*), Kelly McGillis (*Les Accusés...*) et Danny Glover (*L'Arme fatale*). Réalisateur : Peter Weir. Acteurs : Harrison Ford, Kelly McGillis, Danny Glover. 1985. 108 mn env. Prix : entre 185 F et 195 F.

CANDYMAN



La légende raconte que si vous répétez cinq fois de suite son nom face à un miroir, Candyman apparaîtra pour vous tuer. Une aubaine pour cette jeune femme qui prépare une thèse sur les terreurs urbaines, où Candyman tient une place de choix.

Fascinée par cette légende, Helen (Virginia Madsen) cède à la tentation et découvre bientôt l'antre de celui qui sème la mort : Candyman. Primé trois fois au Festival du film d'horreur d'Avoriaz en 1993, Candyman mélange le suspens et les scènes choc, sans pour autant être un chef-d'œuvre du genre !

Réalisateur : Bernard Rose.
Acteurs : Virginia Madsen, Tony Todd, Xander Berkeley. 1993. 90 mn env.
Prix : entre 185 F et 195 F.



À vos canapés

LUNDI

Player One sur MCM, à 7 h 45, 13 h 55 et 16 h 55.
Player Multimédia sur MCM à 17 h 25, 19 h 55 et 1 h 55.

MARDI

Player One sur MCM, à 7 h 45, 13 h 55 et 16 h 55.
Player Multimédia sur MCM à 17 h 25, 19 h 55 et 1 h 55.

MERCREDI

Player One sur MCM, à 7 h 45, 13 h 55 et 16 h 55.
Player Multimédia sur MCM à 17 h 25, 19 h 55 et 1 h 55.
Club Dorothee sur TF1 à 9 h 30.
Mega Six sur M6 à 16 h.
Cajou sur Canal J à 18 h 15.

JEUDI

Player One sur MCM, à 7 h 45, 13 h 55 et 16 h 55.
Player Multimédia sur MCM à 17 h 25, 19 h 55 et 1 h 55.
Domino sur Canal J à 19 h.

VENREDI

Player One sur MCM, à 7 h 45, 13 h 55 et 16 h 55.
Player Multimédia sur MCM à 17 h 25, 19 h 55 et 1 h 55.

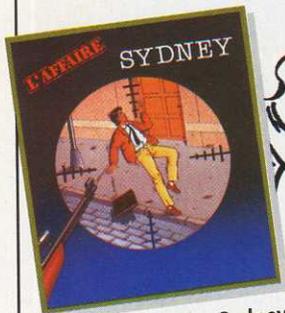
SAMEDI

Sam' Di' Mat' sur France 2 à 8 h 50.

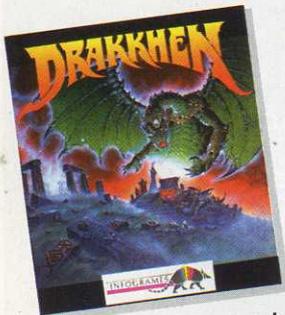
DIMANCHE

Micro Kid's Multimédia sur France 3 à 10 h.

INFOGRAMMES, SUCCÈS



1986 : L'affaire Sydney.



Le jeu de rôle atteint de nouveaux sommets avec Drakkhen, en 1989...



1988 : Bubble Ghost est un jeu d'arcade sympa.



Captain Blood : le premier gros succès de la marque au Tatou.



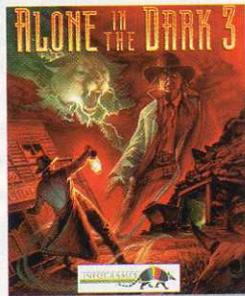
FONDÉE EN 1983, INFOGRAMMES ENTERTAINMENT EST LA PLUS ANCIENNE SOCIÉTÉ FRANÇAISE SPÉCIALISÉE DANS LES PROGRAMMES INTERACTIFS DE LOISIR. ELLE EXERCE SES ACTIVITÉS PAR L'INTERMÉDIAIRE DE DEUX FILIALES : INFOGRAMMES MULTIMÉDIA, QUI SE CHARGE DU DÉVELOPPEMENT OU DE L'ÉDITION DES JEUX SUR CONSOLES ET MICRO-ORDINATEURS. ET DEPUIS 1987, INFOGRAMMES TÉLÉMATIQUE. UNE DES CARACTÉRISTIQUES D'INFOGRAMMES, C'EST SON OUVERTURE SUR LE MONDE : 70 % DE SON CHIFFRE D'AFFAIRE EST RÉALISÉ À L'EXPORTATION. RIEN NE SEMBLE ARRÊTER L'APPÉTIT DU TATOU. SURTOUT DEPUIS SON INTRODUCTION SUR LE SECOND MARCHÉ DE LA BOURSE DE PARIS LE 16 DÉCEMBRE 1993.

UN REPORTAGE RÉALISÉ PAR PASCAL GEILLE.



Dans Chaos Control vous incarnez cette charmante jeune femme : Jessica Darkhill.

C'est avec l'avènement des premiers micro-ordinateurs au début des années 80, que la firme lyonnaise s'est mise à développer des produits. Le tout premier titre date de 1983 et s'intitulait « Le Cube Basic ». Il ne s'agissait pas d'un jeu, mais d'une initiation au Basic sur le T07 de Thomson. En effet, il ne faut pas oublier qu'à cette époque les machines attiraient plus les programmeurs que véritablement les joueurs. Certes, les consoles Atari VCS 2600 et autres Coleco de CBS existaient déjà. Mais leurs faibles capacités, notamment en mémoire, les ont relégué au statut d'antiquité lorsque des machines telles que le Commodore C64 ou l'Amstrad sont apparues. 1986 est une année charnière pour Infogrames puisque deux de ses titres rencontrent le succès : « L'affaire Sydney » qui est une enquête policière et surtout



Alone in The Dark c'est vendu à plus de 350 000 exemplaires !

STORY À LA FRANÇAISE

le superbe jeu d'aventure « Les Passagers Du Vent » adapté de la BD de François Bourgeon. Mais le véritable tournant pour la société, c'est la sortie triomphale de « Captain Blood » en 1987. Le formidable succès qu'il provoqua est à l'origine de l'entrée d'Infogrames dans la cour des grands. En 1989, « Drakkhen » est leur premier produit édité sur console pour

le Japon. Cette année-là est aussi celle de « Sim City », la géniale simulation d'urbanisme qui suscita des vocations d'architecte en herbe. 1992 voit la sortie DU jeu synonyme d'Infogrames et de la « French Touch » dans le monde entier : « Alone In The Dark ». Ce hit sur PC n'est certainement pas étranger à l'ouverture en bourse de la société et Edward Carnby, le personnage principal, devrait avoir sa statue érigée dans le hall du siège social ! Ce jeu d'aventure était révolutionnaire de par sa représentation qui mélangeait 3D polygonale gérée en temps réel et bitmaps. Mais ne pensez pas qu'Infogrames vivent sur ses lauriers ! Leur département Recherche et Développement prépare l'avenir. Notamment le changement de génération des consoles. C'est grâce aux gains effectués sur les 16 bits qu'ils peuvent investir dans de nouveaux produits sur les nouvelles 32 et 64 bits, tout en

conservant les licences déjà acquises. Cette faculté d'adaptation est non seulement une des caractéristiques d'Infogrames, mais c'est aussi le seul moyen pour une entreprise de rester dans la course. Après avoir sorti six jeux sur CD-i pour le compte de Philips, la société passe du statut de développeur à celui d'éditeur. Pour Infogrames, le CD-i c'est aussi la télévision interactive avec la simulation sportive International Tennis Open diffusée sur

France 3 pendant le tournoi de Roland Garros. Les téléspectateurs pouvaient affronter de véritable champion en direct. Seul maître à bord, l'entreprise intervient sur ses produits à tous les niveaux : conception, financement, réalisation technique, édition et diffusion.

L'élaboration d'une boîte à outil informatique a permis d'optimiser les développements et de réduire les coûts en même temps que les délais de production. Des filiales basées en Allemagne, Belgique et Angleterre se chargent de l'adaptation culturelle, de la promotion et de la vente des produits. Dans le reste du monde, Infogrames concède les licences à des éditeurs et diffuseurs locaux. L'avenir, c'est également la diversification : l'édition de Vidéo CD et surtout la télématique avec les futures autoroutes de l'information qui ouvrent un large champ aux applications multimédias et aux services à domicile.



Sur le CD-i, il y a la période avant Chaos Control et celle d'après...



Infogrames c'est aussi de l'éducatif sur CD-i.



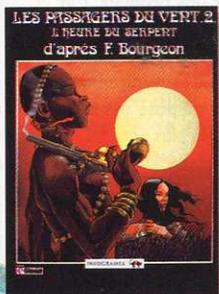
Tennis Open constitue le record mondial de ventes sur CD-i : 220 000 pièces vendues de par le monde !



Kether : un exemple de bon jeu sur la machine de Philips.



1989 : North and South, reprend les personnages de Lambil et Cauvin.



Les passagers du Vent, quand la BD rejoint le jeu vidéo.

Monsieur CD-i

Responsable du département production multimédia d'Infoframes, Bertrand Brocard compte à son actif six titres : Tennis Open, Kether, Shaolin's Road, Marco Polo, Big Bang Show et Astérix. Son équipe comprend six chargés de production et des réalisateurs chapeautant la direction artistique, le développement, etc. Mais laissons s'exprimer cet homme et ses treize ans d'expérience dans le jeu vidéo.

CDC - Le CD-i est-il difficile à programmer ?

B. B - Le CD-i n'est pas difficile à programmer bien qu'il soit lent et qu'il manque de mémoire. On a essayé énormément de plâtre avec des problèmes de sons, etc. À chaque fois, on mettait le doigt sur des problèmes qui ne s'étaient pas encore posés et nous avons dû quasiment réécrire tous les outils Philips. En fait, depuis une dizaine d'années, on a l'habitude de travailler sur une succession de machines. Nos équipes sont capables à chaque fois de prendre une machine et de lui faire sortir ses tripes. Notre politique est de travailler en multi plates-formes, ce qui implique de créer un outil standardisé qui permette d'adapter le code sans tout réécrire. Avec le CD-i, on a fait exactement la même démarche, c'est à dire que l'on a rajouté à notre librairie une couche de routines pour que cela fonctionne.

CDC - Un jeu CD-i demande-t-il plus de temps à développer qu'un jeu console ?

B. B - A priori, je dirais que le développement d'un jeu console est quelque chose de beaucoup plus léger que sur CD-i. Ce sont deux univers vraiment différents. Les contraintes ne sont pas du tout les mêmes et on travaille sur des volumes qui n'ont rien à voir. Dans un jeu console, vous avez un certain nombre de décors, de personnages mais c'est assez restreint car la capacité de stockage d'une cartouche n'est pas comparable à celle d'un disque optique. C'est ça qui fait la grosse différence sur nos produits. On est passé de petites productions simples, dans lesquelles un homme pouvait tout maîtriser, à des produits qui sont de grosses productions où il y a des milliers d'images, etc. La difficulté est exponentielle, c'est-à-dire que par rapport à un titre d'un méga, un jeu de deux mégas ne pose pas deux fois plus de problèmes mais peut-être trois ou quatre fois plus !

CDC - La majeure partie des utilisateurs de consoles et de CD-i ne sont pas les mêmes, comment intégrez-vous cet état de fait ?

B. B - On l'intègre dès le départ. La première chose que l'on fait pour un jeu en général, c'est de définir un cahier des charges éditorial : pourquoi fait-on ce titre et à qui s'adresse-t-il ? Pour le CD-i, on essaye d'extrapoler son public. C'est un public familial qui n'a pas de culture informatique. En conséquence, il faut qu'il puisse progresser dans un jeu relativement simple et facile, à la fois accessible tout de suite et qui puisse durer dans le temps.

Dans ce sens, on utilise notre savoir faire en terme d'ergonomie pour que cela soit bien conçu. Pour que l'utilisateur ne se retrouve pas avec des boutons dans tous les sens !

CDC - Quels sont vos rapports avec Philips ?

B. B - Philips, par le biais de sa filiale Pathé Interactive, est actionnaire d'Infoframes, comme le public à travers la bourse ! En gros notre politique vis-à-vis de Philips est un soutien à la machine clairement défini. Nous ne savons pas si cela va bien marcher. Ce que l'on sait avec certitude, c'est que le marché commence à apparaître. La meilleure preuve c'est que l'on a maintenant une activité d'éditeur, alors qu'auparavant on était purement producteur, c'est-à-dire que Philips payait les titres et les diffusait, donc il n'y avait pas de risques financiers pour Infoframes.

CDC - Avec l'émergence de consoles à vocations multimédias telles que la 3DO ou la Saturn, le CD-i ne va-t-il pas devenir obsolète ?

B. B - Ces nouvelles machines ne sont pas encore vraiment là ! De plus, il faudrait qu'elles aient une vraie carte Digital Video, parce qu'il faut comparer le CD-i dans cette configuration, même si toute la première génération de nos produits fonctionnait sur des modèles de base. Pour le moment il n'y a pas grand chose de comparable. On constate qu'il y a un décalage entre le marché installé et les machines qui arrivent. De toute façon, compte tenu des temps de production, même si on commence à développer dès maintenant sur ces consoles, rien ne sera prêt avant un an. Mais avec le CD-i, nous sommes en présence d'un autre univers, celui de la grande consommation.

CDC - Est-ce qu'à l'avenir les jeux utiliseront de plus en plus la Digital Video ?

B. B - Je pense que oui, mais il existera toujours les deux genres. En terme de jeu, le gros problème de la Full Motion Video c'est qu'on ne la calcule pas en temps réel, elle est figée, ce qui pose un gros problème d'interactivité. Il faut donc gérer ces difficultés en amont. Pour le public CD-i, cette tendance va durer

parce que l'on peut faire des choses très intéressantes en ayant pré-calculé ou pré-tourné les scènes. L'intérêt du temps réel, c'est que l'on a une totale maîtrise de ce qui se passe et l'on peut appliquer la modélisation à des situations infinies. Donc les deux voies continueront à évoluer en parallèle. Nous aurons des modélisations de plus en plus fines en 3D temps réel avec des machines comme la PlayStation et des jeux FMV qui vont se standardiser et qui permettront tout de même de faire des choses assez extraordinaires.

CDC - Quel avenir à le CD-i ?

B. B - Le débat se situe plus dans la notion de machine. Est-ce qu'il y aura une ou plusieurs machines chez les gens ? Moi, je crois plus à la multiplication des plates-formes. Vous aurez un PC dans le bureau, une machine du type CD-i faisant partie intégrante de la télé, une console conçue pour l'arcade... Je pense que nous irons vers une diversité de machines spécialisées.

CDC - Que vont devenir les jeux ?

B. B - En ce moment, nous sommes dans une optique de multiplication des projets avec des titres de plus en plus compliqués. En terme de game play pur, les jeux que l'on fait maintenant ne sont pas vraiment différents de ceux d'il y a cinq ou dix ans. Lorsque l'on est aux commandes d'un vaisseau, les graphismes ne sont intéressants que pour le spectateur. Pour celui qui pilote, il ne voit que des carrés à blaster. Le meilleur générateur graphique que l'on ait est dans la tête, c'est là que l'on se fait les images !



Nos équipes sont capables à chaque fois de prendre une machine et de lui faire sortir ses tripes.

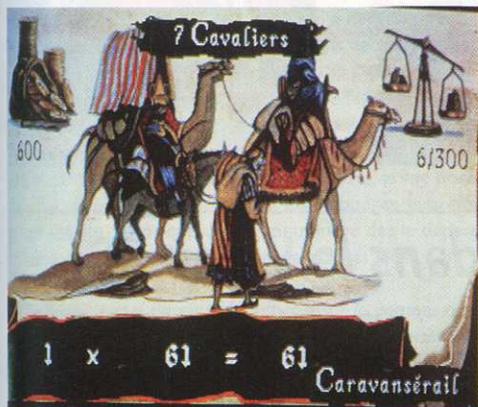
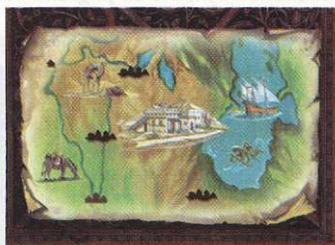
MARCO POLO

Marco Polo est un jeu d'aventure qui va vous faire revivre l'épopée du célèbre explorateur de la fin du XIII^e siècle. Conseiller de l'empereur mongol Kubilai Khan ou agent secret du pape, vous devrez faire appel à vos talents de marchand, de diplomate et de stratège. La raison officielle de votre périple à travers une vingtaine de régions est la route de la Soie, aux confins de l'Asie du Moyen-Âge. Mais votre véritable but est de devenir riche et célèbre. Marco Polo a demandé deux ans de développement. À la fois ludique et culturel, ce jeu respecte les conditions diplomatiques et économiques de l'époque. Deux modes de jeux sont proposés : un mode pour des parties longues à la difficulté modulable et un mode rapide limité à une mission particulière qu'il vous faudra accomplir parmi 34 possibles. Pour l'illustration, 2 000 photos ont été numérisées et des scènes vidéo tirées d'une série italienne, avec entre autres Burt Lancaster ou Leonard Nimoy (Spock de Star Trek), viennent agrémenter les voyages et les rencontres. À vous de gérer votre caravane et de négocier les prix sur le marché d'une des 63 villes à découvrir. L'un des points forts de Marco Polo est sa non-linéarité, c'est-à-dire qu'il existe une grande diversité d'itinéraires et le jeu peut se



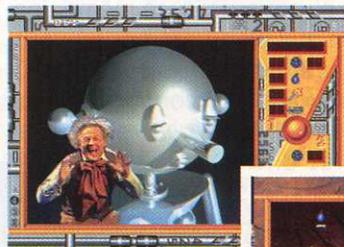
terminer de plusieurs façons. Il est en effet possible de privilégier la notoriété au détriment de la richesse ou au contraire, tout miser sur le commerce et atteindre une opulence anonyme. De 1 à 4 joueurs, Marco Polo incarne certainement, avec Chaos Control, les meilleurs espoirs d'Infogrames.

Date de sortie : avril.



BIG BANG SHOW

Adorateurs de casse-tête, soyez attentifs ! Big Bang Show, est fait pour vous ! Ce jeu vous plonge au cœur de l'atome et du temps. En effet, le génialissime professeur Albertus a vu son cyclotron (un accélérateur de particules) exploser. Ceci a libéré un petit atome tout rouge, Sparsky. C'est cette petite sphère rouge que vous devrez diriger dans de nombreux casse-tête. Il vous faudra éviter les trous noirs, les décharges d'électricité négative,



et collecter les bonus. Ceci vous permettra de mener à bien le voyage temporel du compagnon atomique le long de cinq époques. De plus, des questions quizz vous permettront de récupérer les vies perdues. D'ailleurs, si vous désirez tester votre « savoir » sur différentes époques, vous pouvez accéder au Quizzatron, réserve inépuisable de connaissance. Le cocktail est d'autant plus détonnant quand on sait que l'on peut jouer à deux, et sauvegarder ses parties. Alors, si vous aimez vous torturer l'esprit, Sparsky sera votre bourreau sur cent tableaux !

Date de sortie : avril

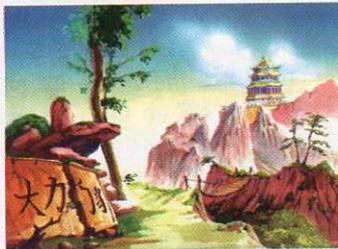
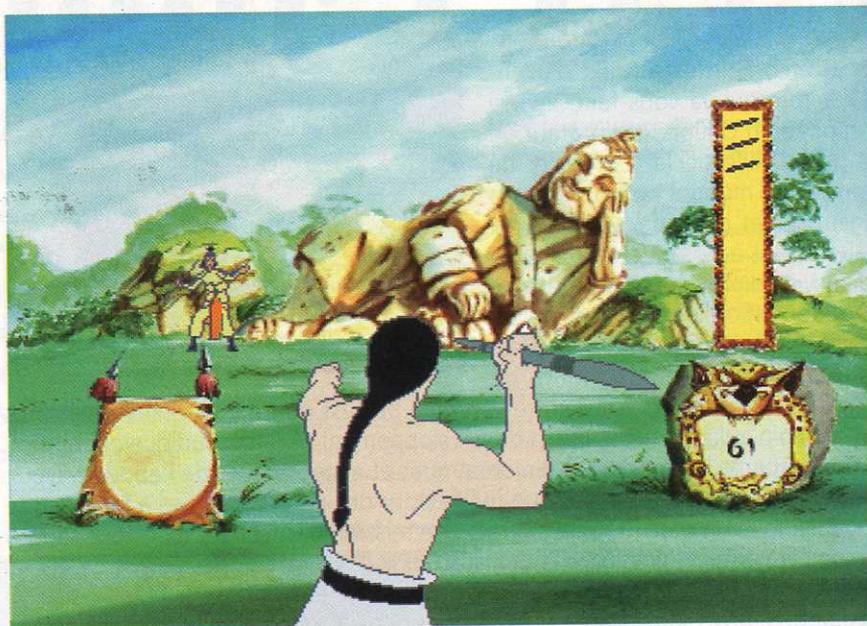
Les cachous

Lorsque l'on se promène dans les couloirs du sixième étage consacré au CD-Rom et au CD-i, on remarque sur le pas de porte de chaque bureau une petite boîte de cachous faisant office de plaque d'identification. En fait, ce signe distinctif provient d'un rituel hebdomadaire. En effet, tous les mardis matin l'unité de production a une réunion de travail durant laquelle un producteur chargé du dessin animé apporte traditionnellement une boîte de cachou pour en proposer à tout le monde. À force, cette friandise est devenue indispensable à la bonne marche du service, une sorte de stimulant en quelque sorte !

SHAOLIN'S ROAD

Ce dessin animé interactif vous emmènera au cœur de la Chine du 13^{ème} siècle. Kubilaï, le fondateur de la dynastie des Yuan, règne sans partage sur un pays dévasté. Vous incarnez Tsu Yu, un jeune homme fougueux, parti en quête du sabre légendaire Li Ri. En chemin, vous devrez visiter cinq temples dans lesquels sont enseignés la résistance, la force, les réflexes, la précision et enfin la spiritualité. Les quelques 200 décors sont accompagnés de véritables musiques asiatiques et procurent une ambiance propice à l'apprentissage des arts martiaux. Pour les plus braves, il y a même une initiation aux idéogrammes où vous devrez mémoriser près de 120 radicaux (clés qui constituent les caractères chinois). La route sera longue et difficile. Seuls les meilleurs atteindront le but ultime : le temple de Shaolin.

Sortie prévue :
1^{er} avril.



Infogrames se lance dans le Video CD.



Devant la popularité croissante du Video CD, Infogrames se lance dans l'édition sur ce support. Leur premier produit est sorti au moment

des fêtes et s'intitule fort à propos « L'histoire de Noël ». Fidèle aux textes bibliques, ce conte interactif pose la première pierre d'un catalogue appelé à s'étoffer au cours des prochains mois. En effet, trois documentaires réalisés à partir de films d'époque devraient être sortis depuis le 15 mars.

« L'histoire du bas nylon » relate le parallélisme de cet instrument féminin avec les événements qui ont marqué notre société. Au programme, les plus belles jambes du cinéma : Marlène Dietrich dans L'Ange Bleu ou encore Arletty dans Tempête, des publicités, des interviews, des extraits de films de propagande... Avec le bas nylon, la

séduction s'inscrit en filigrane des grands moments historiques. « L'histoire du Strip-Tease » retrace un siècle d'effeuillage. Un siècle de femmes



mettant leur corps en spectacle et utilisant tous les artifices pour révéler petit à petit la rondeur d'une épaule, la courbe d'un sein ou l'érotisme torride d'un nombril. Un titre instructif et coquin qui prouve qu'il y a une vie après les jeux vidéo !

« La préhistoire du cinéma » sort à point nommé pour les cent ans du septième art. Cinquante-deux minutes pour revivre les premiers tâtonnements de la lucarne magique, les échecs et les triomphes. Un document qui nous permet de découvrir les géniaux inventeurs et leurs machines qui donnèrent naissance au plus accompli des arts de l'illusion... le cinéma.

Ces titres sont disponible à la fois en français et en anglais. Pour les plus jeunes (quoi que !), six épisodes de Tintin, les dessins animés du studio Ellipse, seront également sur ce support. Enfin, pour les tous petits, les histoires du père Castor : Boucle d'Or, La chèvre et ses biquets, Perlette Goutte d'Eau ou Le joueur de Flûte d'Hamelin.

CHAOS FRANCK

CHAOS CONTROL EST LE PREMIER « RIDE » SUR CD-i, C'EST-À-DIRE UN JEU ENTIÈREMENT RÉALISÉ À PARTIR D'IMAGES PRÉCALCULÉES SUR SILICON GRAPHICS. IL S'AGIT D'UNE IDÉE ORIGINALE DE BRUNO BONNEL, LE PDG D'INFOGRAMES, MAIS LE SCÉNARIO ET LE DESIGN SONT L'ŒUVRE DE FRANCK DREVON, LE GRAPHISTE PRINCIPAL SUR CE TITRE. SUBMERGÉ DE QUESTIONS IL A DAIGNÉ NOUS PARLER DE LUI, DE SON TRAVAIL ET DE SES PROJETS. SÉQUENCE RÉVÉLATION !

CDC - Comment t'es venue l'idée de Chaos Control ?

F.D. - Quand on m'a contacté, Infogrames voulait faire un jeu d'arcade en 3D mais le scénario n'était pas abouti. Ils voulaient simplement des mondes différents, des ambiances différentes. J'adore les mangas et je m'en suis inspiré. Il faut bien reconnaître que le scénario n'est pas révolutionnaire : l'invasion du système solaire par une race d'extraterrestres belliqueuse, mais c'est venu comme ça, quoi ! Tout droit sorti de mon fouillis cérébral !

CDC - Combien de temps a demandé son développement ?

F.D. - Ça m'a demandé deux ans de travail en tout, dont environ six mois à un an pour s'adapter aux nouvelles techniques. C'est le premier jeu d'Infogrames entièrement en 3D, donc il a nécessité un petit temps d'adaptation et c'est pourquoi ce projet a pris plus de temps que nécessaire.

CDC - Quel est ton rôle dans ce projet ?

F.D. - Au départ, je venais juste pour faire les graphismes. Et puis j'en suis arrivé à faire le design, l'histoire, les personnages... En fait, toute la direction artistique et la conception scénaristique. Tout, sauf ce qui est technique ! Quand je dessine ou quand je fais un scénario, je me pose jamais de problème, que ce soit de programmation ou de budget. Je préfère que ce soit coupé ensuite plutôt que de me contraindre dès le départ. Sinon, ça enlève le fun et ça peut m'empêcher d'avoir de bonnes idées.

CDC - Pourquoi le CD-i ?

F.D. - Infogrames a développé Kether pour le compte de Philips et on s'est dit pourquoi ne pas mettre Chaos Control aussi dessus. Entre temps en plus, la technique a évolué avec la carte MPEG, ce qui nous a permis de sortir une version texturée. Bien sûr, il a fallu tout recalculer parce que ce n'était pas prévu au départ !

CDC - Peux-tu me parler de Chaos 2 ?

F.D. - Le scénario se déroule quelques semaines après la fin du premier épisode, alors que l'on poursuit ce qui reste de la flotte Kesh Rhan. À ce moment, un accident va faire qu'un troisième protagoniste va arriver dans l'affaire. Ce protagoniste est millénaire, et a été emprisonné par une race disparue maintenant. Il s'agit d'une entité qui représente le chaos, l'entropie, et que l'on va dénicher dans la cordillère des Andes.

CDC - Depuis combien de temps travailles-tu dessus ?

F.D. - Ça va faire deux mois (NDLR l'entretien date du 21 février). On a commencé le scénario, les graphismes, les personnages, le story-board pour les sociétés qui vont faire les images de synthèse. Cette fois-ci pour les cinématiques, les personnages seront en véritable dessin animé. Parce que pour le premier, on les avait fait en interne, scannés et retouchés.

CDC - Ce sera toujours un jeu

en précalculé 3D ?

F.D. - Oui. Il y aura des différences mineures tout en étant majeures. Comme par exemple le choix de la direction pour chaque niveau, ce qui procure plus d'interactivité que Chaos I. Comme maintenant on sait faire un shoot'em up en 3D, on va en donner plus le goût. C'est-à-dire des niveaux secrets, des armes supplémentaires, des bonus, tout en restant réaliste. Pour un niveau donné, on va pouvoir aller soit par la jungle, soit par la montagne. Ce qui fait des décors et des ennemis différents. Alors que sur Chaos I, il y a 25 minutes de séquence arcade, on devrait en avoir environ 40 minutes pour le second.

CDC - On retrouvera les mêmes personnages ?

F.D. - Oui, Jessica Darkhill est toujours là. En revanche, son père n'est plus dans le jeu. Elle est avec son escadron sur un gros porteur terrien. Il y a de nouvelles unités avec de nouveaux vaisseaux et des robots de combats, se rapprochant encore plus du style japonais. Il y aura des armes pour le combat au contact, et des armes pour tirer à distance sur les ennemis situés plus loin.

CDC - Avec de vraies explosions cette fois-ci ?

F.D. - Non, ce sera toujours le même système. Les vaisseaux seront toujours en précalculé, c'est un choix ! Si on a des vaisseaux qui explosent à la Starblade, cela fait un nombre de polygones, de texturages difficiles à gérer en même temps. En revanche, sur PlayStation par exemple, le jeu sera toujours en précalculé mais les explosions seront de vraies explosions. Il y aura plus de gestion d'armes, on va mieux gérer la profondeur. On va avoir, par exemple, la possibilité de tirer des missiles qui iront chercher des vaisseaux loin de l'écran, des choses comme ça...

CDC - À quand est prévue la sortie ?

F.D. - Noël prochain, si tout se passe bien.

CDC - C'est moins long à développer que le premier !

F.D. - Oui, parce que l'on a l'expérience et aussi le moteur, à part quelques petites modifications. Il y aura des univers différents, des endroits différents : sur Mars, sur Terre, sous l'eau, etc. Nous allons les faire travailler en ligne ce qui va prendre moins de temps.

CDC - Tu vas toujours te cantonner à ce genre de jeu ou tu as envie de quelque chose de différent ?

F.D. - J'ai d'autres buts que faire Chaos Control 28 ! J'ai un jeu de rôle qui serait du neuromancien, c'est à dire une simulation cyber punk où on jouerait un pirate dans un réseau informatique mondial. On aurait des

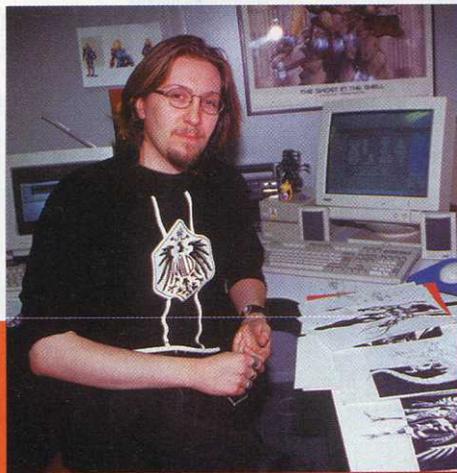
missions à remplir dans une grande quête principale. Il y aurait des caractéristiques, une évolution des personnages, etc. Le tout en 3D puisque l'on serait dans une matrice. Il y aurait deux vues : une vue où l'on se baladerait en temps réel dans la matrice générale où il y aurait des icônes, des corporations, des choses comme ça... Et une vue en isométrique à la Ultima avec des robots, des unités de combats...

CDC - Que penses-tu du CD-i ?

F.D. - C'est une très bonne machine multimedia mais il y a certaines contraintes avec la gestion des sprites. Dès qu'il y a beaucoup de choses à l'écran, ça ne va plus du tout. Je ne sais pas si c'est très bien adapté à ce type de jeu, surtout avec les nouvelles machines qui arrivent.

CDC - Mais tu es satisfait du résultat ?

F.D. - Ah oui, tout à fait. Je suis très content de ce que l'on a pu faire sur CD-i, il n'y a pas de problème !



Au départ, je venais juste faire les graphismes. Et puis j'en suis arrivé à faire le design, l'histoire, les personnages...

LE CHEF D'ORCHESTRE

ÉDITH PROTIÈRE EST PRODUCTEUR DE JEUX CONSOLE. SON RÔLE CONSISTE À GÉRER TOUTES LES ÉQUIPES DE DÉVELOPPEMENT, LES MUSICIENS, LES PROGRAMMEURS, ETC. ELLE S'OCCUPE ÉGALEMENT DES RELATIONS AVEC LES LICENCIÉS, ÉTANT DONNÉ QU'INFOGRAMES TRAVAILLE PRINCIPALEMENT AVEC DES LICENCES, ET TRAITE DES RELATIONS AVEC NINTENDO ET SEGA AU JAPON.

CDC - Quels sont vos projets sur les consoles 16 bits ?

É. P. - On développe un Obélix qui va sortir en juin. C'est un jeu de plate-forme à deux joueurs auquel on a ajouté des séquences sportives : on fait de la corrida, un match de rugby... La durée de vie est relativement longue puisqu'il fait 27 tableaux. C'est un titre qui a des qualités graphiques extraordinaires, très fidèle à la bande dessinée.

CDC - Obélix, les Schtroumpfs, Spirou... vous allez faire tous les personnages de BD ?

É. P. - Oui. La politique d'Infogrames est justement d'essayer de faire le plus de personnages de bandes dessinées européennes possible. On souhaiterait obtenir le plus de licences pour rester dans la culture européenne. Pour l'instant nous avons décidé de nous attarder sur le marché européen sans se préoccuper du marché américain ou japonais. Si on arrive à leur exporter nos produits, c'est un plus. Mais pour le moment, nous ne cherchons pas à nous implanter sur ces marchés, puisque justement ces personnages ne sont pas vraiment faciles à vendre. Obélix, par exemple, est totalement inconnu au Japon.

CDC - Vous comptez développer sur 16 bits pour combien de temps encore ?

É. P. - Jusqu'à Noël 96, je pense. Pour la simple et bonne raison que les 32 bits n'arriveront qu'en septembre 95 (juillet pour la Saturn). Le parc mettra du temps à s'installer et pour nous il n'y a aucun problème à faire de la Super Nintendo ou de la Mega Drive.

CDC - Comment allez-vous assurer la transition entre ces machines et les 32 bits ?

É. P. - On a différents projets sur 32 bits : on va peut-être faire des jeux originaux et on travaillera toujours sur les licences que l'on a : Tintin, Spirou, les Schtroumpfs...

CDC - Vous pensez que le public 32 bits est le même que sur 16 bits ?

É. P. - Non, mais on fera des jeux différents ! On a justement en ce moment des gens qui font de la recherche sur de nouveaux concepts avec ces personnages. On ne fera peut-être pas les Schtroumpfs dans un premier temps mais plutôt du Tintin ou de l'Astérix.

CDC - Quel est le joueur type sur la nouvelle génération de consoles ?

É. P. - Dans un premier temps, cela sera une clientèle de passionnés, ceux qui vont travailler l'été pour se payer la machine. Et puis les prix vont dégringoler dans les mois qui suivront, et le temps aidant, ce seront des consoles tout à fait similaires aux consoles précédentes.

CDC - Pour les nouvelles consoles on parle d'Alone in the Dark sur PlayStation, de Spirou sur Saturn. On dit aussi que vous sous-traitez pour le compte d'un éditeur japonais sur Ultra 64. Ces machines sont-elles faciles à programmer ?

É. P. - C'est un grand changement puisque les caractéristiques sont complète-

ment différentes. On a un groupe de recherche et développement (R & D) qui a commencé à travailler sur ces machines et qui élabore des bibliothèques de routines, des chartes graphiques qui seront à la disposition des futures équipes. Mais pour l'instant, on ne peut pas encore être précis par manque d'expérience. Le problème de ces nouvelles consoles, c'est que l'on a pas encore la maîtrise que l'on a sur 16 bits.

CDC - En terme de développement, le passage de la cartouche au CD-ROM doit impliquer des modifications de méthode de travail et de coût ?

É. P. - En fait, on prend cette transition comme un soulagement. On aura plus les contraintes des 16 bits : contraintes de graphiques, contraintes de musiques, etc. On va pouvoir faire plein de choses. On aura des graphistes satisfaits, des programmeurs heureux, des musiciens épanouis... D'un autre côté, ça va largement augmenter les coûts de production !

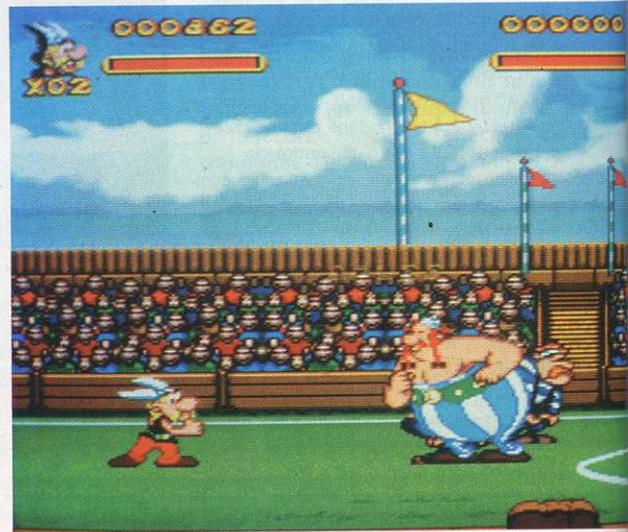
CDC - Pour quand est prévu Alone in the Dark sur PlayStation ?

É. P. - Fin 95, début 96. Au moment des fêtes.

CDC - Il y a des grosses différences avec la version PC,

BIENTÔT SUR 16 bits

TOUJOURS BEAUCOUP DE LICENCES CHEZ INFOGRAMES LA RECETTE EST SIMPLE : PRENEZ UN PERSONNAGE DE BANDE DESSINÉE RENOMMÉ ET D'ORIGINE EUROPÉENNE. CHOISISSEZ DE BONS GRAPHISTES, APTES À RENDRE L'AMBIANCE DE L'ŒUVRE ORIGINALE. SAPOUDREZ D'UN MOTEUR DE JEU DE PLATE-FORME QUI A FAIT SES PREUVES. EMBALLEZ LE TOUT D'UNE POLITIQUE MARKETING EFFICACE ET LE TOUR EST JOUÉ ! AH J'OUBLIAIS, LE SAVOIR FAIRE, CELUI D'INFOGRAMES BIEN SÛR ! TOUS LES TITRES PRÉSENTÉS SONT SUR 16 BITS MAIS DEVRAIENT À TERME, SE RETROUVER SUR LES CONSOLES DE LA PROCHAÎNE GÉNÉRATION.



des améliorations ?

É. P - Oui, il y a des innovations...

CDC - Qu'en est-il de la 32X, 3DO et Jaguar ?

É. P - Nous ne développons pas sur ces machines parce que nous n'y croyons pas vraiment.

CDC - Pourquoi ?

É. P - En ce qui concerne la Jaguar, le problème provient de la société, pas des capacités de la machine qui est intéressante. Malheureusement, sur le plan marketing, elle n'a pas bénéficié du lancement que l'on attendait. Et puis, il y a un problème financier puisque la machine est chère à l'achat.

CDC - Mais elle est la 64 bits la moins chère du marché ! ?

É. P - Hé bien... oui, mais on a décidé de ne pas travailler dessus !

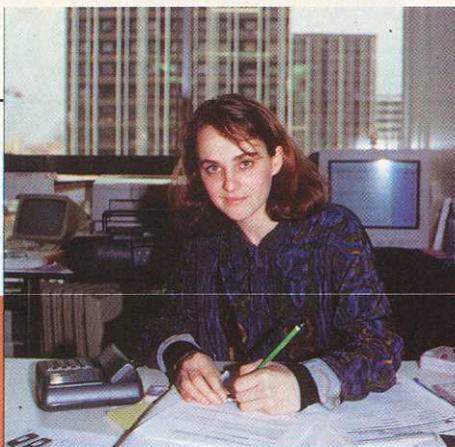
CDC - Et si avec l'arrivée du CD-ROM le marché de la Jaguar explose ?

É. P - On changera d'avis !

CDC - Et la 3DO ?

É. P - Pour la 3DO, on développe plutôt en sous-traitance.

CDC - D'après vous quelle machine va marcher le mieux ?



Personnellement, je crois plus à la Saturn de Sega étant donné que l'Ultra 64 de Nintendo n'est pas prête...

É. P - Si on le savait ! Personnellement, je crois plus à la Saturn de Sega étant donné que l'Ultra 64 de Nintendo n'est pas prête...

CDC - La crainte des joueurs est de voir des jeux somptueux mais moins intéressants. Vous favoriserez le game play ?

É. P - Je pense que cette situation concerne surtout les CD-Rom (PC et Mac). Ces jeux sont plus développés dans une optique de recherche. Le multimédia est encore un peu tout et n'importe quoi. Tandis que pour les consoles, on connaît le public et leurs attentes. On sait ce que les gens veulent. Graphiquement parlant, ce sera beaucoup plus simple du fait de

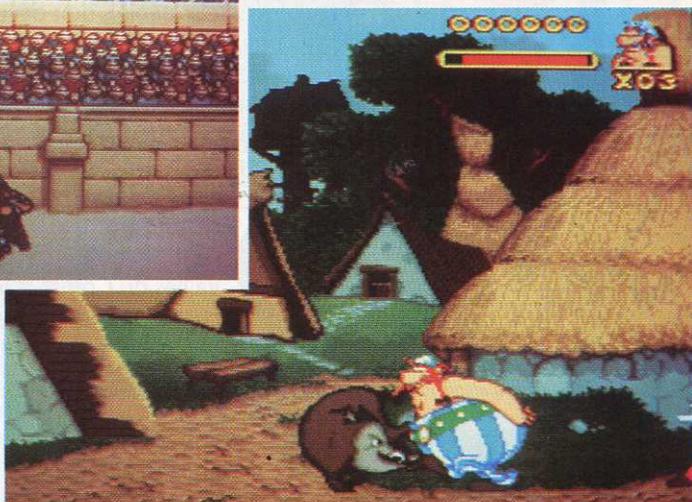
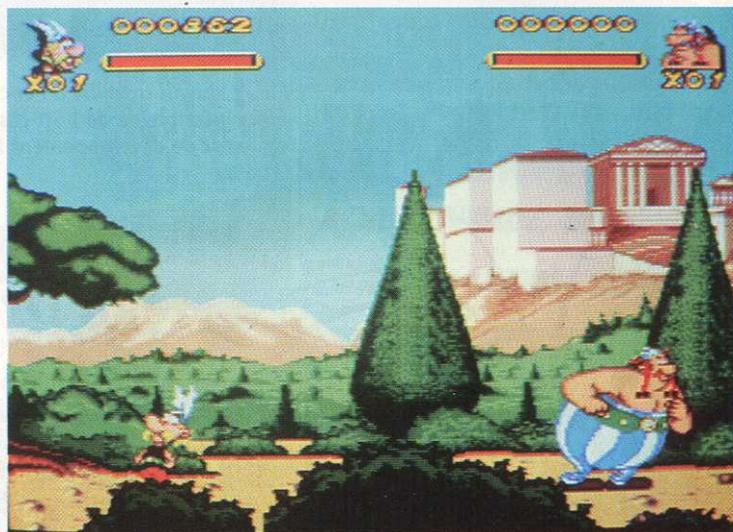
moindres contraintes. On pourra faire de jolies choses sans se prendre la tête de nombreux mois. En revanche on pourra privilégier la jouabilité. Quant aux coûts, ils seront augmenté d'environ 2,5 fois.

CDC - Comment voyez-vous l'évolution des jeux vidéo ?

É. P - On avance toujours le coût de production, mais il existe des jeux à petit budget qui sont très bien ! Évidemment, c'est un repère, mais je ne pense pas qu'il faille tout le temps raisonner en terme de coût. L'avenir du jeu vidéo sera intéressant si on arrive à créer des univers qui puissent marquer l'imagination. Il ne faut pas juger son avenir par l'argent que cela va coûter.

OBÉLIX, Snes

Vous ne le saviez peut-être pas mais les irrédutibles Gaulois résistent toujours et encore à l'envahisseur... japonais ! Les 650 000 exemplaires d'Astérix vendus sur les consoles Nintendo ne sont sans doute pas étrangers à cette suite. Le plus gros, pardon le plus enrobé, de nos ancêtres, j'ai nommé Obélix vient mettre un peu d'ordre sur votre Snes. En effet, les romains ont entouré le célèbre petit village d'une grande palissade afin d'isoler ses autochtones de l'Empire du vieux Jules. Pour montrer au chef romain que les gaulois sont libres chez eux, les inséparables Astérix et Obélix, partent faire un voyage à travers l'Europe (un peu à la façon de l'album *le Tour de Gaule*). Leurs péripéties les emmèneront en Bretagne (l'Angleterre) pour un match de rugby mémorable, en Helvétie (la Suisse), en Grèce, en Égypte et enfin en Hispanie (l'Espagne). Les 12 Mégas de la cartouche ne sont pas de trop pour accueillir la multitude de décors et de musiques. Sa durée de vie pour un jeu de plateforme devrait être à la mesure de son héros : énorme. Obélix bénéficiera sans aucun doute de la sortie le 5 avril du long métrage intitulé « *Astérix et les Indiens* » inspiré de « *La Grande Traversée* ».

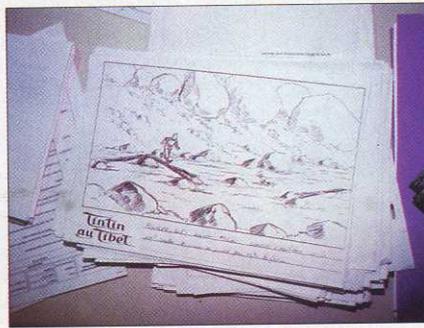


Date de sortie : juin.

BIENTÔT SUR 16 bits

TINTIN, Snes / Mega Drive

Tintin constitue certainement pour Infogrames l'une de ses plus importantes licences. Ce jeu de plate-forme, dans lequel vous incarnez Tintin, mélange action et aventure. Étant donné la confidentialité dans laquelle se trouve à l'heure actuelle le titre, nous ne pouvons vous en donner des images. Mais la maison ne reculant devant aucun sacrifice, nous vous en dévoilons le scénario. Il s'agit en fait de l'adaptation fidèle de « Tintin au Tibet », bien qu'une scène soit empruntée au « Lotus bleu ». Inutile donc de s'étendre sur l'histoire ! En revanche, il est intéressant de s'attarder sur cet album particulier dans l'œuvre de Georges Rémi, alias Hergé. En 1958, celui-ci connaît des problèmes personnels et se morfond dans une grave dépression. « Tintin au Tibet » est le seul album dans lequel le célèbre reporter au Petit Vingtième est le plus humain : il pleure, se fâche avec son



Une des nombreuses images du Story Board. Tintin se porte au secours du pauvre Milou tombé à l'eau.



Hung Huynh travaille à l'encodage. La boîte grise pleine de post-it sur la droite est le kit de développement Nintendo.

vieux compagnon, le capitaine Haddock et fait preuve d'une indépendance inhabituelle. De plus la ligne claire, caractéristique du style d'Hergé, est épurée par la paysage qu'elle représente. En effet, 90 % de l'album se passe dans la montagne, le blanc prédomine, c'est le vide total. Un psychologue pourrait l'interpréter comme un retour à la pureté, à une certaine innocence perdue. Ce huis clos dans les grands espaces enneigés comporte une part de rêve et de mysticisme avec des moines tibétains en lévitation. Pour en revenir au jeu proprement dit, les graphistes ont fait un énorme travail pour respecter l'œuvre originale. Dans certains tableaux, Tintin peut se déplacer en profondeur, c'est-à-dire se rapprocher ou s'éloigner de l'écran. Dans ce cas, le personnage grossit et diminue de façon réaliste et fluide. Ce produit promet vraiment beaucoup. Les Tintinophiles ne seront donc pas déçus par ce titre, qui à mon avis, connaîtra certainement une suite. Mais cela est une autre histoire...

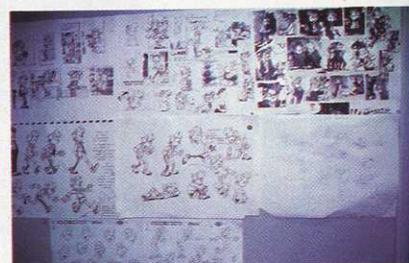
Date de sortie : septembre 95.

SPIROU, Snes / Mega Drive

Le célèbre groom du Moustik Hotel se rend à un colloque scientifique à New York en compagnie de ses amis Fantasio et le Comte de Champagnac. Ce dernier, mycologue de son état et inventeur génial, doit dévoiler devant une assistance impatiente ses toutes dernières inventions. Mais quelques instants avant d'apparaître en public, le Comte disparaît mystérieusement. Un message parvient à Spirou : c'est Cyanure, le terrible robot, qui est à l'origine du rapt. Il veut se servir des trouvailles du Comte afin de régner sur un monde où les machines réduiraient les humains à l'esclavage. La mission des deux compères, et la vôtre aussi, est de libérer votre vieil ami et de neutraliser Cyanure. Pour plus d'efficacité, Fantasio se charge de collecter

toutes les informations concernant l'affaire et Spirou partent à la recherche du scientifique de renom... Basé sur l'album « Spirou à New York », ce jeu de plate-forme est des plus classique. Les pièges et les énigmes qui vous attendent mettront à rude épreuve vos méninges. Également prévu sur la Saturn, le jeu devrait faire l'objet d'une refonte afin de tirer parti des capacités de la machine. Ainsi, les décors pourraient être représentés en 3D à l'instar de Clockwork Knight.

**Mega Drive : fin juin 95.
Snes : septembre 95.**



Pour mieux s'imprégner du personnage, des planches représentent Spirou dans toutes les attitudes.



C'EST (FORCEMENT !) PLUS FORT QUE TOI !
SEGA SERA-T-IL LE WALT DISNEY DU SIÈCLE PROCHAIN ? VOILÀ LA QUESTION QUE SE POSENT AUJOURD'HUI LES CABINETS D'ÉTUDES SPÉCIALISÉS ET LES ANALYSTES FINANCIERS JAPONAIS ET AMÉRICAINS. EN TOUT CAS, CHEZ SEGA, ON NE CACHE PAS SES AMBITIONS. RÉCIT D'UNE « SUCCESS STORY ».

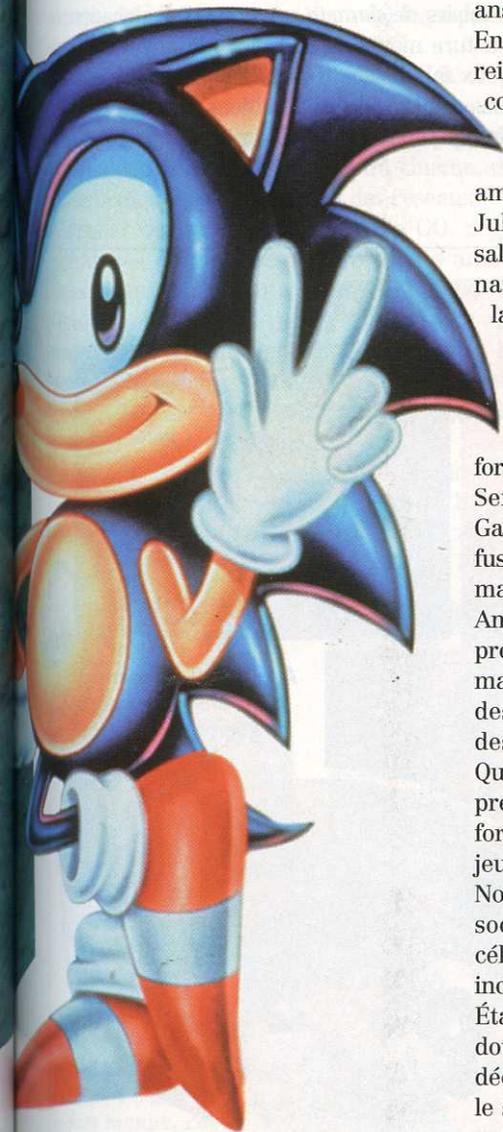
SEGA ET E

1er p



LE NOUVEAU MONDE

ARTIE



Avant de fabriquer des jeux vidéo, la firme vendait des juke-box et des flippers. C'était à la fin des années 50. Aujourd'hui, c'est avec un appétit vorace et une ambition démesurée non dissimulée que la célèbre compagnie prépare les loisirs du XXIème siècle... Sega est désormais entrée dans le cercle des marques mythiques au même titre que Levi's, Harley Davidson ou Coca Cola. La légende débute en 1954, lorsque David Rosen, un jeune américain ambitieux de 20 ans lance sa compagnie, « Rosen Enterprises ». Il distribue des appareils photomaton à travers tout le continent.

Après un succès rapide, David décide de vendre des flippers américains et des Juke-box dans les salles de jeux japonaises, très populaires. Son principal concurrent, est une compagnie d'entretien d'attractions foraines, qui s'appelle Service-Game (Sega). En 1965, les deux compagnies fusionnent. Elles s'appelleront désormais « Sega Enterprises ». À l'origine Américaine, Sega conçoit donc les premiers jeux d'Arcade autour d'une machinerie complexe, qui fait appel à des signaux lumineux, du carton, des cibles...

Quelques années plus tard, en 1974 précisément, Nolan Bushnell, un californien de génie, invente le premier jeu vidéo d'arcade, le « Pong » (merci Nolan, merci...) et fonde lui aussi une société qui deviendra rapidement célèbre : Atari Games. Au vu du succès incroyable de l'industrie du jeu aux États-Unis, (les plus âgés vont sans doute verser une larme), les Japonais décident d'investir massivement dans le secteur. Trois ans plus tard, Namco propose un nouveau jeu avec pour

héros un petit glouton jaune qui fera le tour du monde, le « Pacman ». Peu à peu, les jeux d'arcade se perfectionnent tandis que le marché familial s'essouffle pour avoir grandi trop tôt et trop vite. Sega, quant à lui, annonce sa politique : être le numéro un de l'arcade notamment grâce à un service R & D (recherche et développement) supérieur à tout ce qui se fait dans le domaine. Rien, désormais, ne saurait arrêter Sega. Lorsque la compagnie ne maîtrise pas une compétence stratégique, elle rachète la technologie aux concurrents ou investit dans de petites sociétés qui détiennent le savoir-faire convoité.

En 1985, Nintendo, un fabricant japonais de cartes à jouer, réinvente la console domestique avec la NES communément appelée la Famicom au Japon (littéralement FAMilly COMputer).

Curieusement, ce n'est pas la technologie, mais un héros bleu qui fera entrer Sega dans la légende : Sonic !

Succès du produit sans précédent... Surpris et mal préparé, Sega contre-attaque avec la Master System, un produit équivalent, puis avec la Mega Drive en 1989. Mais les ventes ne décolleront vraiment qu'en 1991. Curieusement, ce n'est pas la technologie, mais un héros, bleu qui fera entrer Sega dans la légende : Sonic ! Sa nouvelle mascotte va s'opposer au terrible Mario. Le hérisson bleu, qui fera des ravages dans le pré-carré de Nintendo en est aujourd'hui à son quatrième volet...

À partir de cette période, les deux marques leader sont seules à se partager un énorme gâteau. Elles se livrent un combat sans merci et contre-attaquent à coups de budgets publicitaires faramineux et de concepts marketing

SEGA : C'EST FORCÉMENT PLUS FORT QUE TOI

audacieux... C'est une guerre impitoyable, un véritable combat de titans comparable à ceux de Pepsi contre Coca, Rebook contre Nike, ou IBM contre Apple... Sur le marché encore tout neuf du jeu vidéo, l'argument technologique devient vite une arme redoutable. Car c'est là que se joue l'avenir d'un éditeur de logiciels de loisir. C'est donc aussi là que se déroule la

course aux nouveaux produits, une fuite éperdue vers l'avant pour faire toujours mieux, toujours plus et surtout toujours moins cher... Dans ce domaine, Sega détient sans conteste la tête, et de loin. Fidèle à sa politique de départ, Sega possède une avance

technologique que Nintendo n'est pas prêt de rattraper. En 1992, Sega rachète de petits studios de cinéma à Hollywood pour la création de ses jeux sur CD Rom, et investit des centaines de millions de Yen en R & D. Nintendo, quant à lui, entre dans le capital de Silicon Graphics, société phare dans le

domaine de l'imagerie de synthèse, dans l'espoir de combler son retard chronique.

Mais d'après les meilleurs analystes, ce combat de titan est déjà livré. Outre son réseau de salles d'arcade au Japon, Sega se prépare à conquérir un public toujours plus large. Elle implante aux États-Unis, et récemment en Europe, des centres de loisirs. Les jeux qui s'y trouvent sont avant tout destinés à impressionner le grand public, à valider la maîtrise technologique de Sega, et sa supériorité incontournable dans le domaine du divertissement high tech. La sortie en décembre 94 au Japon de sa nouvelle console 32 Bits, la Saturn, enfonce un peu plus loin le clou de son hégémonie...

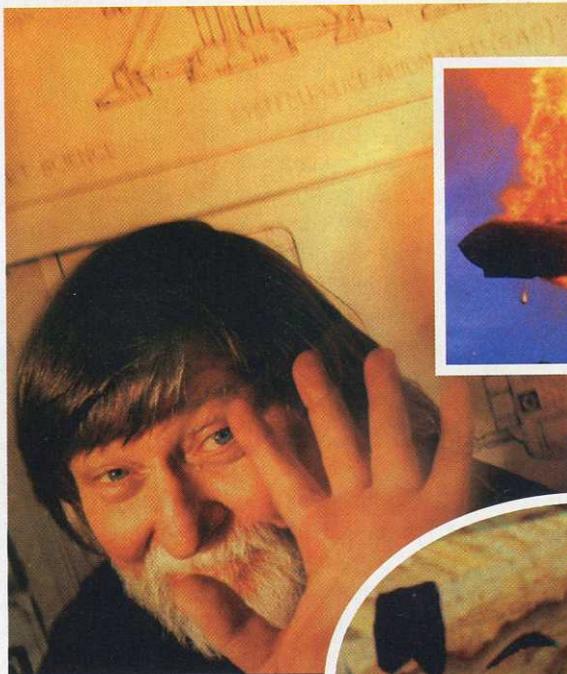
Alors, qui est donc Sega ? Une méga-firme qui détient un parc immobilier ahurissant de salles d'Arcade, le seul constructeur au monde capable d'introduire le multimédia dans tous les foyers, ou, à terme, l'unique concurrent des parcs Disney ? L'avenir nous le dira. Mais en tout cas, la fringale de Sega n'a aucune limite connue à ce jour... À l'ombre de l'empire Sega se dessinent les loisirs de demain, mais aussi l'éducation, la culture et la structure même de la société. Pour mieux comprendre ces enjeux fabuleux à travers les produits en gestation, voici un dossier qui révèle les ambitions, la stratégie et les desseins de la firme japonaise pour les trois années à venir...

Sur le marché encore tout neuf du jeu vidéo, l'argument technologique devient vite une arme redoutable.



Rocket Science Games, Inc.

C'était un des paris les plus osés de 1994 : créer un studio de production de jeux vidéo et multimédia en prenant pour modèle les studios d'Hollywood. Les fondateurs ont réussi à convaincre des « majors » du milieu de les financer. Résultat : un capital de départ de 21 millions de dollars, des artistes débauchés aux quatre coins de la Silicon Valley et d'Hollywood, LucasArts, Industrial Light & Magic, Apple, le tout financé par BMG (Berstelsman) et Sega of America. Bienvenue à Siliwood, le 21^{ème} siècle arrive !



Ron Cobb, un ancien d'Hollywood (il a bossé sur Alien, Abyss, Retour vers le futur...), a participé à la création de cette nouvelle société de video-games.



Avec Flying, nous avons droit à une simulation de guerre aérienne des plus réalistes.



OFFENSIVE TOUS AZIMUTS

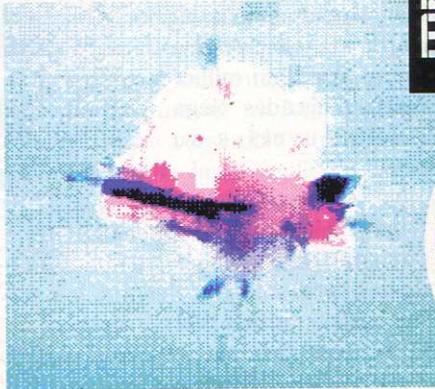
Bienvenue au niveau supérieur ! C'est désormais le slogan japonais et américain de la marque. Fort de son leadership technologique, Sega investit maintenant dans de nombreux secteurs. L'offensive se porte d'abord vers des entreprises utilisant ou ayant recours aux nouvelles technologies : images de synthèse, mémoire rapide, support CD, télévision interactive...

Au delà des secteurs directement liés à la conception des jeux ou du hardware des consoles, Sega place méthodiquement ses pions dans la cour privée des géants du cinéma, de l'informatique, des satellites et des réseaux.

À l'instar des stratégies du jeu de GO, Sega prend avec justesse la mesure de ses ambitions. C'est sans doute dans ce jeu où la victoire commence par l'acceptation du partage du terrain et se termine par la destruction progressive des bastions ennemis que Sega puise perpétuellement l'énergie de passer au niveau supérieur.

Le Mega-CD a permis à Sega de faire une entrée remarquée par les professionnels du jeu vidéo et les analystes financiers dans la mecque du cinéma : Hollywood. En rachetant de petits studios (Digital Pictures) de la banlieue de Los

A bord d'un F14 vous devez intercepter les Mig qui ont pris en chasse vos compagnons de vol. Un jeu en True Video qui déménage à Mac 3 !

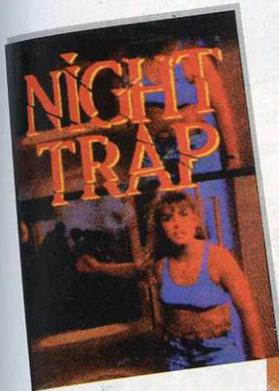


Angeles, Sega se trouve donc aussi à proximité de tout ce que le gratin californien compte d'investisseurs, producteurs, acteurs et non loin d'un pôle technologique très important : la Silicon Valley (le siège de Sega US se situe à Redwood, près de San Francisco). C'est ainsi que quelques jeux interactifs sont nés, mêlant animation vidéo, digit vocaux et véritables acteurs : Tomcat Alley, Night Trap, Ground Zero Texas... Un premier pas qui a déjà conquis près de deux millions de foyers Américains et qui permet surtout à Sega de maîtriser un nouveau média...

Dans le même esprit, après avoir accordé sa licence Mega Drive pour la fabrication d'un clone PC à bas prix en Angleterre et au Japon, (l'ordinateur comprenait une MD et était distribué en grande surface sous la dénomination de Terradrive), Sega of Japan a récemment annoncé la commercialisation de nombreux jeux sur CD-Rom pour PC.

En effet, afin de réduire les coûts des nouvelles productions, Sega nous offre désormais le plaisir de retrouver les meilleurs jeux Mega-CD et Saturn sur PC.

C'est aussi un moyen comme un autre d'aller de l'avant et de



Dans Night Trap, vous deviez protéger les habitants d'une charmante maison, contre de maléfiques criminels à la recherche de pauvres victimes !



PARC À THÈME

L'immobilier est aussi un secteur qui profite à Sega. L'implantation des nombreux parcs à thème (voir les rubriques Totale Arcade de *CD consoles* 1 et 2) que la compagnie a décidé d'ouvrir à travers le monde est un témoignage de l'appétit grandissant du constructeur nippon.

Un peu à la façon de Mac Donald's il y a quelques années, Sega prend possession d'immeubles ou de terrains dans les plus grandes (et les plus chères !) capitales mondiales. Logique d'entreprise : si le parc à thème ou la salle d'arcade ne fonctionne pas ou si les résultats ne sont pas au rendez-

vous, l'immobilier reste une valeur sûre pour rentabiliser son investissement en attendant la croissance. D'ailleurs, plus d'un millier de salles d'arcades Sega sont déjà ouvertes au Japon.

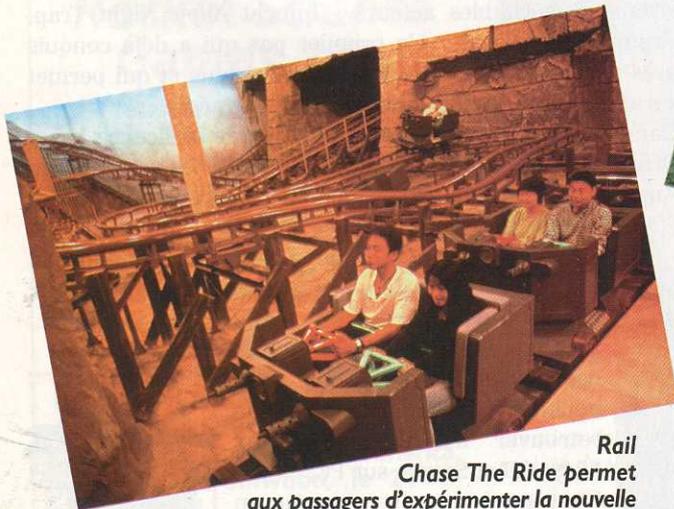
C'est avec la même logique que Sega a décidé d'ouvrir un peu partout dans le monde des parcs à thème

Les perspectives sur les centres de loisirs s'annoncent florissantes et de nombreuses ouvertures sont prévues au Japon, aux États-Unis, en Europe. Les pays de l'Est et la Chine devraient suivre dans les prochaines années.

Les différents centres existants (plus particulièrement au Japon) correspondent en fait à des segments de marché très précis, définis d'après l'implantation, la densité de la population, le revenu moyen par habitant... On en dénombre actuellement quatre types au Japon.

- Les salles d'arcade de proximité : elles ressemblent beau-

Les perspectives sur les centres de loisirs s'annoncent florissantes et de nombreuses ouvertures sont prévues.



Rail Chase The Ride permet aux passagers d'expérimenter la nouvelle nacelle à mouvement dirigeable.





L'Astronomikon consiste en une projection d'images sur un écran géant, accompagnée d'un environnement sonore Surround System.

coup aux salles que l'on trouve en Europe ou aux États-Unis. Vastes et spacieuses, elles sont souvent implantées en étage (la place est un problème crucial au Japon) et accueillent beaucoup de monde jusqu'à tard dans la nuit. Les bornes y sont très présentes. Les salles d'arcade haut de gamme « amusement centers » comme par exemple celle du quartier de Roppongi à Tokyo. Nommée Gigo, ce centre ressemble aux Sonic Land ouverts récemment dans tout le Japon, mais en plus luxueux. Il faut dire que la clientèle y est plus urbaine. Le plus souvent répartie sur plusieurs étages d'un petit immeuble et inspirées d'un thème particulier, elles contiennent toutes sortes de « metal games » (ex : Pachinko), de bornes d'arcades en version deluxe, de boutiques et même d'un espace restauration. Les « Amusement Parks » comme Galbo se situent en plein quartier des affaires à Osaka. Généralement, ils s'étalent sur un étage entier d'un énorme building, le Mall. Elles contiennent des attractions spectaculaires comme l'AS-1, l'Astronomikon, le Virtual Shooting ou encore Ghost Hunter. Le droit d'entrée s'élève à 300 yens (environ 15 F) pour un adulte et à 200 yens pour un enfant de moins de 15 ans. Les attractions coûtent environ 500 yens. Les « Amusement Themes Parks » sont les plus récents et Sega compte dorénavant développer ce secteur. Le plus connu est Joypolis à Yokohama. Axé sur les manèges, les restaurants et surtout des attractions novatrices, ils mettent en avant le savoir faire technologique de Sega. Ainsi, on y trouve la série des Virtua et autres bornes... À noter que l'on procède au paiement des jeux par l'intermédiaire d'une sorte de carte de crédit. Une prochaine implantation de ce type de parcs est programmée dans la banlieue de Los Angeles. Le plus souvent, les machines de ces salles fonctionnent avec des crédits Sega (environ 10 yens le crédit, soit à peu près 50 centimes !).

Les « Amusement Themes Parks » sont les plus récents et Sega compte dorénavant développer ce secteur.



Turtle Bay

le spécialiste des nouvelles Consoles.

Do The Math
JAGUAR
seulement **1290 frs**

les jeux

Aircars	449	Raiden	250
Alien Vs Predator	470	Rayman	449
Bubsy Bobcat	449	Space Wars	490
Burn Out	490	Syndicate	490
Checkered flag	449	Tempest 2000	250
Crescent galaxy	250	ThEme PARK	490
DOOM	470	Troy Aikman NFL	490
Double Dragon V	490	ultra Vortex	490
DragonBruceLee	429	Val d Isere	449
Iron Soldier	449	WolfEnstein 3D	379
Kasumi Ninja	490	Zool 2	449

les accessoires

Joypad jaguar	249	Malette	280
Pro STick tuRbo	970	BLackJAG	Tel

les gDodies Tel

...stop ... CD ROM dispo ... stop

PSX version PAL et NTSC dispo
SONY

Toutes les nouveautés!

Raiden Project	639	Killeak the blood	639
Motor Toons	599	Cyberslade	639
Ridge Racer	599	Toshinden	599
King s Field..	579	Nouveautés : appelez !	

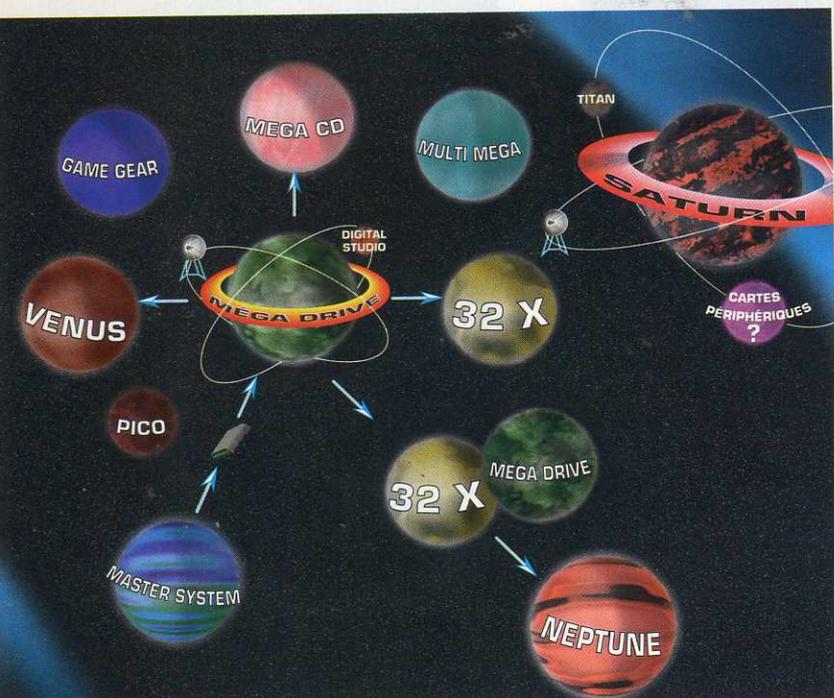
Livraison en 24H ou 48H

Scoop : Turtle Bay est ouvert du Mardi au Samedi, de 9H30 à 12H30 et de 14H à 19H.

commandez au
72 75 92 84

Fax: 72 74 49 58
90, rue Massena 69006 Lyon

MIRROIR, JOLI MIRROIR..



Entrez dans l'univers Sega ! La galaxie de demain verra la naissance de nouvelles étoiles comme la Pico et de nouvelles planètes aux noms qui font rêver : Venus, Neptune et leurs satellites, Network TV et Digital Studio.

modèles. Dans ce cas, on parle de synchronisation du marketing et de la production. Sega, contrairement à Nintendo, offre aux consommateurs une véritable gamme de produits. Celle-ci s'étoffe suivant la technologie employée (du 8 au 32 bits), mais aussi en fonction des besoins, justifiés ou non, des consommateurs. Le schéma ci-contre vous montre l'offre Sega à ce jour...

Sega conçoit des produits au cycle de vie court, mais offre une large gamme.

La Famille Sega !

Au début était la Master System. Cette console, dont le look évoluera par la suite, a concurrencé, dès 1986, la Nes (Nintendo) sur le marché des 8 bits. Versons une larme ensemble en souvenir des Alex Kidd, Wonder Boy, Hang On et de bien d'autres ! La Mega Drive

débarque en France en 1990, c'est la première

16 bits. Le héros incontestable de cette console, vous le connaissez tous... c'est Sonic ! Sega

tente par la suite l'aventure « portable » avec la Game Gear. On ne peut pas dire que ce soit une très grande réussite technologique, mais au moins elle dispose d'une logithèque plus que conséquente. C'est ce

qui assure son succès. Puis c'est au tour du Mega CD (septembre 93) et de la 32X (décembre 94). Voilà, on n'attend plus que la Saturn (en juillet ?) !



JE COMMUNIQUE

Très tôt, Sega a compris que sa communication devait être différente de celle de son rival de toujours, Nintendo.

Plus pointue, plus agressive, plus high-tech, elle est surtout axée sur le marché des adolescents et des adultes. En s'adressant à un segment de marché ignoré par son concurrent, Sega a développé et conquis une clientèle délaissée par Nintendo. C'est une stratégie payante, résolument tournée vers l'avenir.

Ce choix stratégique, en matière de produit comme en matière de communication, impose à Sega une démarche très exigeante : être toujours le premier, sur tous les segments possibles présents et à venir...

Multimédia : la boîte à malice

Avec le Mega-CD et aujourd'hui avec la Saturn, Sega semble décidée à s'ouvrir de nouveaux horizons... Il faut savoir qu'aux États-Unis et au Japon, on s'active et on travaille beaucoup autour du multimédia, qui représente déjà là-bas un marché tangible.

Mais de nombreux autres projets sont en cours. L'objectif avoué de Sega (et des autres constructeurs) est de placer une console sous chaque téléviseur, dans chaque foyer. À partir de cette volonté commerciale, différents produits ont vu le jour. Le lancement de la Sega Saturn en décembre a été un franc succès. Le produit est très axé sur le multimédia mais au lieu de le déclarer haut et fort comme la 3DO Company a pu le faire, Sega a choisi une stratégie plus élaborée, sans mentionner le terme épouvantail de multimédia, Sega a décidé de l'introduire dans les foyers par le biais du jeu vidéo...

Cela se traduit sous plusieurs formes

Techniquement, la console est « ouverte » C'est-à-dire qu'elle est architecturée comme un « vulgaire » PC. À l'arrière de la console, on trouve un port d'extension et

MULTIMÉDIA, KÉSAKO ?



Plusieurs définitions se rapportent au multimédia, en simplifiant, on peut dire qu'il réalise la synthèse des média les plus répandus : photo, audio, vidéo, textes et informatiques sur le même outil de traitement de l'information. Le produit le plus proche de l'idéal multimédia serait une plate-forme intégrant de façon intelligente l'ensemble de ces données sous forme numérique.

On retrouve donc, portées par le même vecteur, des informations vidéo, audio (musique, son, bruits), informatiques...

Le multimédia s'adresse donc par essence même à un public très large, très varié et... de surcroît très nombreux ! Sega a compris très vite l'intérêt fantastique de ce marché immense. En se positionnant comme constructeur développeur

et distributeur sur un marché de masse, Sega s'offre là les moyens de prendre une part considérable dans le marché du siècle !

Aujourd'hui, on peut comparer l'industrie du multimédia à l'industrie du cinéma au début de ce siècle. Mais dans vingt ans, cette incroyable machine à gérer et redistribuer les données regroupera sans aucun doute les plus puissants opérateurs actuels.

Ainsi, pour se préparer à ce radieux avenir et partager cet énorme « gâteau », Sega a créé une « joint-venture » avec Time Warner Corporation et Télé Communication (TCI), société gérant un important réseau câblé aux États-Unis. Le fruit de cette collaboration ne s'est pas fait attendre : c'est ainsi que la première chaîne de jeux vidéo à la demande (littéralement le « Pay Per View »), le Sega Channel a vu le jour... Une expérience française verra le jour dès cet été.

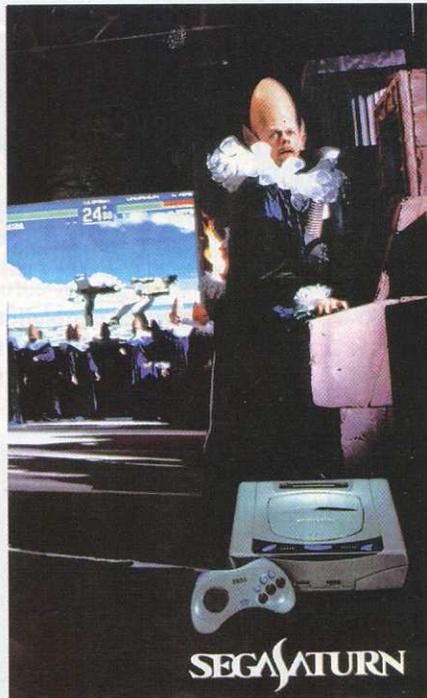
LA SATURN ET SES DÉRIVÉS



DONC JE SUIS...

un brochage électronique, qui permet soit de connecter la Saturn sur... à peu près n'importe quoi ! Même s'il est un peu tôt pour en parler, on sait maintenant que des accords de développement sont en cours avec des tierces compagnies de nationalité américaine, japonaise et chinoise. Les périphériques développés pourraient n'avoir parfois qu'un lointain rapport avec le jeu. On parle de clavier, de disque dur rapide, de cartes fax-modem, de casque virtuel (celui de Sega est déjà en production), d'extension FMV permettant de lire les CD-vidéo et même d'un système domotique ayant recours à la reconnaissance vocale ! Tous ces périphériques seront en premier lieu « testés » commercialement sur le marché japonais, pour être distribués par la suite à travers le monde.

SEGA ET LA PUBLICITÉ



Depuis toujours, la publicité fut pour Sega plus qu'un outil de communication. Elle lui permit de se forger une image, celle d'une entreprise dynamique, jeune et technologiquement avancée (notamment lors de leur accord avec l'équipe de Formule 1 Williams-Renault). Chaque année, les professionnels du marketing attendaient les nouvelles campagnes de la marque. Rappelez-vous la slogan "Sega, c'est plus fort que toi". La Saturn ne dérogea pas à la règle et bénéficia d'un spot télé des plus réussis mettant en scène des joueurs "saturniens" (cf. ci-contre).



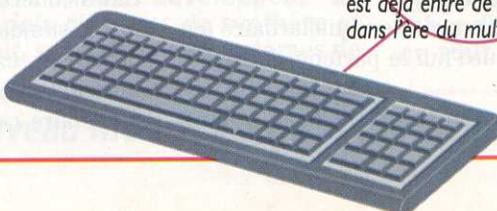
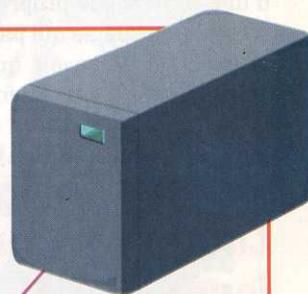
D'après nos sources, à partir de cette floraison de périphériques et selon une règle élémentaire du marketing, plusieurs versions de la Saturn devraient voir le jour dans les années à venir. Certaines étant plus adaptées à une utilisation qu'une autre. C'est ainsi que des projets fous à base de Saturn devraient voir le jour :

- une version adaptée à l'environnement familial (elle inclura un fax-répondeur) et domestiquera tous les objets familiers : magnétoscope, micro-ondes, alarme et bien sûr TV,
- une version très orientée Karoké et lecteur MPEG de Vidéo-CD. C'est déjà une réalité avec la Saturn de chez JVC,

- une version orientée PC (avec disque dur intégré, clavier...) et sans doute compatible,
- une version multimédia (micro incorporé, accès disque plus rapide, interface améliorée, RAM augmentée...).

Et bien d'autres projets qui sont encore dans les cartons des laboratoires Sega... Là aussi, on le voit, les ambitions de Sega sont loin de se limiter à la sphère du jeu vidéo...

Grâce aux périphériques Sega, présentés dans la documentation de la Saturn, il deviendra possible de jouer et de travailler avec sa console. Une preuve de plus que Sega est déjà entré de plein pied dans l'ère du multimédia.



GUERRE ET PAIX

Commercialement, Sega pratique là aussi une politique d'ouverture. Comme IBM il y a quelques années, Sega a décidé d'accorder sa licence à d'autres fabricants. On trouve déjà sur le marché des consoles Saturn ne portant pas le logo Sega, mais celui de JVC par exemple (ainsi que Yamaha et Hitachi). Malgré sa toute puissance et son développement fantastique, Sega ne peut faire face seul à un marché de cette ampleur. D'où l'intérêt de s'allier lorsque cela se révèle nécessaire. C'est ainsi que Sega conclut des accords tous azimuts avec des sociétés qui détiennent un savoir-faire ou représentent

un capital technologique pour Sega.

L'application de cette stratégie repose sur le fait qu'il est préférable d'accorder des droits de licence à plusieurs constructeurs avec pour ambition de retrouver son produit sur tous les linéaires sous des packages différents, adaptés à tous les budgets, et d'en faire un standard (comme un compatible PC) plutôt que d'être le gardien esseulé d'une technologie propre...

Saturn, un futur standard mondial ?

C'est une stratégie qui paye : aujourd'hui, on ne se pose plus la question de savoir quel standard de magnéscope on achète (ils sont tous au format VHS), mais quelle marque et quel modèle... Dans ce cas concret, c'est Sony qui, il y a quelques années en s'en souvient, en a fait les frais avec son système Betamax.

Laisseriez-vous vos enfants jouer avec M. Gates ?

À quel jeu joue M. Gates et Sega ?

C'est en effet la question que l'on peut se poser aujourd'hui, au vu du contrat de partenariat que viennent de signer, par le truchement d'une armée d'avocats, Sega et Microsoft, compagnie d'envergure internationale et leader dans les logiciels bureautiques et surtout les systèmes d'exploitation pour PC (les fameux Dos et Windows).

Bill Gates, redouté et redoutable président milliardaire (en dollars) de Microsoft, est aujourd'hui le partenaire privilégié de Sega.

Concepteur de la « Toolbox » (littéralement boîte à outil)

LE SYSTÈME DE LA SATURN



L'interface d'exploitation, œuvre de Microsoft de la Saturn est très complète et bien pensée. Grâce à elle, vous écoutez des CD Audio, des CD Graphics, gérez la mémoire... Et le tout en français s'il vous plaît !



occidentale de la Saturn, c'est-à-dire des outils de développement, la firme de Redmond est en fait l'auteur de la plus grande partie de son système d'exploitation.

Le cheval de Troie

Ce qu'il faut bien comprendre, et c'est là tout l'intérêt de cette alliance, c'est que pour Microsoft comme pour Sega, la Saturn est un cheval de Troie... Une pièce maîtresse et stratégique sur l'échiquier encore confus de la guerre du multimédia. Les deux compagnies voient ici l'opportunité de placer sous le téléviseur un terminal intelligent donnant accès à toutes les sources d'informations numériques (son, vidéo, télécommunication, banque de données...) disponibles dans le monde.

Si chaque « boîte » Sega inclut le logiciel de Microsoft, Bill Gates éditerait une nouvelle version d'un pari insensé : établir le standard du logiciel multimédia pour les prochaines décennies, exactement comme il l'a fait pour le monde des micro-ordinateurs avec Dos et Windows mais à l'échelle, planétaire cette fois. Un marché de plusieurs dizaines de

milliards de dollars.

Microsoft et Sega ont établi un partenariat destiné à placer leurs compagnies respectives en position de force sur le marché extrêmement prometteur du multimédia. Cette collaboration est le premier pas concerté de ses deux géants dans l'univers presque vierge de l'industrie du multimédia.

Les analystes et les industriels estiment que les performances élevées des prochaines générations de consoles de jeux vidéo permettront d'obtenir tous types de données sur un seul et même terminal. La Saturn, et ses dérivés, a des chances de s'imposer comme étant celui-là !

Saturn : un peu moins jouet, un peu plus ordinateur...

La télévision interactive du futur nécessitera obligatoirement un terminal intelligent (les professionnels appellent cela une Set Top Box).

La Sega Saturn, même si elle n'est aujourd'hui qu'une console de jeu haut de gamme, a toutes les chances de s'imposer comme l'outil indispensable pour commander, gérer, visualiser, jouer, et comprendre les informations de demain. Bref, cette console sera bientôt un objet aussi familier, aussi anodin et aussi simple qu'un magnétoscope. Comme beaucoup de grandes compagnies, Sega a pour ambition démesurée de « dévorer » le monde. Nous l'avons vu, Sega est présent et investit énormément

d'argent dans de nombreux secteurs. Les produits Sega ont une forte valeur ajoutée et sont, par essence, à vocation internationale. Les japonais appellent cela le « Global Village », le village planétaire... Le même produit, la même technologie, le même savoir-faire peut se vendre n'importe où dans le monde. C'est presque comme Mac Donald !

Les moyens en recherche, en nouvelles technologies, les

Les produits Sega ont une forte valeur ajoutée et sont, par essence, à vocation internationale. Les japonais appellent cela le village planétaire.

compétences humaines et techniques mis en jeu sont particulièrement impressionnants. Jamais à ce jour une compagnie n'avait autant investi dans un secteur aussi déterminant. Des alliances se réalisent tous les jours avec les compagnies les plus performantes à travers le globe. Enfin, Sega investit des sommes incroyables, pour ne pas dire astronomiques, en pariant sur l'avenir. À n'en pas douter, elle se donne les moyens de devenir le Coca Cola ou le Disney du XXI^{ème} siècle...

Microsoft

Avec Sega, Saturn pour Bill...

Ce n'est pas un hasard si Maître Sega a choisi Microsoft pour mettre au point sa « set top box ». La firme de Redmond est réputée pour être une valeur très sûre. À sa tête un homme, Bill Gates, fondateur de la société et créateur du légendaire MS-DOS, cher au monde des PC et célèbre pour sa lenteur et sa conception particulièrement torpue. Microsoft est le numéro un du logiciel dans le monde (ce qui lui cause quelques petits problèmes avec la loi américaine sur l'anti-trust) et le « Chief Executive Officer ». Gates est un visionnaire

de génie, bien décidé à s'emparer du marché des autoroutes de l'information. Et vous savez sans doute que le p'tit Bill est doté d'une des plus grosses fortunes d'Amérique. Créée en 1975, Microsoft emploie 14 000 personnes et son chiffre d'affaire s'élève en 1993 à 3,75 milliard de dollars (pour un bénéfice net de 953 millions). Ses logiciels couvrent les environnements PC et Mac et vont du traitement de texte au tableur et aux applications multimédias en passant par le système d'exploitation. Il ne se passe pas un mois sans que Microsoft ne rachète pas une société. Derniers veinards en date : Alias, développeur de logiciels d'images de synthèse et Intuit, spécialiste des systèmes de



distribution d'argent à distance. Et ce n'est pas fini, Microsoft vient de lancer un réseau informatique... On peut prévoir pour M. Gates, les prochaines décennies pleines de suspense et de rebondissements en tout genre.



La suite du dossier « Sega et le Nouveau Monde » dans le prochain numéro

Deadalus

MACHINE : SATURN
ÉDITEUR : SEGA
SORTIE : AVRIL

Premier jeu du genre sur la Saturn, Deadalus vous réserve des heures d'exploration. Le tout, pour suivre la mode, en 3D mappée.

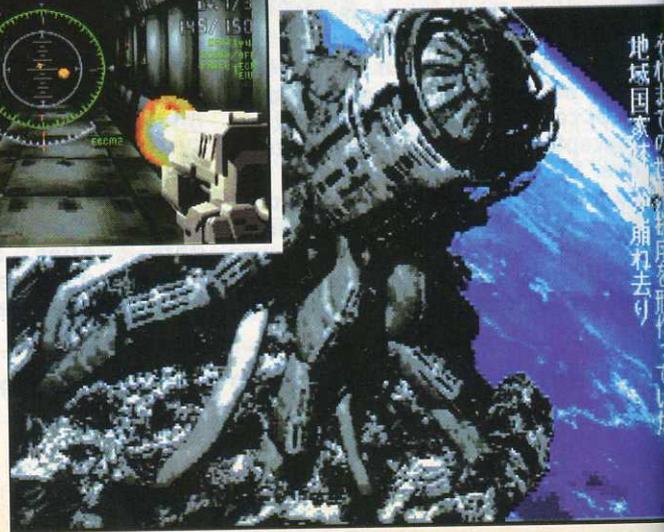
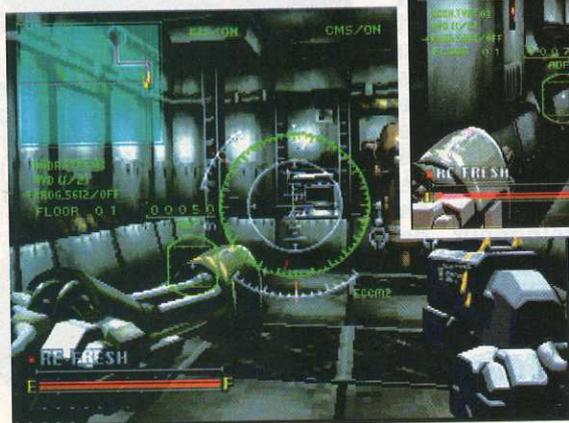


Dans la lignée de Space Griffon et de Kileak the Blood sur PlayStation, Deadalus sur Saturn reprend le principe du kill'em up en 3D. À ne pas confondre avec Daedalus Encounter de Mechadeus sur 3DO ! Dans ce jeu, vous êtes un

ennemi. L'armement est très complet et peut être amélioré avec l'expérience. Cependant, grande nouveauté, il peut également diminuer si vous ramassez de mauvais bonus. Lorsqu'il y a trop d'ennemis présents (même derrière une porte ou un mur !) l'animation ralentit sans toutefois nuire au gameplay. En revanche, le point fort de Deadalus, c'est son environnement sonore : les musiques collent bien à l'action et les bruitages rappellent un peu l'ambiance qu'il y avait dans Alien Vs Predator sur Jaguar. Pour une première de ce genre sur Saturn, Deadalus semble être une réussite. Mais attendez le test complet le mois prochain pour vous faire une meilleure idée.

Mechwarrior, c'est-à-dire un militaire équipé d'une armure qui vous rapproche plus du robot que du « bleu bite » de base ! Votre mission est simple et claire : détruire Deadalus, une énorme base alien en orbite géostationnaire au-dessus de la Terre.

L'application de textures est omniprésente. Que ce soit sur les ennemis ou sur les décors, l'ensemble restitue un réalisme encore jamais atteint sur console. D'ailleurs tout est fait pour vous donner l'impression d'y être. Les mouvements du robot sont assez bien retranscrits et à chaque fois que vous êtes touché, votre écran se brouille de parasites. Pour se repérer dans les dédales de Deadalus, vous disposez au centre de l'écran d'un énorme compas complété d'un auto-map (la carte se crée au fur et à mesure de votre progression) et d'un radar pour repérer les



Secret - Mission

MACHINE : CD-i

ÉDITEUR : MICROÏD

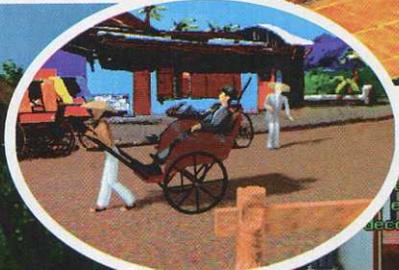
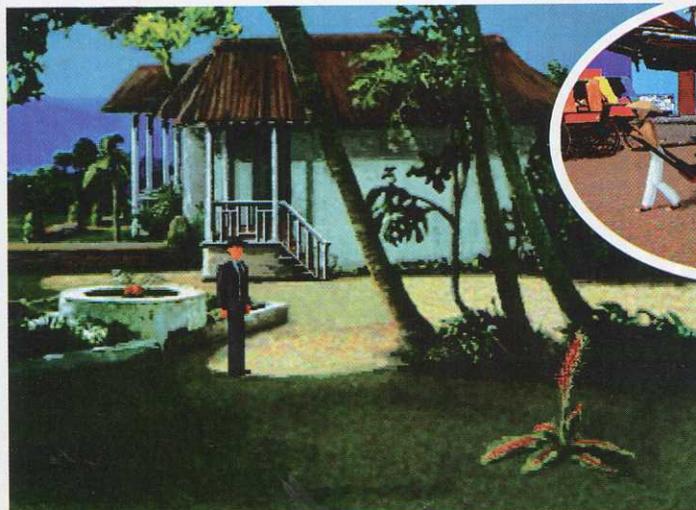
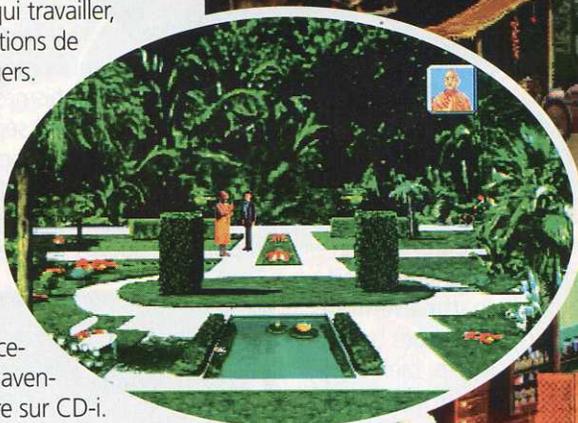
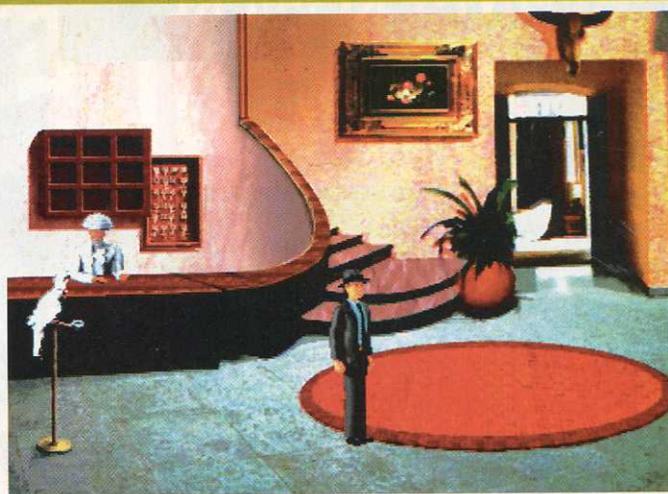
SORTIE : SEPTEMBRE 1995

Secret Mission vous fera vivre une histoire hors du commun, avec de l'action, de la trahison, de l'amour et la gloire peut-être !

L'Opalie, petit État subtropical situé entre la Chine, l'Inde et la Birmanie, connaît une période d'instabilité politique. La souveraineté du roi local est menacée par son premier Ministre Vishaka qui complotte avec l'appui de l'URSS. À l'opposé, les États-Unis usent de leur influence pour maintenir le monarque dans sa fonction. Dans ce contexte trouble, vous incarnez Jeff 4, un espion un peu perdu entre les différentes parties et de surcroît totalement amnésique. Ne sachant pour qui travailler, vous serez l'objet de manipulations de la part de vos collègues étrangers.

Vous l'aurez compris, dans ce jeu vous devrez tirer toute cette affaire au clair et en profiter pour récupérer votre mémoire. Durant certaines phases, vous dirigerez aussi les faits et gestes d'autres personnages tels que votre contact local. L'intrigue bien ficelée donne du corps à ce jeu d'aventure qui constitue une première sur CD-i.

Tous les dialogues sont en français mais il est possible de les afficher en textes à l'écran. L'exotisme et les rebondissements incessants font que Secret Mission s'annonce comme l'un des titres sur lesquels il faudra compter. Prévu pour le mois de juin, il semblerait que la sortie soit repoussée pour septembre.



AVANT-PRÉMIÈRE

Gex

MACHINE : 3DO

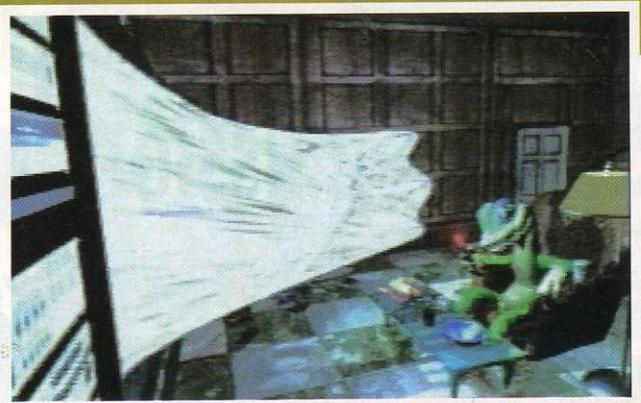
EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS

SORTIE : AVRIL 95

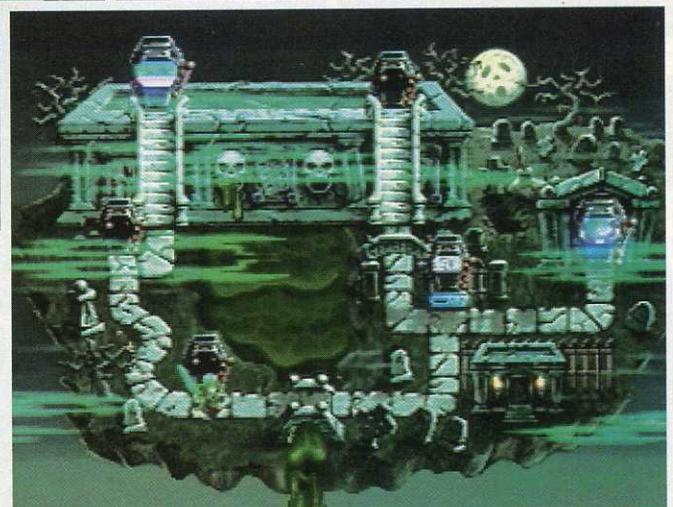
Ce n'est pas avec un pistolet laser rempli de purée anti-ennemis-affreux que Gex se défend, mais plutôt avec sa petite queue de lézard dingos !

Gex est le premier jeu de plate-forme à voir le jour sur 3DO. Crystal Dynamics, éditeur américain connu pour son fabuleux Total Eclipse (lui aussi développé sur 3DO), s'est entièrement chargé de la conception, réalisation, animation... sans oublier bien entendu les graphismes et les mouziques !

Gex est un jeu de plate-forme/aventure, complètement farfêlu dans lequel vous incarnez Gex, un gentil lézard verdâtre. La partie plate-forme, se compose de dizaines d'obstacles que vous devez éviter, de milliers d'ennemis que vous tuez avec votre appendice dorsal ainsi que les milliards de bonus à effets divers (certains vous transforment en cracheur de feu, d'autres vous rendent plus puissant). La partie aventure correspond aux nombreux passages secrets et stages bonus qu'il faut découvrir. Sans oublier les vies cachées, bien sûr ! La partie débilos concerne les attitudes loufoques que prend Gex durant son aventure (pause du chien qui trouve sa proie), les superbes digits (geeeeeerooonimooooo !) ou les musiques complètement folles, dignes de la chanson de Mickael Jackson, Thriller. Question maniabilité, on est servi ! Gex peut tout faire, sauter, avaler des bonus avec sa langue, et



même s'accrocher aux murs telle la plus fanfaronne des araignées. Pour ce qui est des graphismes, c'est également tout bonard ! Le cimetière est sépulcral, les ennemis n'ont pas l'air commodes et les décors sont excellents. Bref, que ceux qui doutaient de la réussite de la 3DO ne doutent plus. Grâce à Gex, la machine de Trip Hawkins est certaine de remporter le succès qu'elle mérite !



En vente libre !

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

NOUVEAU
Une publication mensuelle

TOP CONSOLES

CADEAU*
LA BD N°1
STREET FIGHTER II
en français

SEGA vs NINTENDO 1995 : le combat de trop ?

Super BC Kid
Sur Super Nintendo

NBA Jam TE
Sur Mega Drive et
Super Nintendo

EXCLUSIF ! JAPANIME COUNTRY
La rubrique de l'animation japonaise

SOLUCES
Mr Nutz (MD) et Secret of Mana (SNIN)
CONCOURS
gagnez avec Ocean une télé 16/9 et un scope

30 TESTS
Victory Goal (Saturn), Fatal Fury Special
(Snin), Pitfall (Mega CD)...

REVUE DES JEUX
Société de presse
100 rue de la République
92000 Nanterre
Tél. 01 1 47 33 11 11
C. P. 100 000
N° 100 000 000

AVRIL 1995
NUMERO 1
32 F

Le 27 mars

Le **NOUVEAU** mag de l'univers
Sega et Nintendo est chez votre
marchand de journaux

“L’interactivité, c’est le futur.”

(Quelqu’un.)

“L’interactivité, j’y connais rien.”

(Tout le monde)

**“Une réflexion poignante sur l’amour,
la mort, la vanité de toute chose.”**

(La Dépêche Mutualiste)

La révolution technologique a son magazine.



Tous les mois, votre marchand de journaux devient interactif

Panzer Dragoon

SATURN

Grâce à ce dragon mythique, vous survolez forêts et montagnes... C'est sûr, le monde ne sera plus jamais le même lorsque vous aurez joué à Panzer Dragoon... un jeu de tir en 3D de chez Sega, auquel a participé Moebius, grand auteur de BD.



Souvenez-vous ! En 1975, Arzach, un héros dessiné par Moebius, fait sa première et dernière apparition dans les pages de Métal Hurlant, premier magazine français de bandes dessinées adultes, édité par les Humanoïdes Associés. Personnage étrange et mystérieux, Arzach poursuit sa quête de l'inconnu à dos de ptérodactyles ! Vingt ans plus tard, Moebius, déjà impliqué dans le monde du CD-ROM (avec le magazine *La Vague Interactive*) supervise la direction artistique de Panzer Dragoon en collaboration avec Sega, pour la Saturn.



Voici un petit aperçu du dragon prototype que vous poursuivez. Pour l'anéantir, détruisez son armure.

Dans le premier épisode de Panzer Dragoon, vous évoluez sur l'eau. Afin d'agrémenter votre croisière, le thème de la musique est très proche de celui de « La croisière s'amuse ».



Découlant de l'univers d'Arzach, Panzer Dragoon est un jeu original, à commencer par son histoire. Vous êtes Kail Flugué, jeune chasseur d'une contrée mêlant fantaisie et technologie. Absorbé dans votre partie de chasse, vous vous retrouvez dans une caverne qui recèle une base secrète. Un chevalier blanc chevauchant un dragon, venu détruire ce repère, vous tire de ce mauvais pas. Spectateur des événements, vous survivez à l'explosion de la base, mais le souffle vous fait perdre connaissance. C'est en reprenant vos esprits que vous assistez au terrassement du chevalier par un dragon prototype. Blessé à mort, il vous confie son destrier et

TIRS À GOGO !



En plus de votre tir normal, votre dragon peut lui aussi tirer. Lorsqu'il tire, il locke autant de cibles que de passages sur différents ennemis. S'il n'est pas franchement rapide, ce tir est puissant et efficace.

une mission : arriver à sa base avant que le dragon prototype ne la détruise. Vous l'avez compris, c'est le commencement d'une superbe course-poursuite.

Six minutes d'intro !

L'histoire de Panzer Dragoon vous est contée grâce à une fantastique intro, signée Silicon Graphics Workstation. D'une beauté inégalée, cette animation en image de synthèse durent plus de six minutes (montre en main). Un record absolu dans le domaine du jeu vidéo !

Bref, Panzer Dragoon s'annonce d'ores et déjà comme l'un des titres phares de la Saturn. Shoot'em up en semi-précalculé, il



Dans le deuxième épisode du désert, la difficulté réside dans la destruction des vers de terre à la Dune. Afin de leur infliger un maximum de dégâts, lockez votre curseur. Le boss s'abat avec la même technique de combat.

donne quand même l'impression d'une totale autonomie de mouvement. Tout d'abord, parce que votre mobilité à l'intérieur du couloir précalculé est excellente, mais surtout, grâce à un système totalement novateur. Ce dernier vous propose la gestion de quatre angles de tir. Un radar qui balaye sur 360°, vous permet de connaître tous les mouvements de vos ennemis. Afin de les descendre de suite, vous pivotez sur un angle de 90° à chaque



Pour peaufiner la sensation de réalisme, les programmeurs ont aussi mis au point trois vues différentes : « Standard View », « Dynamic View » et « Long View ».

champ de tir. Pour peaufiner la sensation de réalisme, les programmeurs ont aussi mis au point trois vues différentes : « Standard View », « Dynamic View » et « Long View ». La première place votre dragon en position intermédiaire, la seconde le rapproche et vous plonge dans le feu de l'action. La troisième vous éloigne complètement au

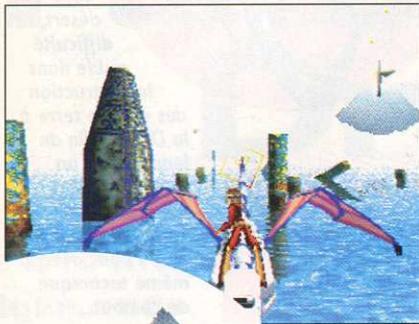
détriment du réalisme. Comme tout shoot'em up digne de ce nom, votre victoire n'aura d'égale que votre capacité à ►

Trois caméras vous permettent de suivre votre dragon. Elles s'éloignent plus ou moins de votre destrier. Plus vous vous éloignez, plus l'action semble distante. À vous de faire votre choix en fonction de vos préférences.

PLUS DE RÉALISME



DE L'ACTION À 360°



Pour vous plonger dans le feu de l'action, les programmeurs n'ont pas lésiné sur les moyens. Quatre angles de tir sont disponibles : avant, arrière, droite et gauche par simple pression des boutons L et R du paddle Saturn. Ce système est très facile à gérer de part la présence d'un radar.

MOEBIUS EST À L'HONNEUR !

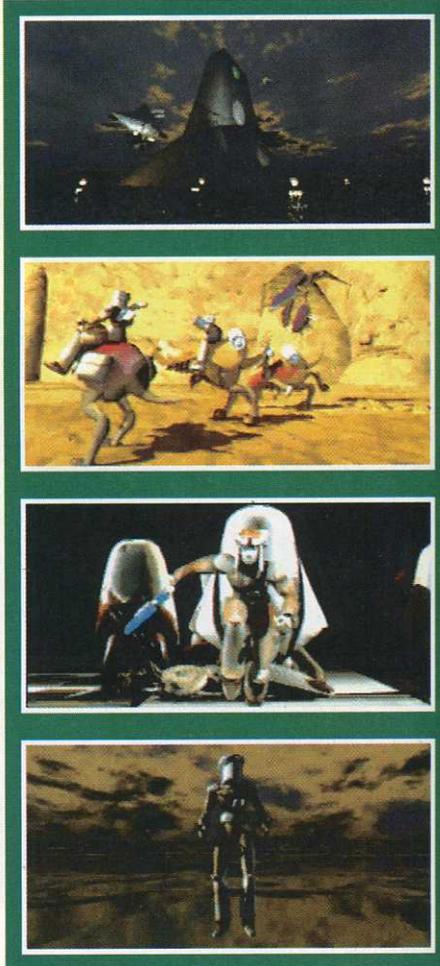
Un petit mot pour vous dire que Moebius de son vrai nom Jean Giraud, est aussi le créateur du Lieutenant Blueberry, d'Arzach, du Major Fatal, de l'Incal (avec Jodorowsky), du Monde d'Adena, un des fondateurs du mythique Métal Hurlant, l'instigateur de la janimation en France, un des rares français à avoir dessiné pour Marvel (avec Stan Lee) via le Surfer d'Argent...

vous faire implanter un doigt bionique. Équipé d'un simple laser, une seule chose est sûre : tirer plus vite que son ombre ! Cela dit, deux modes de tirs sont disponibles. Le premier, efficace dans les situations périlleuses, consiste en une série rapide de pressions sur le bouton tir.

Le second est le tir de votre dragon. Si vous maintenez le bouton de tir enfoncé, votre curseur peut verrouiller des cibles par un simple passage sur ces dernières.

Régalez-vous !

Un menu d'options vous autorise une configuration du paddle en « Reverse » (simulateur de vol) ou « Normal ». Vous pouvez aussi avantager la musique par rapport aux bruitages, ou l'inverse, ou encore les mettre à rapports égaux. Pour le plaisir des oreilles, vous pouvez passer en revue les thèmes du jeu. Les musiques collent tout à fait à l'ambiance de Panzer Dragoon et sont synchronisées avec l'action. Finalement, trois niveaux de difficulté sont aussi de la partie. Attention ! Le mode « Easy » arrête votre progression au quatrième épisode. Panzer Dragoon



est composé de sept épisodes différents. Vous survolez la mer à plusieurs reprises, le désert, la forêt. Vous volez même de nuit et dans des tunnels lugubres... À noter, la finesse et la beauté des graphismes. C'est la meilleure prestation au point de vue mapping sur la Saturn jusqu'à ce jour. Les monstres de fin de niveau sont de véritables œuvres d'art. Pour venir à bout de ces derniers, faites preuve de dextérité et de rapidité vers la fin du jeu.

Bref, Panzer Dragoon est quasi parfait. Si ce n'est l'absence de sauvegarde et de

Editeur	SEGA
Développeur	SEGA
Distributeur	IMPORT
Support	SATURN
Genre	SHOOT'EM UP
Nombre de joueurs	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENVIRON 600 F, DISPO EN IMPORT

CINÉ, CINÉMA

L'intro de Panzer Dragoon est sans aucun doute la meilleure jamais vue sur console. Entièrement réalisée sur Silicon Graphics, elle est somptueuse. À l'appui, un scénario d'enfer et une musique qui ne manque pas de pêche.



code. Seuls quelques crédits augmentent avec votre pourcentage de réussite au tir. Cela dit, le jeu serait trop simple avec un système de sauvegarde. Pour conclure, Panzer Dragoon est un excellent jeu. Il bénéficie d'une superbe réalisation, d'une bonne jouabilité, d'un intérêt mordant et d'une bonne musique, qui donnent vraiment la sensation d'une technologie supérieure au service des petits joueurs que nous sommes. Bref, faites vous vraiment plaisir avec cette épopée fantastique sur Saturn.

TOMMY FRANÇOIS



Pour passer le niveau, volez en rase-mottes en tirant le plus rapidement possible. Le boss est un dur à cuire. Bonne chance !

Panzer Dragoon

Saturn

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

PANZER DRAGOON S'INSCRIT DÉJÀ COMME LE JEU SUR SATURN. ON PREND SON PIED À CHAQUE INSTANT DE LA PARTIE. CHAQUE DÉCOUVERTE VOUS FAIT VIBRER DE PLAISIR. RAPIDE ET JOUABLE, PANZER DRAGOON EST PRENANT AU POSSIBLE. IL NE VOUS RESTE PLUS QU'À VOUS LE PROCURER EN ATTENDANT LA SORTIE DE DAYTONA USA.

Flash Back

3DO

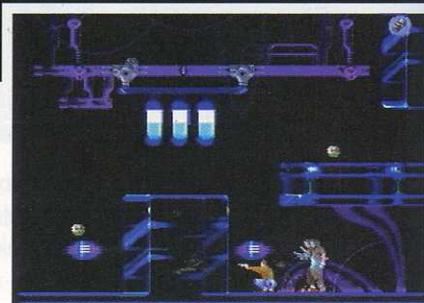
Au même titre que Tetris et d'autres grand jeux, Flash Back peut se vanter d'avoir touché un large panel de machines, micro et consoles. Ce voyage dans la mémoire a su s'imposer comme une référence auprès des joueurs. Les possesseurs de 3DO ont toutes les raisons de se réjouir !



Une simple pression sur la Pause et le choix de l'objet vous appartient.



Conçu il y a plus de deux ans par Delphine Software (le cri du coq retentit au loin), Flash Back fait encore partie du club restreint des jeux légendaires. Pourquoi a-t-il été autant encensé lors de sa sortie, et pourquoi de nombreux joueurs ont passé de longues nuits blanches à essayer de se sortir des méandres de ses nombreux tableaux ? Déjà, Flash Back est un mélange de tout ce qui se fait de mieux en matière de jeu et de scénario. Habile mélange entre



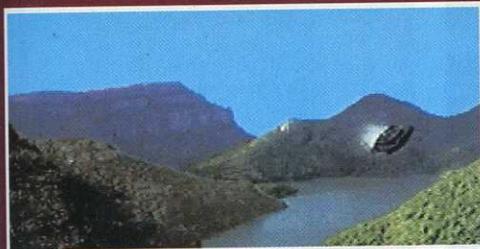
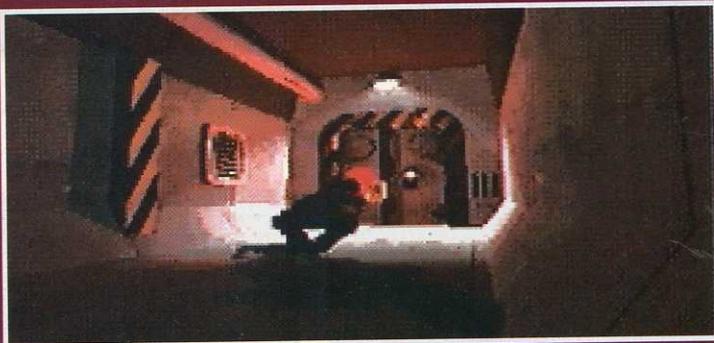
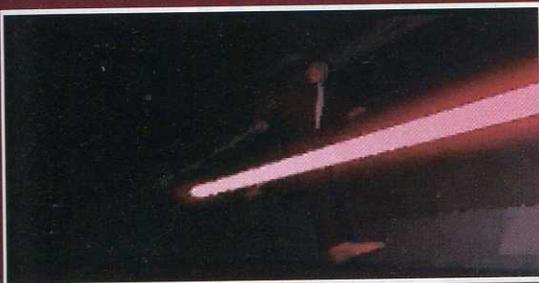
Les mines volantes sont légion à cet endroit. Mieux vaut s'en éloigner.

Prince of Persia et Another World, Flash Back vous plonge dans les mondes conjugués de Terminator, Running Man, Blade Runner et Total Recall. Cette version 3DO est identique, trait pour trait, aux moutures déjà existantes. Pourtant, une chose a changé. Les nombreuses inter-scènes ponctuant le jeu ont toutes été réalisées à partir d'une station Silicon Graphics en images de synthèse. Résultat : l'ambiance « film » de Flash Back s'en retrouve renforcée et on prend encore plus de plaisir à y jouer.

Quête d'identité

Tout commence par une scène d'introduction dans laquelle Conrad, le héros, se fait courser par deux gars. Il enfourche une

COMMENÇONS



La présentation originale a été ici reprise tout en images de synthèse. Un homme inconnu est poursuivi par d'autres hommes tout aussi inconnus. Le titre « Flash Back » apparaît petit à petit. C'est beau et c'est très speed.



moto cybernétique et après une course poursuite digne de certaines scènes de Star Wars, il s'écrase lamentablement dans une jungle artificielle. Le seul problème, c'est que Conrad ne sait pas qu'il s'appelle Conrad, et qu'il ne sait pas ce qu'il fait là ! Une arme en poche ainsi

qu'une migraine en tête, Conrad décide d'explorer cette jungle. Tout près de lui se trouve un holocube dans lequel il se voit, qui lui conseille d'aller voir son pote Ian à New Washington. Comprenant de moins en moins ce qu'il lui arrive, Conrad commence son voyage.

Le maniement du personnage est similaire à celui de Prince of Persia, en plus développé. Une simple pression sur le bouton A et on passe au mode combat. Le héros sort alors

son gun et se déplace beaucoup plus précautionneusement. Il peut effectuer des roulades « toc toc, badaboum, une cascade ! » pour éviter ses ennemis et se retrouver rapidement derrière eux afin de les canarder. Quand son gun est dans sa poche, Conrad peut se déplacer à deux allures différentes (marche et course), sauter et s'accrocher sur des plates-formes en hauteur (tel un prince de Perse). Il possède également un inventaire consultable via le

bouton de pause. Au fur et à mesure de ses recherches, son inventaire s'étoffe et de nombreux objets sont bientôt utilisables : fausse carte d'identité, mine, bouclier protecteur, pierre... Un peu plus tard, Conrad en découvre plus sur son identité et apprend qu'il a été enlevé. Pourquoi ?

De retour sur Terre, on rencontre des difficultés d'entrée de jeu. Il va falloir être précis.

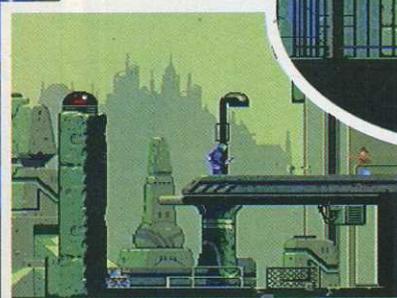
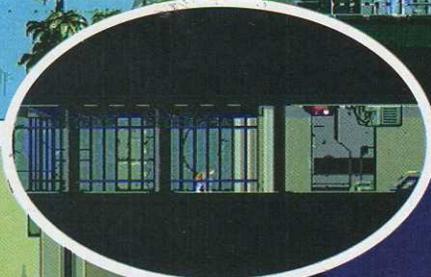
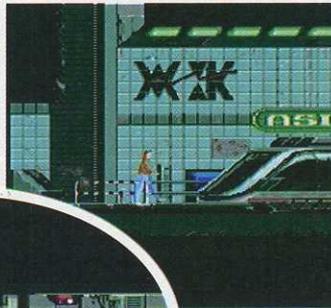


Pour ne pas mourir jeune, il ne faut surtout pas s'approcher de ce dangereux champ électrique.



Conrad est sur ses gardes. Quelque soit sa position, son animation est toujours époustouflante.

LE PETIT MONDE DE FLASH BACK



Le jeu est composé de six niveaux de longueurs inégales. On débute par la forêt, pour arriver au passage le plus long : New Washington. On enchaîne par le Death Tower Show. L'action devient intense à partir d'ici. Le retour sur Terre, puis la géole des ennemis. Et finalement la phase la plus longue et la plus difficile du jeu : la planète extraterrestre.

➤ Tout simplement parce qu'il avait découvert que de belliqueux extraterrestres se cachent parmi la population.

Balade en métro

Au contraire de Prince of Persia, Flash Back n'est pas basé uniquement sur l'action. Il faut explorer chaque recoin

possible, trouver des objets et faire de nombreux aller-retour afin de pouvoir progresser plus avant. Le niveau le plus intéressant est le deuxième, dans lequel on se balade en métro. Il s'agit ici de remplir différentes missions pour.



Le bar est un lieu où on va pour se saouler. Mais pas dans ce jeu...

Pour parvenir jusqu'en haut, il faut manipuler ces systèmes photo-électriques de la bonne façon.



desquelles on est payé. Cet argent servira à acheter une pièce d'identité. Ces missions vont de la livraison d'un paquet jusqu'au nettoyage d'une zone de la ville (avec un gun, pas un balai !). Les écrans de missions sont de toute beauté et l'utilisation des images de synthèse nous font complètement redécouvrir Flash Back. La 3DO étant une machine assez puissante, le rendu de ces inter-scènes et d'autant plus beau. Même si ces animations ne sont pas en plein écran et un peu

DÉJÀ DEUX ANS !

Et oui, cela fait au moins deux ans que la première version de Flash Back est sortie sur Mega Drive. Tout de suite après, il sort sur Amiga (68 000 oblige). Début 94, Sony nous gratifie d'une version Super Nintendo assez mal programmée, mais l'esprit du jeu est toujours là. Entre temps, le PC a eu aussi le droit à son Flash Back. Avec cette version 3DO, on ne peut constater qu'une chose : le jeu n'a pas bougé d'un poil ! À quand la suite ?

Editeur

INTERPLAY

Développeur

DELPHINE SOFTWARE

Distributeur

IMPORT

Support

CD

Genre

ARCADE/AVENTURE

Nombre de joueur

UN SEUL

Prix et date de sortie

ENV. 500 F., dispo

IMAGE DE SYNTHÈSE



La moindre petite action comme la prise d'un objet ou l'utilisation d'un élément de l'inventaire, donne suite à une animation en images de synthèse. La plupart d'entre elles sont accompagnées de voix digitalisées du plus bel effet. Sinon, c'est un petit jingle sonore agaçant.

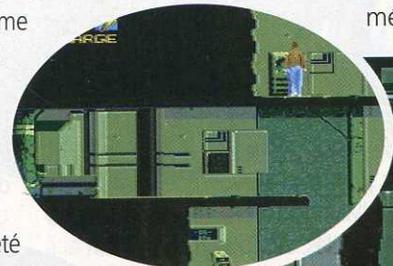


Conrad se déplace avec la fluidité d'une panthère et ses mouvements sont d'un extrême réalisme.

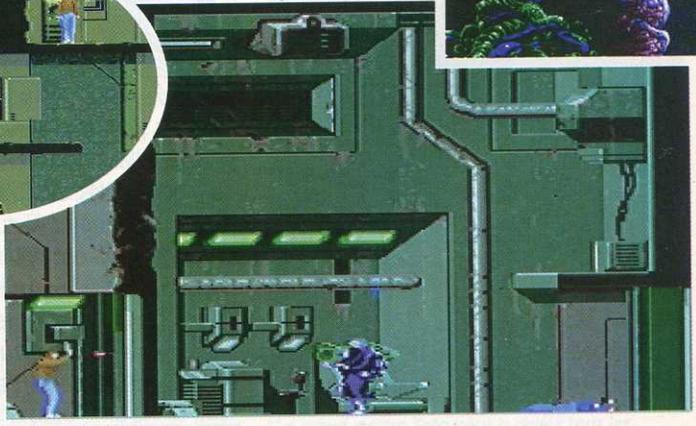


tramée, elles sont belles, nombreuses et donnent une atmosphère bien meilleure que celle que donnaient les animations en polygones des versions 16 bits. L'animation, d'ailleurs, est un élément important dans Flash Back. Conrad se déplace avec la fluidité d'une panthère et ses mouvements sont d'un extrême réalisme. En effet, la technique du rotoscoping a été utilisée. Un gars genre Jean-Paul Belmondo (re-toc toc badaboum) a été filmé puis ses mouvements ont été retranscrits par les programmeurs. Pour l'anecdote, sachez que ce viril jeune homme a été filmé au Sacré-Coeur, lieu bien connu pour abriter des extraterrestres en tout genre ! Pour votre culture personnelle sachez également que cette technique a été inaugurée pour Prince of Persia. Jordan Mechner (le programmeur) avait alors filmé son frangin ! Hormis les

scènes intermédiaires, Flash Back reste graphiquement beau. Les sons aussi n'ont pas changé : comme il n'y a pas de musique pendant le jeu, on est souvent très agacés par le tir incessant du gun de Conrad. Par contre, les musiques durant les scènes intermédiaires



Ces hommes volant avec de grands manteaux violets sont des policiers. Normal qu'ils se fassent canarder.



sont magnifiques. Enfin, le jeu est suffisamment difficile et varié pour vous tenir longtemps en haleine. Le système de password, très utile, a été conservé. La conscience étant une distance de l'Homme au monde, je ne peux que dire que Flash Back est merveilleux, même si cela n'a aucun rapport.

LIONEL VILNER

Les passages deviennent étroits. Il faut se la jouer à la Bébel pour passer.



Flash Back

3D0

Existe aussi sur Super Nintendo et Mega Drive

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

BIEN QUE LE JEU SOIT IDENTIQUE AUX PRÉCÉDENTES VERSIONS, FLASH BACK DEMEURE UNE VALEUR SÛRE. DE PLUS, LES IMAGES DE SYNTHÈSE ONT REMPLACÉ LES ANIMATIONS POLYGONALES. AINSI, L'AMBIANCE DEVIENT BIEN MEILLEURE ET C'EST UN PLAISIR DE REDÉCOUVRIR CET EXCELLENT JEU. HEUREUX CEUX QUI VONT LE VOIR POUR LA PREMIÈRE FOIS !

View Point

NEO GEO CD

View Point est le dernier né des shoot'em up de la Neo Geo CD. Il s'agit d'ailleurs de l'adaptation de la borne d'arcade de chez SNK. Âgé maintenant de trois ans, ce titre n'a visiblement pas pris une ride. Pour une fois, la durée de vie est au rendez-vous. Peut-être même trop...



Les poissons volants ne sont qu'une formalité de plus à remplir...



D'après les grands noms de l'industrie du jeu vidéo, les nouvelles consoles 32 bits sont les seules machines à même de vous apporter l'arcade à la maison. D'ailleurs, il suffit de regarder le catalogue de ces consoles pour s'apercevoir que les titres les plus populaires sont les adaptations, plus ou moins fidèles, des hits arcade. Si les jeux en 3D comme Virtua Fighter ou Ridge Racer ont la côte, il ne faut pas oublier non plus les shoot'em up classiques. Ce genre rencontre toujours un certain intérêt de la part des

joueurs qui ne veulent pas se casser la tête à assimiler une dizaine de coups ou les techniques de pilotage de la dernière borne à la mode.

Après la conversion des deux volets de Raiden Project et de Parodius sur PlayStation, voici donc que débarque celle de View Point sur Neo Geo CD. Ce qui prouve s'il le fallait, que



Ce stage demande une bonne dose de dextérité et de synchronisation.



Ces bus ne bougent pas aléatoirement. À vous d'apprendre par cœur leur pattern de déplacement.

cette console 16 bits est aussi capable d'adaptation plus qu'honnête. L'originalité de View Point, c'est son scrolling en diagonale. C'est à dire que les vaisseaux évoluent en 3D isométrique. Si vous êtes un vieux de la vieille des jeux vidéo, vous connaissez sûrement Zaxxon. Ce shoot'em

HISTOIRE DE CD

L'avantage des jeux Neo Geo CD réside dans leur prix plus bas par rapport à leur équivalent cartouche. Cependant, leur principal inconvénient est le temps de chargement et les accès disques qu'ils requièrent. Avec View Point, vous avez juste à patienter une petite minute en regardant un petit singe jongler et c'est tout !... Le reste passe comme une lettre à la poste. L'autre bonne nouvelle, c'est la présence d'une sauvegarde. Pour garder une trace de votre progression, une option vous demande si vous souhaitez enregistrer la partie en cours. Quant au nombre de continues, il est illimité.



Le troisième niveau est riche en insectes, lombrics et autres bestioles tout aussi sympathiques.



up sur le Commodore C64 et VCS 2600 était le premier à utiliser cette représentation. Il faut avouer qu'au début, la prise en main nécessite un petit temps d'adaptation. Mais après quelques parties, la maniabilité du vaisseau aidant, il est beaucoup plus facile de se « situer » dans le plan les différents ennemis. La presque minute pleine à patienter pour le chargement est vite oubliée une fois le jeu lancé. Cette attente est d'autant plus acceptable qu'ensuite il n'y a plus d'accès disque supérieur à deux secondes. Graphiquement parlant, View Point est magnifique. Les différents niveaux correspondent à des univers et des décors différents. On passe allégrement des 98 % d'humidité d'une jungle équatoriale à l'immersion complète dans un océan plutôt inamical. Les ennemis aussi varient en fonction du terrain. Et c'est une bonne chose car on imaginerait mal des poissons dans

une forêt tropicale ou une base militaire ! Les musiques tirent parti du support CD. Elles sont plutôt réussies et variées dans l'ensemble. La nouveauté, c'est la musique des boss de fin de niveaux plutôt « techno-funkie ». Il s'agit en fait d'un remix de James Brown, le parrain de la soul. J'aurais préféré une version plus proche de l'original, mais les musiques techno-dance sont à la mode (pour vous en convaincre, écoutez Ridge Racer sur PlayStation). Toujours est-il qu'avec View Point, le branchement de la console sur une chaîne Hi-Fi s'impose !

Concentration exigée

Certaines bornes d'arcade offraient la possibilité de jouer à deux simultanément. Malheureusement, la version Neo Geo ne suit pas le mouvement. La difficulté est telle, qu'il aurait été souhaitable qu'une telle option soit prévue ! La relative lenteur du vaisseau à se déplacer n'y est pas étrangère. S'il existe bien un mode deux joueurs sur console, c'est uniquement l'un après l'autre. Le problème, c'est que le jeu réclame une telle concentration, qu'après avoir passé votre tour, il faut tout de suite se

PARLONS UN PEU TECHNIQUE...



Le grand maître Yota nous a révélé tous les secrets de base de View Point. Premièrement, utilisez vos modules placés à chaque extrémité de votre vaisseau pour « toucher » les ennemis (petits et gros) et les faire exploser sans prendre trop de risque. Il est même recommandé de se servir de ces appendices comme bouclier. Pour éviter les tirs, votre engin accepte de se frotter sur les murs. Une autre chose à savoir : attendez un peu avant de détruire certains ennemis (par exemple les satellites). Au bout de quelques secondes, ceux-ci laissent une étoile qui vous procure des points. Au bout de la troisième, vous aurez un bouclier tourbillonnant.



Tirez dans le tourniquet et la chevillette cherrera.

Si vous n'êtes pas un pro, ce n'est plus un challenge... c'est carrément mission impossible !

➤ remettre dans le feu de l'action. Ce qui n'est pas une chose évidente, vu que le jeu ne vous laisse que peu de répit et ce, même en mode « easy ». Car, je tiens à le dire, il vous faudra de l'acharnement pour en venir à bout ! Pour les puristes, l'option « MVS » correspond à la difficulté de la borne d'arcade et se situe entre le mode normal et difficile.

MISE AU POINT



Pour se sortir des sales draps où l'on pourrait se mettre, les « Smarts Bombes » viennent à point nommé pour tout exploser à l'écran. Rapide et facile d'utilisation, ces pastilles pour la toux feront du bien là où ça fait mal. Pour en récupérer, rien de plus simple : il suffit de dénicher des bonus sous forme de lettre et de les attraper. F pour Fire Wall (Mur de feu), H pour Homing Missiles (Missiles à tête chercheuse) et enfin W pour Wave (la vague en ronds concentriques).



Ces tours lancent de méchantes décharges électriques. Pour une fois, vous serez au courant...

Editeur	SNK
Développeur	SAMMY
Distributeur	GUILLEMOT
Support	NEO GEO CD
Genre	SHOOT'EM UP
Nombre de joueurs	2 JOUEURS SÉPARÉMENT
Prix et date de sortie	ENVIRON 450 F, disponible

LE SPECTACLE CONTINUE...

Que serait un shoot'em up sans boss ? Un peu comme un baiser sans moustache sans doute ! Ceux de View Point valent le détour. Vous n'êtes pas au bout de vos peines pour en venir à bout. Dotés d'une certaine intelligence, ils vous canardent copieusement si vous parvenez à les toucher trop facilement. Mieux vaut arriver jusqu'à leur repère armé jusqu'aux dents, les super armes en bandoulières ! La plupart d'entre eux se décomposent et se transforment sous vos coups de butoir ininterrompus. Apparemment, ils n'apprécient pas ! Mais la raison de vivre du boss est identique à celle du taureau de corrida : la mise à mort pour le spectacle.



la sauvegarde de position placée en mémoire de la console. Ainsi, il est inutile de recommencer le jeu à chaque fois. Il est regrettable que l'on ne puisse pas augmenter la puissance de tir du vaisseau au cours du jeu. Si il existe bien un « item » qui procure deux tirs supplémentaires sur chaque côté, c'est le seul « upgrade » de disponible ! En revanche, on peut concentrer son laser et ainsi augmenter sa puissance de feu sur une échelle allant de un à quatre en maintenant le bouton appuyé. Bien évidemment, plus le temps d'attente est long et plus le tir sera dévastateur. Car certains ennemis se font détruire du premier coup de laser mais d'autres ont besoin de plusieurs impacts dans le buffet.

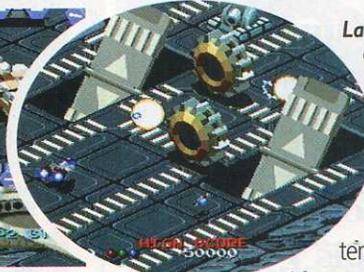
Ménage par le vide

Heureusement, il est possible de récupérer des supers bombes qui explosent tout à l'écran. Au menu, vous avez le Fire Wall qui



Tournez manège et roulez jeunesse !

balaye tout sur son passage, certainement l'arme la plus puissante, les missiles à tête chercheuse sont aussi pratiques bien que moins dévastateurs, et enfin des vagues multicolores en formes de disque. En début de partie, vous êtes équipé de chacune de ces supers bombes et il est possible d'en récupérer en cours de jeu sous forme de lettres. Pour rester dans le chapitre des bonus, sachez qu'il n'en existe que trois pour vous aider. Pour obtenir un vaisseau supplémentaire, vous pouvez récolter direc-



La représentation en 3D isométrique est assez peu pratiquée pour les shoot'em up.

tément des « extra life » sous forme de boule ou des étoiles qui procurent des points. Enfin, un tourbillon, vous permet, si vous rentrez dedans, de vous protéger quatre fois des tirs ennemis. Au final, View Point s'annonce comme un classique du genre bien qu'extrêmement difficile. Il comblera les amateurs d'action pure et dure. Un shoot'em up dont peu de personnes peuvent se vanter d'avoir vu la fin (en version un seul joueur). Avec ce titre, Sammy s'affirme comme un développeur qu'il faudra suivre de près.

Pascal Geille et David Taborda.

View Point

Neo Geo CD

Existe aussi sur
Mega Drive
et Neo Geo

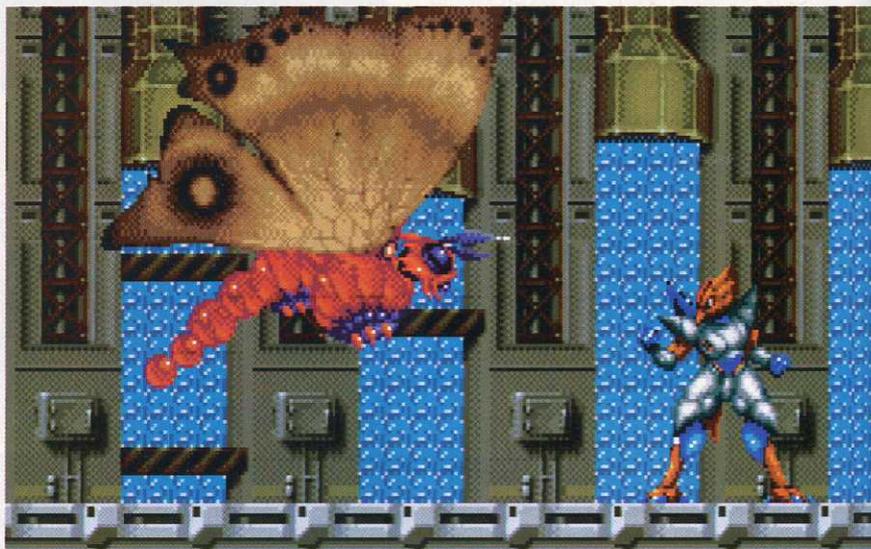
CRÉATIVITÉ	★★★★
JOUABILITÉ	★★★★★
GRAPHISMES	★★★★★
SON	★★★★★
POTENTIEL	★★★★★

VIEW POINT EST CERTAINEMENT LE SHOOT'EM UP SUR NEO GEO CD. SUPERBE GRAPHIQUEMENT, LES MUSIQUES REMIXÉES DE JAMES BROWN COLLENT BIEN À L'ACTION. CEPENDANT, CE JEU EST BEAUCOUP TROP DUR, MÊME EN MODE LE PLUS FACILE. VOILÀ UN TITRE À NE RÉSERVER QU'AUX MUTANTS DU PADDLE, ET ENCORE !

Alien Soldier

MEGA DRIVE

Vous résumer le très long scénario d'Alien Soldier est d'une facilité déconcertante : moi robot à tête d'aigle, eux méchants. Moi tuer méchants ! Simple non ? Pas si facile que ça cependant, quand on sait que vingt-cinq niveaux s'enchaînent non stop et qu'autant de boss rêvent de réactualiser votre joli minois !



Les ailes de ce papillon sont tellement belles qu'on dirait de l'animation en images de synthèse.



Le conflit Mega Drive/Super Nintendo existe depuis fort longtemps et sera bientôt aboli. Il va bientôt laisser la place à un conflit d'une autre envergure Saturn/PS-X. Bien que la Super Nintendo soit plus puissante que sa consœur, on en arrive à ce constat. La 16 bits de Nintendo a débuté sa carrière avec des jeux merveilleux (Mario, Actraiser, Zelda...) et a fini par s'endormir sur ses lauriers. Au contraire, la bestiole noire de Sega est partie de rien ou presque (Altered Beast, ouarf !) pour nous pondre actuellement des choses étonnantes. Ces

choses on les doit bien sûr à des éditeurs de talent, qui croient encore en la Mega Drive et qui travaillent comme les démo-makers qui veulent aller toujours plus loin dans les capacités de la machine. Le dernier exemple de merveille technique auquel on ait eu droit se nomme Probotector, programmé d'ailleurs par Konami.

Ennemis gélatineux

Alien Soldier reste dans le même ton que ce dernier, tout en changeant certains points. Techniquement, les deux jeux se valent, bien que Probotector soit plus soigné. Par contre Alien Soldier propose un jeu beaucoup plus speed avec des sprites nettement plus gros et un rythme bien plus important. Le scénario n'ayant aucune espèce d'impor-



Si votre énergie est pleine et si vous effectuez l'esquive (bas + saut), vous avez alors le pouvoir du Phoenix !

PETIT ÉCHANTILLON...

Oui, ceci n'est qu'un petit échantillon des boss que l'on peut rencontrer dans Alien Soldier. Ils font partie intégrante du jeu et on passe le plus clair de son temps à chercher les techniques permettant de les anéantir. Ils ont comme particularité d'être énormes, beaux et bien animés.



tance, je m'en vais tout de suite vous parler du jeu. Aux commandes d'un robot à tête d'aigle (ou d'un aigle à corps de robot), le joueur s'engage à boucler vingt-cinq niveaux d'arcade pure, remplis d'ennemis et de pièges adéquats. Le principe est bien simple mais le résultat à obtenir l'est moins. Dès le premier niveau, l'accent est mis sur la diffi-

Après une minute de progression, le premier boss fait déjà son apparition : une sorte de serpent mécanique articulé.

culté du jeu. Les ennemis tombent comme des mouches et ne sont pas très beaux à voir : aliens cyclopes, grosses masses gélatineuses, R2-D2 déformés... Après une minute de progression, le premier boss fait déjà son apparition : une sorte de serpent mécanique articulé. Vos tirs répétés ne serviront à rien contre lui. Pas de panique, il suffit d'attendre que la voix off vous sorte un « Ready ? Fight ! » pour commencer le carnage ! Et oui, même la tuerie en règle est parfois réglementée. Cette courte pause ne doit pas faire relâcher votre attention pour autant. En effet, le temps pour parvenir à la fin de chaque niveau est limité.

LE TRÉSOR DE TREASURE

Treasure Soft est une petite boîte japonaise qui risque de vite se faire connaître. On doit à cette société des petites merveilles comme Gunstar Heroes et Dynamite Headdy. Pour info, sachez que la majorité des programmeurs de Treasure était auparavant chez Konami. On n'est pas étonné de voir que Alien Soldier, ce clone de Probotector est une réussite pure et simple !

Donc, pas question de perdre une seconde pour faire un travail propre : il faut indubitablement allier dextérité et rapidité. Difficile, tout de même, quand on gère ce personnage pour la première fois. La maniabilité ne se limite pas à : court, saute, tire ! Le héros est nettement plus complet que ça, et savoir le maîtriser totalement ne viendra qu'au bout de quelques parties. Tout d'abord, il faut choisir les armes. Ces dernières sont au nombre de six et vous ne pouvez en choisir que quatre ➤



Sur fond de montagnes enneigées, des serpents bleus ont décidé de vous avaler tout cru. N'empêche que c'est beau !

➤ (plusieurs fois la même si vous le désirez). Ce dur choix effectué, faites un tour dans le Control Test. Sur cet écran, toutes les commandes sont expliquées et vous pouvez vous entraîner, hors de portée du feu ennemi. Voici une excellente idée qui devrait être utilisée dans tous les jeux au maniement ardu. Pour revenir au héros, ce dernier peut donc sauter, tirer et courir. Grâce à un jet-pack sur son dos, il peut également se maintenir dans les airs et amorcer ainsi un double saut. Si jamais un plafond se pré-

Pas question de perdre une seconde pour faire un travail propre : il faut indubitablement allier dextérité et rapidité.

sente, vous pouvez marcher dessus ! Autre chose, très utile contre les boss : vous pouvez foncer d'un bout à l'autre de l'écran en évitant toute attaque. Un excellent moyen de défense consiste également en un super bouclier qui dévie pas mal de projectiles ennemis. Mais attention, ceci gâche votre réserve d'armes. Cette dernière est limitée et se recharge quand l'arme n'est pas utilisée. Pour terminer dans la joie et la bonne humeur, vous possédez deux modes de tir. Un, relativement normal, et l'autre qui

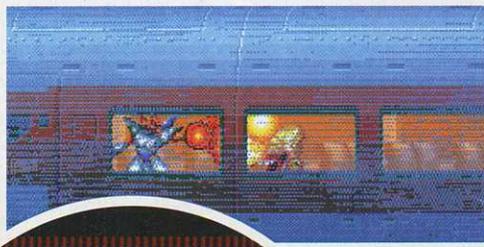
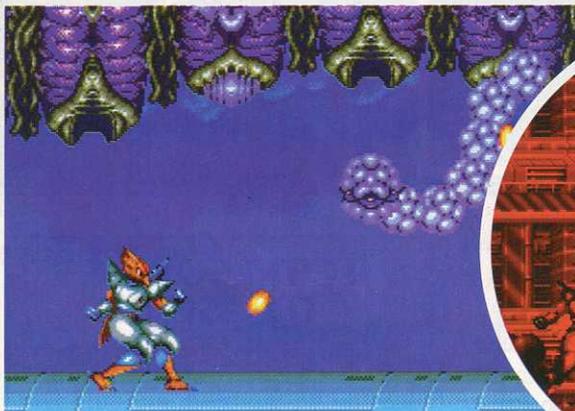
vous permet de bloquer le tir dans une direction. Toutes ses petites choses rendent la maniabilité archi complète et classent Alien Soldier parmi les meilleurs de sa catégorie.

C'est le top !

Parlons maintenant de l'aspect le plus important : la réalisation. Le jeu va extrêmement vite, et le nombre de sprites affichés à l'écran n'affectent en rien sa vitesse générale. Les programmeurs se sont même payés le luxe d'inclure un réglage de vitesse durant la pause pour ralentir l'action ! Les effets spéciaux pleuvent, et des centaines de parapluies ne seraient

DIVERSES SITUATIONS

Les phases varient très souvent dans Alien Soldier. Le héros passe sans problème du toit d'un avion au dos d'une mouche. Il joue les marins sur un bateau et va même s'envoyer en l'air dans l'espace dans une phase shoot'em up. On a vraiment pas le temps de s'ennuyer.



Editeur

SEGA

Développeur

TREASURE SOFT

Distributeur

SEGA

Support

MEGA DRIVE

Genre

SHOOT'EM UP

Nombre de joueur

UN SEUL

Prix et date de sortie

ENVIRON 450 F, disponible



Cet ennemi est presque un plagiat de Probotector. Mais bon, on excusera pour cette fois.

Fans de Robocop, réjouissez-vous ! ED 209 est de retour.

LE COUP DU NOUNOURS !

À un moment, un petit ours encerclé d'ennemis réclament votre aide en hurlant des « Help ». Une fois sauvé, ce dernier vous emmène faire un tour en bateau. Jusqu'au moment où le boss arrive et le jette par dessus bord. Il risque de le payer cher le bougre.



Chose que l'on ne peut pas se permettre sur Super Nintendo, une déformation sur un sprite. Du plus bel effet en plus.

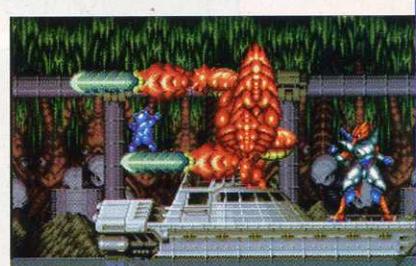


Des effets que l'on ne croyait réservés qu'au Mode 7 de la Super Nintendo sont ici allègrement utilisés !

pas suffisants pour les éviter. Les distortions de sprites rendent l'animation encore plus fluide et des effets que l'on ne croyait réservés qu'au Mode 7 de la Super Nintendo sont ici allègrement utilisés ! Mention spéciale pour le papillon géant du 13ème niveau qui nous a laissé les fesses par terre tellement elles bougent bien (les ailes du papillon, bien sûr !). Les vingt-cinq boss sont tous plus originaux les uns que les autres, et ils sont tous énormes. Reprenant une technique de chez Konami, ces boss sont sectionnés en plusieurs sprites pour les membres et l'animation n'en est que meilleure. Un seul problème concerne l'animation : quelques clignotements intempestifs,

mais rien de grave dans le feu de l'action. Autre point fort du jeu, son rythme démentiel. Il n'y a aucun temps mort dans l'action, et à peine « Stage Clear » est affiché à l'écran qu'immédiatement le niveau suivant commence. L'action est variée et les scènes changent complètement d'un niveau à l'autre. Les graphismes sont également variés et les décors sont, pour une fois, originaux pour ce genre de jeu. L'action débute dans un aéroport, puis la bataille se poursuit dans un avion, dans une forêt, dans une base, dans la montagne, pour enfin finir dans l'espace intersidéral. Non contents d'être diversifiés, ces graphismes sont de toute beauté et vous laisseront pantois plus d'une fois. Résumons les qualités de Alien Soldier : beau, difficile, varié, complet, techniquement irréprochable... Bref, un top dans sa catégorie, au même titre que Probotector !

LIONEL VILNER



Alien Soldier
Mega Drive

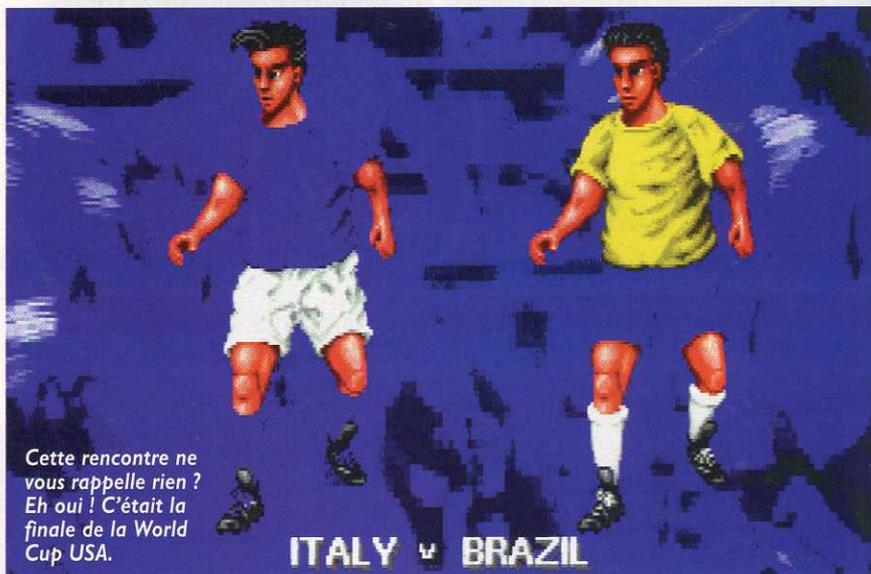
CRÉATIVITÉ	★★★★
JOUABILITÉ	★★★★★
GRAPHISMES	★★★★★
SON	★★★★
POTENTIEL	★★★★★

ALIEN SOLDIER EST UNE CLAQUE ATOMIQUE QUI LAISSE UNE GROSSE TRACE ! C'EST L'UN DES RARES JEUX QUE L'ON PUISSE COMPARER À L'INDÉTRONABLE PROBOTECTOR. RÉALISATION TECHNIQUE DU TONNERRE ET DIFFICULTÉ DE L'ENFER FONT D'ALIEN SOLDIER UN PETIT BIJOU DE L'ARCADE. IL LAISSE PRÉSAGER UN AVENIR TUMULTUEUX POUR TREASURE SOFT ET POUR LA MEGA DRIVE !

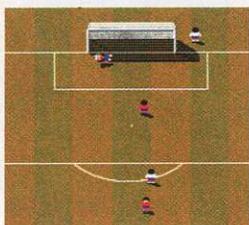
Sensible Soccer

JAGUAR

Après des débuts fracassants sur la Mega Drive, Sensible soccer la simu de foot qui a rendu fou une génération entière de vidéomaniaques débarque sur la Jaguar ! Sujet sensible ? Mais non, mais non !



Cette rencontre ne vous rappelle rien ? Eh oui ! C'était la finale de la World Cup USA.



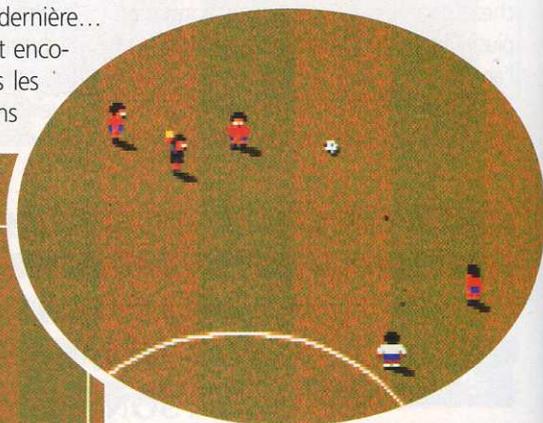
Des jeux de foot, il y en existe des dizaines sur toutes les consoles ! La Jaguar, pour ne pas être la lanterne rouge, nous sort sa première simulation du sport le plus populaire de notre continent : Sensible Soccer, édité par Telegames.

Pas de doute, le Mondial aux États-Unis a eu un impact redoutable sur le marché du jeu vidéo. On ne compte plus les simulations sorties au cours de l'année dernière... Et ce n'est pas fini, il en arrivent encore ! En fait, il y en a pour tous les goûts : des moches, des moins

moches, des superbes comme Fifa Soccer pour ne pas le citer, des très sophistiqués (International Super Star Soccer), et d'autres comme Sensible Soccer à la fois simple et efficace...

Paris, c'est magique !

Le moment est d'autant mieux choisi que cette sortie correspond à la reprise de la Champions League, de la Coupe des

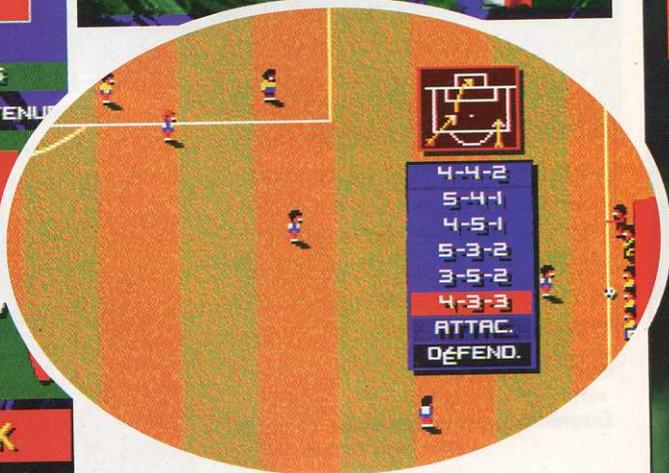


Attention, ne pas trop provoquer l'arbitre ! Il a sorti le carton jaune, mais la prochaine fois ce pourrait être le rouge.

QUELQUES OPTIONS



Vous pouvez gérer divers paramètres : choix des joueurs, des maillots, de la durée d'un match, du niveau de difficulté et en cours de partie opérer des changements tactiques ou des changements de joueurs.



Coupes et de la Coupe de l'UEFA. À ce propos, les résultats des clubs français sont, à l'heure où je vous écris, plutôt mitigés. Nantes s'est vu infligée une sérieuse défaite face à Leverkusen (5 à 1), remettant sérieusement en cause ses chances de qualification pour les demi-finales. Par contre le PSG est rentré de Barcelone avec un très bon 1 à 1 face au Barça ! Le Parc des Princes risque fort de s'enflammer au

match retour... Quand à l'équipe d'Auxerre, elle a ramené un beau match nul d'Arsenal, ça risque d'être très très intéressant au match retour ! J'espère qu'au moment où vous lirez CD Consoles, au moins deux de nos valeureuses équipes seront qualifiées pour leurs demi-finales respectives. Mais revenons maintenant à notre jeu. Comme la plupart des simulations sorties à ce jour, Sensible Soccer offre

Comme la plupart des simulations sorties à ce jour, Sensible Soccer offre un grand éventail de modes de jeu.

un grand éventail de modes de jeu. D'abord, pour vous familiariser, faites quelques matchs amicaux. Choisissez votre équipe parmi les 51 disponibles et affrontez un pote ou le computer. Ensuite, entrez dans la cour des grands et participez aux divers championnats qui vous sont offerts. Les incontournables de la

Coupe du Monde se lanceront directement dans le World Championship pour affronter les meilleures équipes du monde. Ceux qui suivent un peu l'actualité sportive évolueront dans les divers championnats européens en prenant, le temps d'un jeu, la place des plus grands clubs de notre continent. Inutile de rêver à notre championnat national, vous ne trouverez aucune liste des clubs français !

Allez les bleus

En fait, il n'y a qu'un club par pays, c'est l'équipe nationale ! Rien à voir donc avec les prouesses d'Electronic Arts qui avec FIFA Soccer 95 propose de participer aux vrais grands championnats européens (français, italien, espagnol, hollandais, etc...) avec l'ensemble des équipes pour chaque

Beaucoup de tension dans ce match Espagne-Angleterre, ça risque de dégénérer très vite.



► nation. Cette lacune de Telegames risque de coûter cher à la Jaguar... Dans Sensible, vous pouvez composer votre équipe à votre guise, choisir les seize joueurs sélectionnés et changer leur nom si par hasard votre idole n'est pas dans la liste ! Vous pouvez aussi apporter votre touche artistique à la tenue de votre équipe, en changeant la couleur du maillot, du short et des chaussettes.

Jouez à Ray La Science.

Au niveau de la stratégie vous disposez des schémas tactiques classiques utilisés dans le monde du foot pro. Si vous voulez prendre le moins de but possible, je vous conseillerais d'opter plutôt pour un 4-4-2 (très utilisé dans le championnat italien), par contre un 4-3-3 ou un 3-5-2 apportera plus de spectacle sur le terrain et dans les tribunes ! En match amical, choisissez le mois de l'année au cours duquel aura lieu la rencontre, choisissez février si vous jouez avec la Suède cote le Cameroun : c'est pas très sport, mais c'est

Encore un corner en faveur des italiens qui se montrent très offensifs.



Durement taclé, l'attaquant espagnol va bénéficier d'un très bon coup franc.

En ligue ou en coupe, les conditions climatiques évoluent au fil des rencontres, comme dans la réalité.

efficace... Vous pouvez aussi gérer les conditions météo. Alors un conseil, si vous jouez avec l'Angleterre, demandez sans hésiter une bonne douche écossaise. Sachez quand même qu'en Ligue ou en Coupe, les conditions climatiques évoluent au fil des rencontres, comme dans la réalité. Pour les autres championnats, vous pouvez sélectionner l'état du terrain : dur, verglacé, mou, sec, humide, boueux ou normal. En match de Coupe,



optez pour le début de saison qui vous convient, décidez d'une rencontre à élimination directe (danger) ou d'un match aller-retour (stratégie avant tout) et de la possibilité ou non que l'arbitre siffle les coups francs ou les prolongations. En championnat, vous décidez du nombre d'équipes engagées, de matchs à disputer

et des points accordés pour une victoire (2 ou 3). Bien sûr, les mi-temps ne durent pas 45 minutes mais plutôt 3, 5, 7 ou 10 minutes. Trois niveaux de difficulté sont proposés : débutant, normal, expert.

Vous pouvez, au cours d'un match, décider de remplacer un joueur, tenter de modifier le schéma tactique de votre équipe avec toutes les complications que cela apporte. Le changement pourra s'effectuer pendant un arrêt de jeu. Enfin pour contenter votre ego, dès qu'un but est inscrit, il est aussitôt rediffusé et, si vous désirez revoir une action au ralenti, il vous suffit d'appuyer sur la touche étoile de votre paddle, vous visionnez alors les cinq dernières secondes du jeu ! L'option « meilleurs moments » vous fait revivre les plus belles actions de votre dernier

Editeur	TELEGAMES
Développeur	SENSIBLE SOFTWARE
Distributeur	RENEGADE
Support	JAGUAR
Genre	SIMULATION DE FOOT
Nombre de joueurs	1 À 2
Prix et date de sortie	ENTRE 400 ET 450 F, DISPONIBLE

DES MOMENTS CHAUDS



Malgré les superbes arrêts de Bernard Lama, dès la 25^{ème} minute la Hollande ouvre le score face à la France grâce à son attaquant Berkampf. Très vite, Jean-Pierre Papin égalise mais les français, dominés physiquement, vont concéder 2 penalties. À 13 minutes de la fin, ils auront deux buts de retard.

Un petit détail quand même, mais qui a son importance, les stars se distinguent des autres joueurs par une petite étoile qui plane au-dessus de leurs têtes.

match. Comme vous pouvez vous en rendre compte les options ne manquent pas... Résultat, tactiquement le jeu est intéressant et en plus on se prend vraiment pour Raymond la Science ou Frantz « kaiser » Beckenbauer ! Par contre le jeu manque singulièrement

d'animations. Par exemple : on ne voit jamais le public en délire dans les gradins. Pour peu on se croirait pendant un match à huis-clos. Mais heureusement il donne de la voix !

Joueurs ou robots ?
Lorsqu'un but est marqué, pas de courses intempestives le long des gradins, pas de scènes de joie chez les joueurs ou de détresse chez le pauvre gardien qui a vu le ballon lui échapper. D'autre part, la vision du jeu se limite à un seul angle de vue. Il est vrai que le concept du jeu n'est plus très jeune, et c'est bien dommage. Les gra-

phismes ne sont pas terribles, les sprites sont plutôt grossiers et les joueurs assez méconnaissables. Ils ne portent même pas de numéro sur leur maillot. Remarquez vu leur taille, il serait bien difficile à distinguer. Un petit détail quand même, mais qui a son importance les stars se distinguent des autres joueurs par une étoile qui plane au-dessus de leurs têtes ! Au final Sensible est une bonne simu, mais elle n'a malheureusement pas bénéficié d'une réactualisation radicale pour la Jaguar. Il n'en reste pas moins que ce jeu soit devenu culte pour bon nombre de joueurs.

FRANÇOIS LAURENS

Sensible Soccer

Jaguar

Existe aussi sur Mega Drive et Snes

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

GRÂCE À SENSIBLE SOCCER DE TELEGAMES, LA JAGUAR POSSÈDE ENFIN SA PREMIÈRE SIMULATION DE FOOT. DOMMAGE QU'ELLE NE PROPOSE PAS DE RÉELLES AMÉLIORATIONS PAR RAPPORT À LA VERSION MEGA DRIVE, SURTOUT EN CE QUI CONCERNE LA RÉALISATION ! MAIS LE CONCEPT EST INDÉMODABLE ET CE JEU RESTE POUR BEAUCOUP UNE RÉFÉRENCE EN LA MATIÈRE...

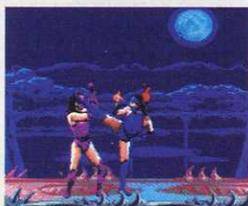
Mortal Kombat II

MEGA DRIVE 32X

Dans Mortal Kombat II, les coups n'assomment pas, ils expédient tout droit en enfer ! Les guerriers ne souffrent plus, ils trépassent ! L'hémoglobine coule à flots pour la plus grande joie des fans de ce jeu... M K est de retour et il n'est vraiment pas content !



Avec Baraka, vous avez droit à du sang pour sang pur gore ! Voici sa dernière trouvaille pour faire le malin : le lavage d'estomac avec couteaux de cinquante centimètres...



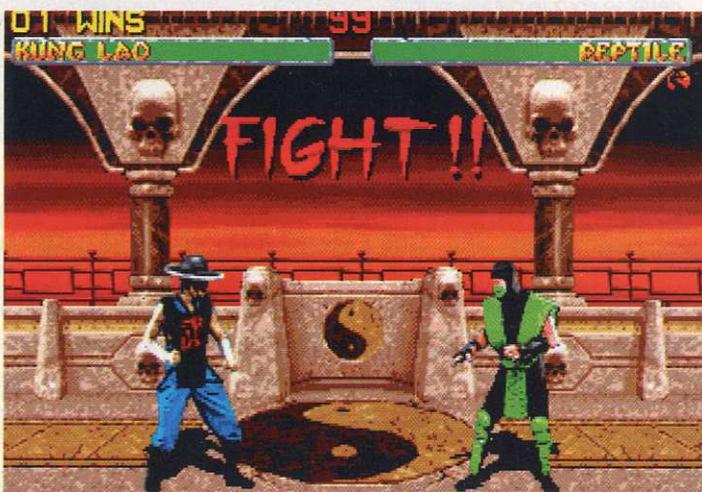
Question scénario, rien de vraiment passionnant dans Mortal Kombat II. Douze bagarreurs venus d'un monde ténébreux, Shang Tsung, Johnny Cage, Liu Kang, Kung Lao, Jax, Baraka, Sub Zero, Scorpion, Reptile, Kitana, Mileena, Raiden, participent à un tournoi d'arts martiaux organisé par un mystérieux Shao Kahn. Ils espèrent le remporter et démontrer, par la même occasion, leur savoir-faire en matière de combat. Les matchs se déroulent en deux manches gagnantes et toutes les

techniques sont permises, même les plus fourbes ! Mais de toute façon, l'histoire, qui s'en soucie ? L'important, c'est le jeu ! À l'origine, Mortal Kombat II est un jeu d'arcade de Midway. Le fait qu'il présente des décors et des personnages entièrement digitalisés ne suffit pas pour expliquer sa très grande popularité. Disons plutôt qu'il a marqué les esprits par son ambiance, comment dire... très gore.

C'est pas de la série Z !

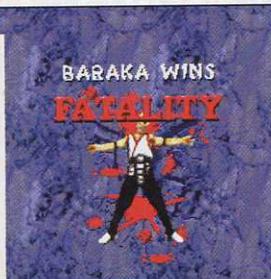
Imaginez une borne colossale bardée de superbes décorations. Imaginez une borne avec deux monstrueuses manettes et dix petits boutons. Imaginez une borne qui renferme dans sa bedaine une carte d'arcade venue d'un autre monde. C'est ça Mortal Kombat II, une borne à l'allure, inquiétante, malsaine, bref attirante.

Au prime abord, Mortal Kombat II 32 X, adaptation fidèle de l'arcade réalisée par Acclaim, reprend la même donne que son prédécesseur, Mortal Kombat I. C'est-à-dire des graphismes entièrement digitalisés, des combattants filmés puis fondus dans des décors et des musiques dignes des plus grands films d'horreur ! Toutes ces choses, on peut le dire, correspondent à la portion visible de l'iceberg. La face cachée



Fight s'affiche à l'écran. Le combat va bientôt commencer. Alors moi je parie sur la victoire de Scorpion. Sa cote à cinq contre un m'assure...

LES FATALITIES !



Transformation en tas d'os, découpage en petites rondelles, arrachage des deux bras, etc. Reconnaissez que la fatality, sorte de technique secrète que le combattant exécute à la fin du match, a de quoi vous glacer le sang ! On peut aussi réaliser une babality et transformer l'adversaire en bébé ou tenter un friendship... pour lui offrir un cadeau !

concerne la maniabilité. Les combattants maîtrisent tous les mêmes coups de base (deux boutons pour les attaques faibles, deux autres pour les coups puissants et un dernier pour la protection). Selon les programmeurs de Midway, c'est fait exprès pour une meilleure jouabilité. Pour ma part, ce serait surtout dû à un manque d'imagination. Est-il normal que douze combattants, venus d'horizons complètement différents, luttent exactement de la même manière ? Nan, nan et renan !

Bidoche et compagnie...

Ce manque apparent de diversité se voit cependant vite comblé par les coups spéciaux (environ six ou sept par guerrier) et les fatalités, babalities ou friendship. Pour votre gouverne, sachez qu'il s'agit de super attaques ou plutôt de techniques secrètes que chaque combattant exécute à la fin du match. Dans MK II ça n'arrête pas : démembrement, arrachage de tête, transformation en tas d'os, métamorphose en dragon géant pour croquer son

malheureux adversaire ou pire encore la réduction du cerveau en purée de citron juteux... un truc à vous retourner l'estomac ! Pour magnifier le tout, les morts crient joyeusement de douleur (sic !), saignent atrocement et se tordent dans tous les sens. Le plaisir des fatalités reste donc infini et même proche du nirvana ! Rappelons au passage que ces fatalités ont grandement tracassé l'opinion publique de plusieurs pays (les États-Unis notamment). Les pontes du gouvernement ont interdit la vente du jeu console, sur Mega Drive et Super Nintendo, aux moins de 12 ans. Les médias n'ont pas perdu de temps pour détailler l'affaire sous toutes ses coutures. Ils en ont même profité pour déclarer que le jeu vidéo rend violent, en se servant de Mortal

Kombat II comme fer de lance. Bref, pour la presse, MK II n'est pas un havre de paix mais un concentré de violence en barre !

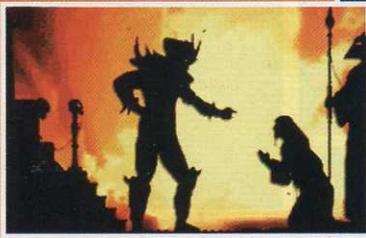
Ça va saigner !

Les attaques que les bastonneurs effectuent sont très réalistes et d'une rare violence. Tant mieux ! C'est la première fois que dans ma carrière de testeur-fou-super-▶



Rayden fonce tête baissée et essaie de vous pousser dans un coin de l'écran. Il ne se doute pas que vous préparez une terrible contre-attaque. Pauvre de lui !

MORTAL KOMBAT II, L'HISTOIRE !



MORTAL KOMBAT II

Shang Tsung a été vaincu en finale du tournoi de Mortal Kombat I. Pour échapper à la colère de son nouveau maître, Shaoh Kahn, il participe à cette nouvelle joute. Il jure de tuer tous ses adversaires et de les fatalifier !

speedé je vois autant souffrir les guerriers et gicler l'hémoglobine. On dirait qu'ils cachent tous des poches à sang dans leurs vêtements ! Précisons un peu le pedigree des deux boss du mode Computer, Kintaro et Shao Kahn ! Le premier ressemble à l'avant-dernier boss de

Mortal Kombat premier du nom. Désormais, il épaula Shao Kahn et lui obéit sans discuter. Il atomise tous ceux qui se mettent en travers de sa route. Vu son physique, plus proche du monstre de film d'horreur que de

Robert Redford, il vaut mieux que vous soyez au top de votre forme ! Shao Kahn se contente d'effectuer des enchaînements mortels que la C. I. C. U. (Confédération Internationale des Combattants Ultimes) devrait d'ailleurs interdire ! Tel un Mike Tyson déchaîné, il vous fait sauvagement mordre la poussière avant de vous retourner dans les airs comme une crêpe...



Certains combattants se vident entièrement de leur sang après avoir encaissé un méchant coup...

Des surhumains ?

Les bagarreurs se déplacent de façon plus qu'humaine. Leur démarche chaloupée démontre que les gens chargés de l'animation connaissent leur métier. Signalons que ces mêmes personnes se sont occupées d'autres grands hits

Editeur	Acclaim
Développeur	Probe
Distributeur	Acclaim
Support	CARTOUCHE
Genre	JEU DE COMBAT
Nombre de joueurs	DEUX JOUEURS
Prix et date de sortie	ENVIRON 450 FRANCS

PRÉPAREZ LES PANSEMENTS !



C'est en jouant contre l'ordinateur que l'on rencontre les deux boss, que dis-je... les deux monstres nommés Kintaro et Shao Kahn. Le premier ressemble méchamment à Goro, avant-dernier boss de Mortal Kombat I. Avec ses quatre bras, il vous projette sur le sol et vous fait savourer la poussière. Le second vous bombarde avec ses poings et ses pieds. Oh bonne mère, tu me dis comment les battre ces deux là ??



DE MORTAL KOMBAT À KILLER INSTINCT !

Midway et Nintendo ont récemment lâché dans les salles obscures un jeu de combat baptisé Killer Instinct. Il a pour mission, d'après ses géniteurs, de détrôner les Mortal Kombat 2, Super Street Fighter 2 X et autres Virtua Fighter. Sur le plan graphique et musical, il reste très proche de Mortal Kombat II (normal, c'est Midway qui l'a fait !). Quant à la jouabilité, elle se situe entre Street Fighter et MK 2.

Fighter II ou The King Of Fighters'94, contribue fortement à sa réussite. Même si les décors ne sont pas aussi veloutés qu'en arcade, j'avoue qu'ils restent très impressionnants. Cette version 32 X ce dépatouille également bien en ce qui concerne les options, bruitages et musiques diverses.

Ambiances morbides

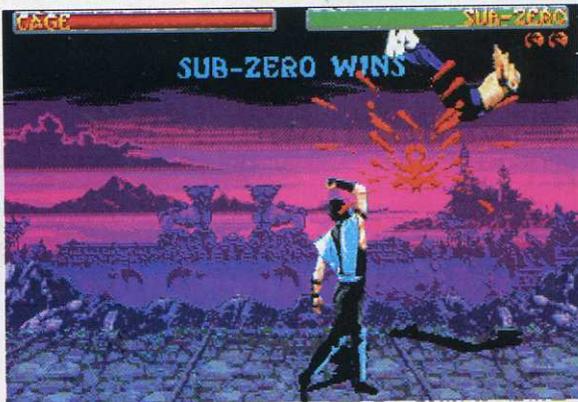
Ces dernières procurent au jeu une atmosphère morbide, que l'on ne retrouve pas sur les autres machines (Mega Drive et Super Nintendo). Peut-être seront-ils encore meilleurs dans Mortal Kombat III ? À titre d'info, sachez que Midway

prévoit de le sortir d'ici peu en arcade. Nous avons réussi, au péril de notre vie, à dérober aux big boss de Midway une seule et unique photo de cette nouvelle mouture. Nous l'avons diffusée dans CD Consoles 4. Nous vous prions humblement de nous excuser pour pour le peu d'info que nous vous révélons sur ce futur hit, mais que voulez-vous... le travail d'espion industriel n'est pas de tout repos !

David Taborda

Midway, tous servis par des graphismes entièrement digitalisés : Pit Fighter (un jeu de catch), T2 (un shoot offrant une vue subjective) et le plus grand jeu de basket-ball de tous les temps, NBA Jam Edition Tournament ! On peut le dire, Mortal Kombat II est un jeu de baston à part. Son approche graphique, complètement différente de celle proposée par Street

L'uppercut est un coup assez lent. Cependant, il s'avère assez meurtrier. Bref, apprenez à l'employer correctement au cours d'un combat.



Mortal Kombat II

MD 32X

Existe aussi sur Super Nintendo et Mega Drive

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

MORTAL KOMBAT II SUR 32 X RISQUE DE REMPORTEUR UN JOLI SUCCÈS GRÂCE À SON EXCELLENTE RÉALISATION. MÊME S'IL N'ÉGALÉ PAS THE KING OF FIGHTERS'94 OU SUPER STREET FIGHTER II X, J'AVOUE QU'IL M'A SURPRIS, NOTAMMENT SUR LE PLAN GRAPHIQUE. SANS OUBLIER LES FATALITIES, AUSSI IMPRESSIONNANTES QU'EN ARCADE.

ESPACE

3 games



SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	299,00	NFL QUATERBACK 95	549,00
ANIMANIACS	349,00	NHL 95	479,00
BATMAN ET ROBIN	399,00	NIGEL MANSEL INDY	299,00
BLACK HAWK	399,00	POWER DRIVE	399,00
CANON FODDER	449,00	PSG SOCCER	249,00
DEMON'S BLAZON	449,00	RISE OF THE ROBOT	299,00
DONKEY KONG COUNTRY	489,00	SAILOR MOON	399,00
DRAGON	399,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
DRAGON BALL Z 3: L'ultime Menace	489,00	SHAQ FU	449,00
EARTH WORM JIM	399,00	SOULBLAZER	449,00
EQUINOX	299,00	SPARKS TER	399,00
FATAL FURY 2	299,00	SPIDERMAN TV	499,00
FATAL FURY SPECIAL	449,00	STAR GATE	499,00
F1 POLE POSITION 2	399,00	STREET RACER	299,00
JOHN MADDEN 95	479,00	STROUMPFS	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	STUNT RACE FX	449,00
KICK OFF 3	369,00	SUPER BOMBERMAN 2	399,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	399,00	SUPER INDIANA JONES	429,00
LE ROI LION	399,00	SUPER PUNCH OUT	449,00
LE RETOUR DU JEDI	399,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
MAXIMUM CARNAGE (SPIDERMAN)	249,00	SYNDICATE	449,00
MORTAL KOMBAT 2	489,00	TETRI'S+ DR MARIO	399,00
NBA LIVE 95	479,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	399,00
NBA JAM	399,00	WARLOCK	499,00
NBA JAM T.E	399,00	WOLFENSTEIN 3D	299,00

GENIAL !!! * NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
 - AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
 ** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F

PROMO SUPER NINTENDO

MICKYMANIA	199,00	STAR WING	99,00
ART OF FIGHTING	199,00	MICRO MACHINES	199,00
BUBSY	199,00	MORTAL KOMBAT	149,00
CLAYMATE	199,00	PARODIUS	199,00
CHOPLIFTER 3	199,00	PILOT WINGS	99,00
DAFFY DUCK	199,00	PITFALL	199,00
DINO DINNIS SOCCER	199,00	SKYBLAZER	199,00
DOUBLE DRAGON	149,00	SMASH TENNIS	199,00
EMPIRE STRIKE BACK	199,00	SUPER KICK OFF	149,00
F1 POLE POSITION	199,00	SUPER R TYPE	99,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	SUPER SWIV	199,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER TURN N BURN	199,00
JIMMY CONNORS	199,00	TERMINATOR 2	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00	TINY TOON	199,00
LE COBAYE	199,00	VORTEX	199,00
LEGEND	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
LEMMINGS 2	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	199,00
		WWF RAW	299,00

MEGADRIVE

AERO THE ACROBAT (EUR)	299,00	PSG SOCCER (EUR)	349,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	429,00		
BLOOD SHOT (EUR)	449,00	RISE OF THE ROBOT (EUR)	249,00
CANNON FODDER	399,00	ROAD RASH 3 (EUR)	369,00
DRAGON BALL Z (JAP)	249,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
DRAGON (EUR)	299,00	RUGBY WOLD CUP (EUR)	399,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	449,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	SHINING FORCE II (EUR)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	399,00	SOLEIL (EUR)	425,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	379,00	SPARKSTER (EUR)	369,00
FLINK (EUR)	369,00	SPIDERMAN TV (EUR)	449,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	STAR GATE (EUR)	449,00
JOHN MADDEN 95	399,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
KICK OFF 3 (EUR)	299,00	SYNDICATE (EUR)	399,00
LAND STALKER (EUR)	399,00	URBAN STRIKE (EUR)	299,00
LA LEGENDE DE THORE (EUR)	449,00	X MEN 2 (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00	WARLOCK (EUR)	449,00
NBA JAM (EUR)	399,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	299,00
NBA JAM T.E (EUR)	399,00		
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00		
NFL QUATERBACK 95	499,00		
NHLPA 95 (EUR)	399,00		
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00		
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	399,00		
PRINCE OF PERSIA (EUR)	199,00		
PROBOTECTOR (EUR)	399,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 69 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT
***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette 790 F

BONKERS (MICKEY)	495,00
BREATH OF FIRE	539,00
CLAYMATE	199,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	449,00
DRAGON VIEW	449,00
FINAL FANTASY 3	549,00
JOHN MADDEN 95	395,00
LEGEND	199,00
LORDS OF THE RINGS	495,00
MEGAMAN X 2	495,00
MIGHT AND MAGIC 3	549,00
OBITUS	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	449,00
STAR STREK NEXT GENERATION	249,00
STUNT RACE FX	299,00
SUPER METROID	299,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	299,00
TETRIS 2	399,00
TOP GEAR 3000	495,00
ULTIMA FALSE PROPHET	299,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	495,00
UNIRACER	399,00
WARIO WOODS	349,00
WIZARDRY 5	199,00
WORLD HEROES II	399,00
X MEN	495,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	199,00
FATAL FURY	199,00
MEGAMAN SOCCER	199,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	149,00
STREET FIGHTER 2	99,00
STREET KOMBAT	149,00
VORTEX	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00

MEGA PROMOS M.D

ALIEN 3 (EUR)	149,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	149,00
BALL Z (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00
CASTELVANIA (USA)	199,00
CHAKAN (EUR)	149,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (EUR)	299,00
E.A HOCKEY + J.MADDEN	99,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
FANTASY ZONE (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	379,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00
JAMES POND 3 (EUR)	149,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
KLAX (EUR)	99,00
LEMINGS 2 (EUR)	199,00
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	149,00
LOTUS 2 (EUR)	149,00
MICKEY DONALD (EUR)	159,00
MICKYMANIA (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00
PITFALL (EUR)	199,00
ROBOCODE (JAP)	99,00
SHAQ FU (EUR)	195,00
SMASH TV (EUR)	99,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
ZOOL (EUR)	99,00

SUPER FAMICO

COTTON 100%	
CHRONO TIGER *	
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	
FATAL FURY SPECIAL	
NOSFERATU	
RAMNA 1/2 4	
R TYPE 3*	
SONIC BLASTMAN 2	
YUYU HAKUSHO 2	
(* : DB24, DB25, FATAL SURY SPECIAL, ...)	

GIGA PROMO S.F

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	299
RAMNA 1/2 4	199
FATAL FURY SPECIAL	299
IMPERIUM	199
SPACE ACE	149
HUMAN GP	149
ROYAL CONQUEST	99
RUSHING BEAT	99
TINY TOON	199
SUPER PINBALL	199
RUHING BEAT SHURA	199
MAGIC JHONSON SUPER DUNK	199
ART OF FIGHTING	149
ASTRO GOGO	199
EYE OF THE BEHOLDER	199
FIRE EMBLEM	199
TURICAN	99
SUPER METROID	199

ACCESSOIRE

2 MANETTES SANS FIL PRO6	299
SUPER ADVANTAGE ASCII	249
MANETTE ASCII	99
ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE	399
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO	129
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE	199

SUPER GAME MAGE 379 FF

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	19
MANGA	35
MANGA COULEUR	79
CD MUSICAUX	129
POSTER	99
PUZZLE 500 PIECES	99
RAMICARDS à partir de	59
CAHIERS	29
FIGURINES	39
PINS	19
JEUX DE 54 CARTES	99
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139

CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE N° 4 A11 129 F

DRAGON BALL Z : LE FILM 129

SEGA 32 X

SEGA 32 X	1290
COSMIC CARNAGE	449
DOOM	449
GOLF 36 GREAT HOLES	449
METAL HEAD	449
MORTAL KOMBAT 2	449
SPACE HARRIER	449
STAR WARS	449
SUPER MOTOCROSS	449
VIRTUA RACING DE LUXE	449

Front Mission

Super Nintendo

Venu tout droit d'un univers high-tech, Front Mission. Vos moyens : des Battlemechs, robots géants aux armes destructrices. Et votre but : la sacro-sainte vendetta... Le dernier-né est si beau, si prenant, si exaltant, que votre mission sera d'y résister !



Parmi les armes de poing disponibles, on trouve un lance-flammes dévastateur désigné sous le label « Hot-Dog ». On ne l'obtient pas tout de suite, mais on est content d'avoir attendu.



Les humains sont incorrigibles. Dans un futur proche, alors qu'ils pourraient vivre en paix en profitant des progrès de la science, les hommes continuent à se faire la guerre, moins par idéal que par habitude. Puis, fatigué, chacun rentre de son côté, convaincu d'avoir œuvré pour le bien de l'humanité, en attendant des jours meilleurs. Rapidement, un climat tendu s'installe entre les deux nations les plus puissantes, l'OCU (Ocean Community Union) et l'USN (United States of the New

continent) : c'est la guerre froide. Une situation qui aurait pu s'éterniser s'il n'y avait eu l'incident LARCUS. Mais, reprenons là où tout a commencé...

Des missions vindicatives

Dans un but purement militaire et inavoué, les gouvernements en place décident d'orienter toutes les recherches vers la bio-synthèse, incluant le bioware et le cyberware. Vulgairement, il s'agit de greffer, d'implanter des éléments mécaniques à l'intérieur d'un corps humain pour optimiser ses capacités. C'est là la ligne directrice. Quelques décennies plus tard, on découvre par le biais des ondes cérébrales le moyen d'établir une sorte de symbiose entre l'homme et la machine. Dès lors, OCU et USN entraînent des unités spéciales d'interventions comptant dans leurs rangs de jeunes soldats qui bénéficient tous du programme « BOD » (Body On Deck). Vous faites partie des unités spéciales de l'OCU et êtes responsable, indirectement, de l'incident LARCUS. Driscoll, commandant en chef de l'USN, tue sous vos yeux Kalen,

LES GROSSES CARCASSES



Des battleMechs plus puissants vous seront opposés en fin de missions (jusque-là, ils s'étaient planqués !). Il s'agit des commandants en chef de l'USN qui sont, en général, plus puissants que vous et mieux armés. Toujours impressionnants (jugez-en vous même), ils sont, par contre, incapables de se protéger des attaques aux missiles, du fait de leur taille. À bon entendre...



Chaque ville (le jeu en compte plus d'une quinzaine) présente les mêmes options, de telle sorte que le joueur n'est pas perdu d'un endroit à l'autre.

vos bien-aimées. Fou de rage, vous vous jetez sur lui, mais... il s'échappe et détruit sa propre usine de munitions, histoire d'accuser l'OCU. L'île Huffman, théâtre des événements, située au milieu de l'océan Pacifique, est placée en alerte rouge. C'est là qu'est concentrée la majeure partie des unités spéciales des deux camps. Un an plus tard, la situation ne cesse de se dégrader : c'est l'escalade et la guerre est déclarée. Pour vous, c'est l'occasion de mener à bien votre propre vendetta, au travers de l'embrassement du conflit. Tout commence dans la ville de

Barrinden. C'est là que vous passerez la moitié de votre temps à configurer, équiper, acheter, vendre, parier, discuter, vérifier, charger, sauver et être briefé. Chaque ville (le jeu en compte plus d'une quinzaine) présente les mêmes options, de telle sorte que le joueur n'est pas perdu d'un endroit à l'autre. Tout d'abord le magasin, peut-être le coin le plus utile, est

votre fournisseur officiel d'armes et d'armures. En premier lieu, sachez que vos robots sont configurables à l'infini. C'est à dire qu'il existe une multitude de configurations différentes en fonction des pièces dont vous équipez chaque partie du robot (corps, jambes, bras...). L'essentiel repose sur la gestion du tonnage (poids maximum) qui, s'il est bien géré, vous permet de greffer à votre engin un maximum d'armes meurtrières. Ces dernières, toujours disponibles dans le magasin, sont divisées en cinq catégories : les armes d'assaut (les plus destructrices), les automatiques (tirant en

Avant les combats, on a droit à un speech sur la mission et, en l'occurrence, c'est moi qui le fait. C'est effectivement le doux visage du héros que vous avez devant vous.



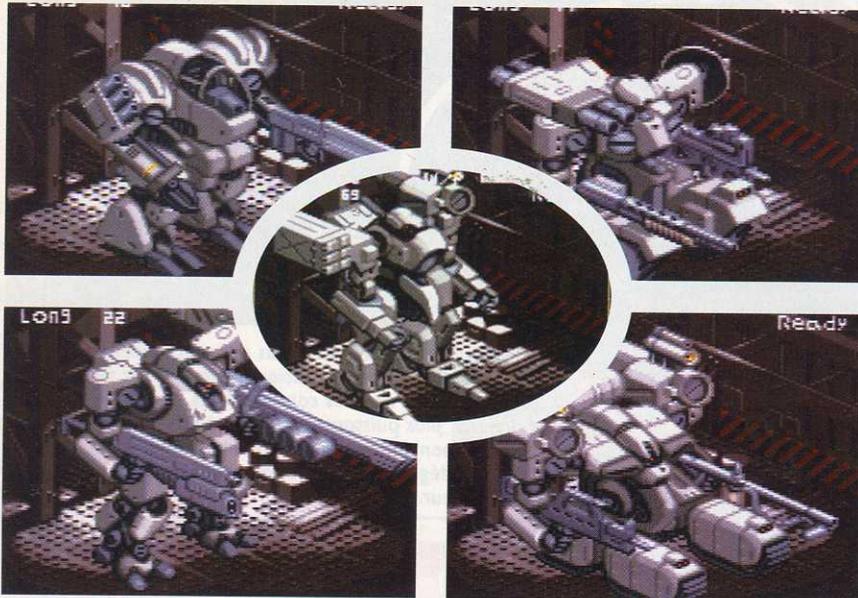
Tous les terrains sont gérés par le soft. Si les deux adversaires se trouvent dans l'eau (par exemple), on les voit réellement se battre dans cet élément.



出撃する機体を選んでください
Pour remplir vos missions, vous devez choisir parmi vos recrues, celles qui vont y participer. Souvent, un nombre limité de pilotes vous est imposé.



L'ÉVOLUTION



Vos machines de guerres évoluent en même temps que leurs pilotes. Ainsi, vous pouvez leur greffer une multitude de membres différents, ce qui augmente certaines qualités. La principale est le niveau de vie, bien sûr. D'un point de vue pratique, les armes que vous leur adjoindrez seront de plus en plus meurtrières et de plus en plus nombreuses. Aucune partie ne ressemble à une autre dans Front Mission, ce qui n'est certes pas pour déplaire.

► rafales), les armes de contact (matraque, ton-fa...), les mortiers (bazooka...) et enfin, les missiles. Un nombre important de facteurs rentrent en jeu pour considérer l'acquisition d'une arme : poids et portée, précision et puissance de feu, nombre de projectiles, cadence de tir et viabilité. Une fois vos emplettes terminées, vous pouvez vous rendre au Set-Up pour

équiper vos machines de guerre selon vos besoins. Ou plutôt, selon les capacités des pilotes... On distingue trois types de compétences : le combat rapproché, la courte portée et la longue portée. Chaque pilote est enclin à mieux maîtriser l'une ou l'autre (voire plusieurs) de ces compétences,

Le scénario nécessite des scènes intermédiaires qui résument les conséquences d'une mission, ou servent de prologue à la mission suivante.

Driscoll est votre ennemi juré. Vous n'aurez l'occasion de l'affronter que lorsque vous aurez atteint la ville de Soleit, à l'est.



Vos robots se sont postés en embuscade derrière un building et espèrent surprendre leurs adversaires à la faveur de l'obscurité !

orientant ainsi le choix quant à l'équipement du robot (question d'efficacité). De plus, vous pouvez les personnaliser en les renommant ou en changeant leurs couleurs ! Au bar, vous attendent les piliers de comptoirs, anecdotes et conseils sous le coude. Écoutez-les, ils peuvent vous donner des informations utiles sur vos missions, les forces ennemies, ou encore sur l'évolution de la guerre. Puis, faites un tour par le colosseum, une arène où vous pouvez combattre d'autres robots pour l'argent, la gloire et l'expérience... Méfiez-vous des côtes trop élevées, vous risquez d'y laisser des plumes ! Enfin, allez prendre vos ordres de mission chez le colonel Olson. Les missions sont nombreuses et variées, tant dans la forme que sur le fond. Les décors sont changeants et les scénarii sont particulièrement fouillés ; on trouve ainsi des missions axées entre autres sur



Editeur	SQUARE SOFT
Développeur	G-CRAFT
Distributeur	IMPORT
Support	CARTOUCHE 24 MEQS.
Genre	AVENTURE/STRATÉGIE
Nombre de joueur	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENVIRON 450 FRANCS. DISPONIBLE EN IMPORT.

SOYEZ BON GESTIONNAIRE



アルダー：
よぉ〜わかぞう！



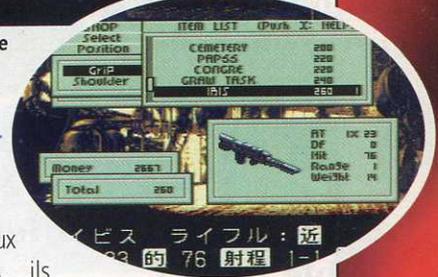
対戦相手を選択して下さい



機体の編集



Chaque ville vous demandera une grande attention. C'est là que se décide le sort de vos machines. Grâce à différents services, vous êtes capable d'augmenter leurs capacités (défensives et offensives) et de recruter (de temps en temps) de nouveaux pilotes. Si vous êtes à court d'argent, vous pouvez vous rendre dans le colosseum et prendre des paris sur votre éventuelle victoire dans l'arène. On passe en général autant de temps en ville qu'en combat tellement ces deux phases sont importantes !



l'escorte de convois, la capture d'un train, le siège autour d'une forteresse, la défense d'un point stratégique et même les règlements de compte entre l'OCU et l'USN. Les phases de jeu, une fois votre équipe sélectionnée, se déroulent très simplement : d'abord on bouge ses machines, ensuite on décide d'attaquer ou bien de se réparer. Toute la stratégie du jeu consiste à occuper des positions tactiques infaillibles en fonction de la position des ennemis et du relief sur lequel vous évoluez.

Les scènes de combat sont géniales : un grand bravo pour les animations des robots qui sont d'un réalisme époustoufflant !

Un jeu complet
D'autre part, les scènes de combat sont géniales : un grand bravo pour les animations des robots qui sont d'un réalisme époustoufflant. Durant les missions, vos pilotes gagnent des points d'expérience, attribués selon le nombre d'ennemis abattus. Expérience aidant, le pilote est enclin à augmenter de niveau pour ainsi obtenir quelques points de caractéristiques (combat rapproché, courte et longue distance,

agilité). Mais ce n'est pas tout ! Il peut surtout gagner une habilité (Skill) qui lui procure un avantage durant les combats. Par exemple, First qui permet d'attaquer le premier, ou encore Switch qui autorise à frapper avec ses deux armes. L'acquisition et l'usage de ces habilités doivent déterminer l'orientation générale du combattant ainsi que sa tactique : il peut être plus malin de réduire un adversaire à l'impuissance en détruisant ses armes, que de l'expédier en enfer par le plus court chemin...
La réalisation est exemplaire : des graphismes soignés, une interface de jeu très accessible et un intérêt énorme. Sans compter que la durée de vie est vraiment

très longue. Quant aux bruitages, ils rappellent vaguement ceux de Macross (Robotech). Vous imaginez donc l'ambiance sonore ! Front Mission allie tous les meilleurs éléments : aventure, action, stratégie, histoire poussée, réalisation impeccable et beaucoup de fun ! Square Soft ne cessera jamais de nous faire rêver...

David Msika et ERIC DOAN



Les cases bleues vous indiquent les capacités de déplacement de votre robot, qui diffèrent en fonction des jambes que vous lui aurez greffées.

Front Mission
Super Nintendo

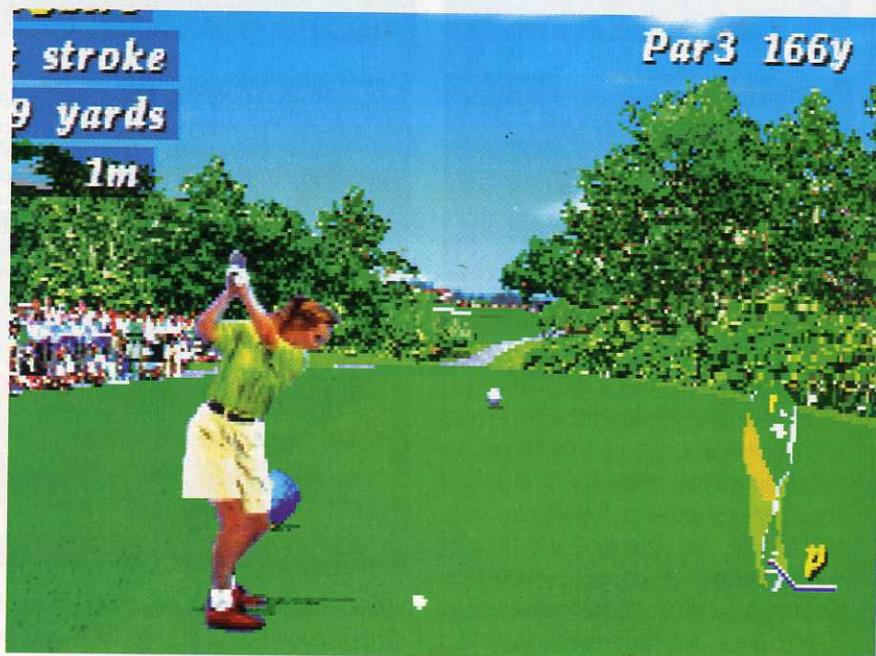
CRÉATIVITÉ ★★★★★
JOUABILITÉ ★★★★★
GRAPHISMES ★★★★★
SON ★★★★★
POTENTIEL ★★★★★

ÇA FAISAIT UN BOUT DE TEMPS QUE JE N'AVAIS PAS « PRIS MON PIED » COMME ÇA SUR UN JEU CONSOLE. LONGTEMPS AUSSI QUE JE N'AVAIS PAS PASSÉ DE NUIT BLANCHE À ESSAYER DE LE FINIR. FRONT MISSION MÉRITE TOUTE VOTRE ATTENTION. C'EST LA PREUVE QUE LA SUPER NINTENDO EST ENCORE CAPABLE DU MEILLEUR ! D'AILLEURS, J'Y RETOURNE.

Peeble beach-golf links

SATURN

Birdie, Eagle et Albatros, ça vous dit quelque chose ? Bravo, vous avez gagné le droit de faire un parcours de 18 trous sur les greens les plus prestigieux du monde, et ce, grâce à votre Saturn. En effet, Peeble beach débarque sur la 32 bits de chez Maître Sega.



Voici la petite McGuire au départ du trou n°5. Elle est très concentrée car le swing qui va suivre n'est pas aisé.



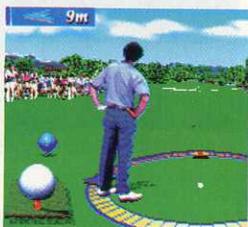
Il est clair que si vous aimez les shoot'em up à la Panzer Dragoon, si vous vous délectez à chaque fois que vous envoyez un Dragon punch à la face de votre adversaire

dans Street Fighter ou si le trip ultime est, selon vous, de liquider les uns après les autres les Boss de Clockwork Knight, alors ce Golf links ne vous est pas destiné ! Sachez qu'il vous faudra apprécier le calme et la douceur des terrains de golf pour vous lancer dans cette simulation particulièrement réussie. Vous devrez également vous armer d'une patience d'acier si l'envie vous prend de vous mesurer aux meilleurs joueurs du milieu tels que Craig Stadler qui a donné son nom au challenge auquel vous aller participer. Ceci dit, vous êtes en droit d'apprécier, à la fois les Beat'em all et la quiétude des terrains de golf, même si pour cela il vous faut faire un détour par un ahsram de banlieue... Alors allons-y, chaussez vos plus belles



La position des pieds et de la flèche bleue vous indique l'effet que vous pouvez mettre dans la balle. Slice ou Hook, tout est possible, si vous y arrivez.

chaussures, astiquez vos clubs et faites péter le pantalon de velours à grosses cotes car je vous propose un petit parcours. Avant de commencer, je vous demanderais tout de même, au cas où vous seriez encore un tantinet nerveux, de ne pas vous acharner sur vos adversaires à grands coups de fer 4 lorsque vous ratez le par du numéro 1. Les habitués de ce sport ayant tendance à





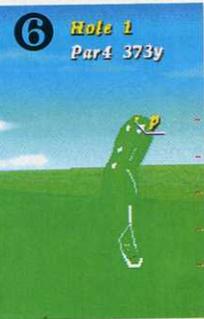
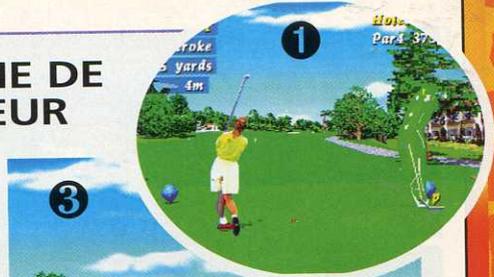
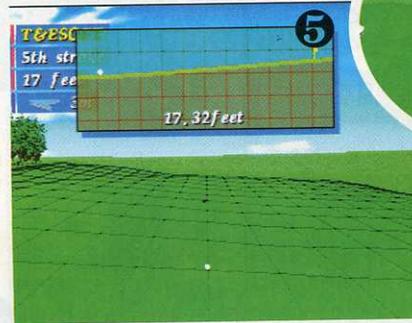
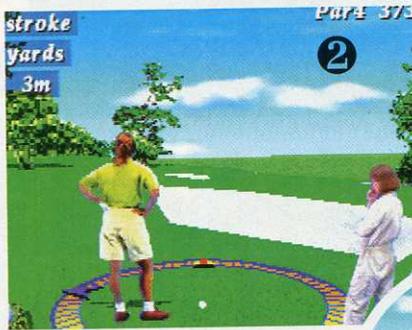
Ici, vous avez une indication sur la position de la balle dans le sable d'un bunker. Choisissez donc le juste club qui vous permettra de vous sortir de ce mauvais pas.

observer de vieilles coutumes (ringardes, je vous l'accorde...) qui consistent à ne pas faire avaler leur balle aux autres joueurs. Tout commence par le choix d'un caddie. Le caddie (les femmes aussi ont le droit de postuler pour cet emploi; si, si !) est la personne qui vous accompagnera tout au long du parcours.

Poussez pas le caddie !

Son rôle étant, d'une part, de vous éviter toute fatigue physique en portant votre sac contenant les clubs et, d'autre part de vous conseiller sur le choix du club en fonction du coup à jouer. Vous comprenez donc l'importance du caddie et par conséquent, le caractère primordial concernant le choix de celui-ci. En effet, si le vôtre est de mauvais conseil, la partie n'est pas gagnée et ce Peeble Beach

SCÈNE QUOTIDIENNE DE LA VIE D'UN GOLFEUR



Voilà, en détail et en images, le parcours classique sur un Par 4. Au départ du trou n°1, le swing doit être précis (photo 1). Paf, c'est parti ! Résultat, un beau coup qui vous place bien. Pour le 2^{ème}, choisissez bien la direction, sans oublier de tenir compte du vent (photo 2). Heureusement, on l'a jouée fine et on a habilement évité le bunker (photo 3). Le 3^{ème} coup doit être impeccable pour vous amener sur le put, près du drapeau. La position des pieds est bonne et la direction semble parfaite (photo 4), il n'y a plus qu'à frapper en douceur. Ça y est, on est tout près du but et vous pouvez étudier la carte du relief pour faire mouche. Ici, on voit clairement un dénivelé sur la droite avec une petite pente face à vous (photo 5). Si, comme c'est le cas ici, vous puttez en finesse, vous ferez un Nice Par (photo 6). C'est bon pour l'ego et surtout pour le score. À vous de jouer maintenant...

LE VOCABULAIRE DES PROS

- Par** : les architectes du terrain ont prévu, en fonction de la distance du trou, un nombre de coups pour amener la balle jusqu'au drapeau. Si 4 coups sont nécessaires, on parlera alors de « Par 4 » (chaque coup supplémentaire est pénalisé). Chaque parcours possède le même nombre de Par 3, Par 4 et Par 5.
- Birdie** : lorsque l'on place la balle dans le trou en ayant utilisé un coup de moins que le Par le prévoyait, on fait un Birdie.
- Eagle** : de la même façon que le Birdie, le Eagle désigne un trou fait en deux de moins que le Par le prévoyait.
- Albatros** : si l'on met la balle dans le trou avec 3 coups en dessous du Par, on fait un Albatros.
- Hole in one** : c'est lorsque, depuis le départ du trou, on met la balle directement dans celui-ci en une fois. Ce n'est possible (normalement) que sur un Par 3.
- Slice** : comme au tennis, il s'agit d'un effet que l'on donne à la balle. Dans le cas d'un Slice, la balle ira vers la gauche vers la fin de sa trajectoire.
- Hook** : pareil que le Slice sauf qu'ici, la trajectoire de la balle portera vers la droite.
- Swing** : c'est ce qui désigne le geste du golfeur quand celui-ci frappe violemment la balle pour qu'elle aille loin.
- Put** : désigne le geste qui consiste à frapper doucement et avec précision la balle quand on est près du drapeau.
- Green** : nom de la zone d'herbe rase qui entoure le trou.
- Rough** : partie du parcours où l'herbe haute entrave la progression de la balle.
- Fair-Way** : zone où il est conseillé de jouer car l'herbe y est plus courte.



Magic Stadler en plein effet. Désormais, il fait cavalier seul en tête du classement et personne ne semble mettre son titre en péril.

Golf Link tient bel et bien compte de tout cela. Exactement comme dans la réalité. De la même façon, au moment de choisir votre club, si la proposition de votre sous-fifre ne vous convient pas, vous verrez que ce soft respecte parfaitement les réalités techniques de cette discipline en vous proposant les autres clubs disponibles. Si, par exemple, vous ne vous sentez pas très précis dans



Sur le put, mon caddie et moi même sommes restés environ 5H27 dans cette position afin d'évaluer le relief et la distance qui sépare la balle du trou. Que voulez vous, un birdie ça demande un minimum de concentration.

► la puissance de votre coup, n'hésitez pas à jouer avec un club plus long. En ce qui concerne votre attirail tout y est : les bois, les fers, le putter. Ensuite, vient le moment d'étudier la topographie du parcours en fonction du trou sur lequel vous vous trouvez. Ceci grâce à plusieurs vues (plus ou moins hautes) qui sont mises à votre disposition. Le relief étant l'élément principal de

ce sport, vous devrez le gérer avec finesse afin de ne pas finir derrière un arbre ou dans un bunker dont vous aurez bien du mal à sortir.

Plus vrai que nature...

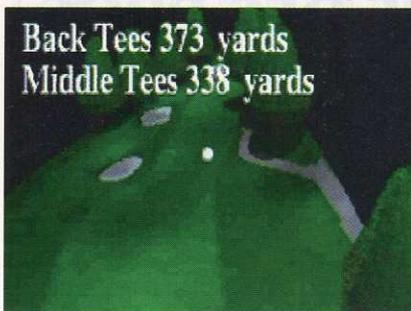
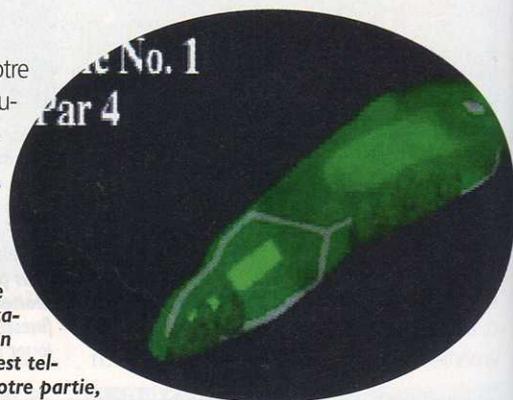
Quelque soit l'endroit où atterrira votre balle, les connaisseurs retrouveront toujours les sensations réelles du terrain.

Quelque soit l'endroit où atterrira votre balle, les connaisseurs retrouveront les sensations réelles du terrain.

Vous serez donc inmanquablement confrontés, à un moment ou un autre, à un green, un rough, un bunker ou un put. Vous verrez même le danger que représente un plan d'eau. Et tout cela joliment réalisé. En tout cas, suffisamment pour vous dépayser et pour vous faire prendre un bon bol d'air (enfin heu, il ne faut peut-être pas exagérer...). Et maintenant ça y est, vous voilà prêts pour le moment crucial, le moment où votre technique (ainsi que vos nerfs, d'ailleurs) va être mise à l'épreuve. Vous l'avez compris, c'est le moment du

FAITES LE TOUR DU PROPRIÉTAIRE

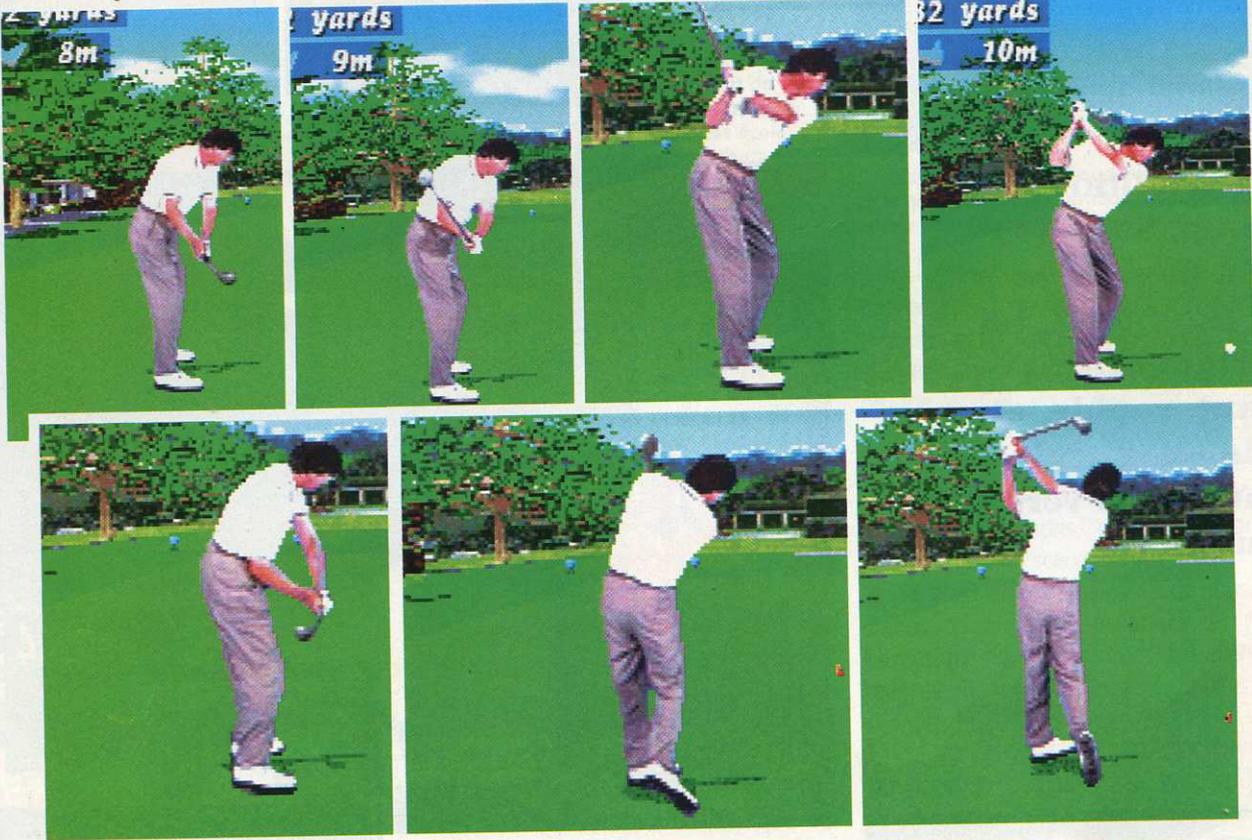
Avant de commencer un trou, Craig Stadler vous proposera de visionner le parcours que vous devrez effectuer. Tout ceci d'abord en images de synthèse avec la trajectoire idéale de la balle pour rentrer dans le par. Ensuite en images filmées depuis un hélicoptère puis digitalisées avec des explications pointues de Maître Stadler afin que le parcours n'ait plus aucun secret pour vous. Avouons que cette séquence systématique à un petit côté gadget mais c'est tellement agréable à l'œil. Mais vous pouvez « zapper » et passer directement à la suite de votre partie, alors il n'y a vraiment pas de quoi se plaindre.



Editeur	SEGA
Développeur	T & E Soft
Distributeur	IMPORT
Support	SATURN
Genre	SIMULATION DE GOLF
Nombre de joueurs	UN À QUATRE SÉPARÉMENT
Prix et date de sortie	ENVIRON 500 F, disponible EN IMPORT

ÇA SWINGUE, ÇA SWINGUE...

Voici quelques images qui devraient vous mettre la puce à l'oreille pour ce qui concerne l'animation de ce soft. En effet, au moment de « swinguer », vous constaterez que le mouvement des joueurs est parfaitement fluide. Normal, me direz vous, puisque ce sont de vrais joueurs qui ont été filmés puis digitalisés. Les décors sont également somptueux et franchement, ça vaut vraiment le détour.



swing ou du put. La marche à suivre pour envoyer votre balle dans le trou est la suivante : pour ce qui est de la direction, votre personnage se retrouve à l'intérieur d'un cercle qui vous indique la direction du drapeau (flèche orange), la direction que va prendre votre balle (flèche rouge) et la direction du vent (flèche bleue).

Puissance et efficacité

Choisissez maintenant votre club et frappez la balle. Pour doser votre coup, la technique

adoptée ici vous permet de gérer efficacement la puissance et la précision de votre coup. Même si ce soft de chez T&E Soft, semble en mal d'innovations, il reste somme toute une excellente simulation de golf accessible aux néophytes. Peeble beach est un jeu qui demeure très jouable, très beau et qui propose une ambiance des plus agréables. À posséder si vous hésitez à vous affubler d'un pantalon ridicule et à trimballer un sac énorme...

MARCO VEROCAÏ



Vous venez juste de réussir un par et, sous les applaudissements de la foule en délire, vous avez droit aux congratulations de la machine qui vous gratifie d'un « Nice Par ».

Peeble Beach

Saturn

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

Si vous vous sentez d'humeur bucolique, alors faites donc un tour du côté de ce Craig Stadler Challenge. Mais attention, ce n'est pas garanti sans migraines ou crises de nerfs ! En plus, la multitude des options et la possibilité de jouer à plusieurs ne font que rajouter de l'intérêt à ce jeu décidément bon.

Kileak The Blood

Play Station

Dans la tradition du kill'em up, Sony se met à la page avec Kileak the Blood. Un jeu intrigant, terrifiant, rapide, et plein de sang, qui s'oriente aussi vers la simulation !



Malheureusement, votre victoire n'aura d'égale que votre capacité à défoncer le bouton tir de votre Play Station.

Kileak the Blood, de Genki, a le mérite d'être le premier jeu du genre sur la Play Station de Sony. Reprenant le concept de Wolfenstein 3D et Doom, les designers du jeu (dirigés par Duke et Sada) ont tout fait pour se démarquer vis-à-vis de leur célèbre prédécesseur de chez DID (Digital Image Design). En effet, dès les premières secondes de l'intro, on est d'une part bluffé par les graphismes, et d'autre part par l'ambiance sépulcrale du scénario. Ah oui au fait, le seul petit problème concerne les textes affichés et les dialogues des persos... ils sont en japonais ! Intrigué par la tournure des événements, je décide de feuilleter le manuel à la quête de quelques détails sur le story-board de Kileak the Blood. Là, je suis littéralement assommé par un scénario travaillé comme chez les pros du cinéma. Tablant sur la loi



Dans Kileak the Blood, vous gérez la tête de votre battletech indépendamment du corps.

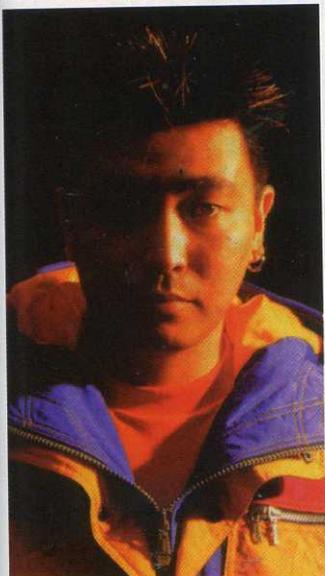
de la proximité, Carlos, le scénariste, a mis au point une histoire qui prend ses sources dans notre actualité...

En effet, on attaque fort avec la chute du mur de Berlin, en 1989. D'après l'équipe de Genki, cette dernière marquerait la fin d'une longue période de conflits Est-Ouest, ou plutôt, entre Communisme et Capitalisme. Un conflit en remplaçant un autre, les tensions raciales engendrent l'apparition d'une guérilla qui s'étend peu à peu au monde entier.

Suivant le schéma de la théorie du chaos, l'ONU disparaît en 1999 après plus de



UN TEAM FOU, FOU, FOU !



Genki est une nouvelle équipe de développement japonaise composée de jeunes programmeurs sortis tout droit de chez Human, la fameuse école d'ingénieurs du jeu vidéo au Japon. Comme vous avez le loisir de vous en apercevoir, les fous du clavier évolue de concert avec la technologie en vogue. Un résultat qui ne manque pas de piment...



Restez constamment sur vos gardes, des canons fixés au plafond vous carnent dès que vous entrez dans leur champ de tir.

corps d'élite appartenant à l'IPKF. Votre mission consiste à remettre Doc Kim dans le droit chemin. Avec plus de 9200 heures d'entraînement à votre actif au sein du groupe VISION, vous êtes frais et dispo pour affronter les forces du mal. Vous devez mettre à nu les projets du Doc et, si besoin, les parer et détruire le savant fou. Vous l'avez compris, malgré un souci d'originalité, le scénario de Kileak The Blood n'est qu'un amalgame de tous les clichés de la science-fiction et les problèmes que nous rencontrons quotidiennement depuis les vingt dernières années.

cinquante ans de bons et loyaux services. Heureusement, l'IPKF, une nouvelle organisation mondiale, se crée rapidement pour assurer la reprise du flambeau. Face à la situation apocalyptique, l'IPKF est obligée d'intervenir en envoyant ses militaires. Sans obtenir beaucoup de succès !

Avec plus de 9200 heures d'entraînement à votre actif au sein du groupe VISION, vous êtes frais et dispo pour affronter les forces du mal.

L'Armageddon

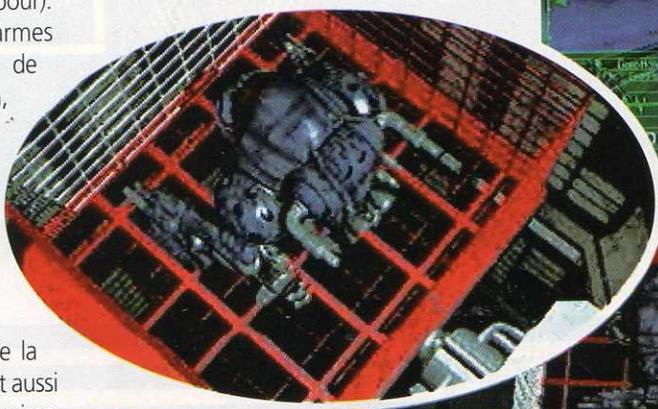
Puisant leurs sources dans les scénarios de films de science-fiction, comme Terminator ou Akira, la suite des événements se solde donc par l'explosion d'une arme nucléaire lors d'un conflit entre les quatre dragons (quatre territoires d'Extrême Orient : Taïwan, Macao, Hong Kong et Singapour). Outre le petit problème des armes nucléaires, la population ne cesse de croître. Face à cette surpopulation, l'IPKF lance un programme de contrôle des naissances (un autre cliché connu des adeptes de la science-fiction). Malgré l'appui fourni par les plus grands scientifiques de la planète, le projet capote (!) en 2020.

De concert avec tous ces poncifs de la société moderne, l'environnement est aussi assujéti à ses propres boires et déboires. Logique oblige, l'ozone est la première préoccupation de ces messieurs de l'IPKF. Pour contrer ces ennuis de pollution, ils décident de créer une base de recherche ultrasophistiquée en Antarctique. En 2038, le groupe BIFROSS prend la direction des

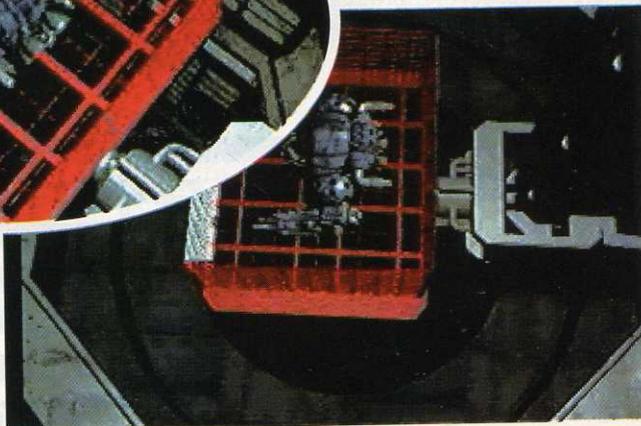
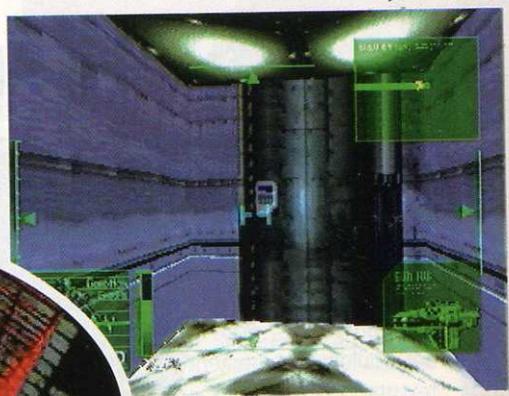
recherches. Ils travaillent, par exemple, sur la vie artificielle. Le chef d'équipe en est le Docteur Kim, prix Nobel de physique en 2035 ! Mais, l'IPKF ne tarde pas à s'apercevoir que l'accès à la base leur est limité. C'est clair : le « bon » Docteur Kim succombe à la tentation du pouvoir. C'est là que vous intervenez. Vous faites parti d'un

Des armes dévastatrices

Au bout du compte, si le staff de

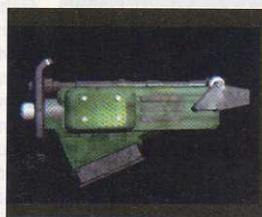
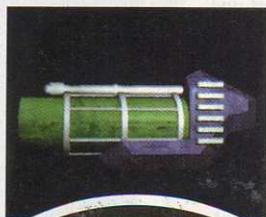


Le pourquoi du comment vous devez venir à bout de plusieurs énigmes pendant une mission, c'est pour arriver aux ascenseurs !

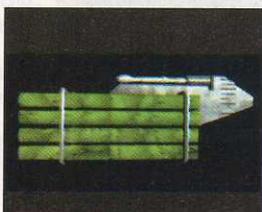
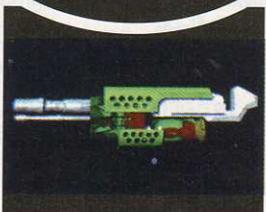
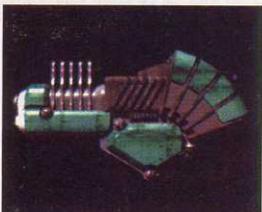
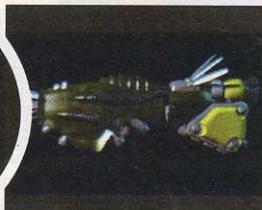


ARMÉ JUSQU'ÀUX DENTS

Dans *Kileak the Blood*, huit armes différentes sont à votre entière disposition. Mais il faut tout d'abord les trouver au détour de quelques trappes bien cachées. De plus, certaines d'entre elles vous coûtent de l'énergie à chaque tir.



Le rifle gun à source énergétique arrose vos adversaires de salves dévastatrices.



Équipé d'un « battletech » armé jusqu'aux dents, vous déambulez dans des couloirs entièrement réalisés en 3D texture mappée.

Genki a voulu écrire un scénario pas comme les autres en se servant des thèmes fort du moment, ils ont négligé la coordination de ces événements. Malgré cet aparté destiné à aider ceux qui n'ont pas la chance de parler japonais, *Kileak* reste un bon jeu. Et avant tout un Kill'em up alliant recherche et graphismes hypersympas. Équipé d'un « battletech » armé jusqu'aux dents, vous déambulez dans des couloirs entièrement réalisés en 3D texture mappée. Assorti de scènes cinématiques vraiment somptueuses, *Kileak* s'annonce comme un jeu vraiment

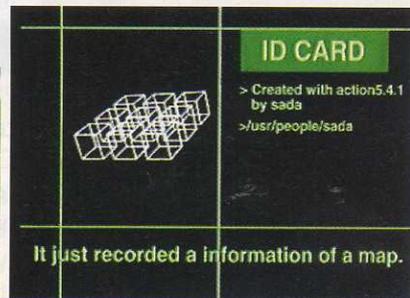
passionnant. Et, bien sûr, pour vous défouler, vous disposez d'une panoplie de huit armes (wales, eritro crion, zax, erosion, laser gun, flamer, gaïa et veda) toutes plus dévastatrices les unes que les autres. Cependant, *Kileak* diffère des



LA MODE EST AUX BATTLETECHS

Depuis quelques temps, on assiste à une véritable floraison de battletechs. Pour commencer, le fameux Battletech Center à Chicago, un simulateur digne du XXI^{ème} siècle. Évidemment quand une licence est en vogue on use. En effet, les éditions Descartes ont, eux aussi, sorti leur propre jeu de plateau dénommé Battletech, combats de titans au XXI^{ème} siècle. Vous êtes aux commandes d'un ou plusieurs de ces monstres d'acier. À vous de régler tous les paramètres...

habituels jeux du genre de plusieurs manières. Pour commencer, vous êtes constamment confronté à des énigmes à base de couleurs, de leviers, de portes et de trappes cachées, en plus des clés et autres bonus salvateurs. Second point pour le moins intéressant : votre survie dépend des deux paramètres vie et énergie. L'énergie sert à vous déplacer ou utiliser certaines de vos armes. Des points de recharge bien cachés vous permettent de vous refaire une petite santé d'électrons.



Quelques bonus vous aideront à venir à bout des pièges de *Kileak*. Par exemple, des chargeurs d'énergie et des clés bleue, verte, etc.

Editeur

SONY

Développeur

GENKI

Distributeur

SONY

Support

PLAY STATION

Genre

SIMULATION / AVENTURE

Nombre de joueurs

UN SEUL

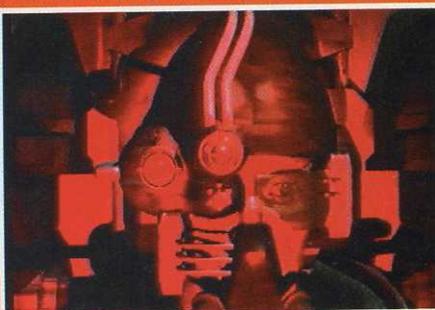
Prix et date de sortie

ENVIRON 550 F, dispo EN IMPORT

UNE INTRO 100% SILICON !



Entièrement conçue sur une Silicon Graphics Workstation, Kileak the Blood dispose d'une intro démente. Destinée à illustrer le scénario du jeu, elle est d'une beauté rarement égalée sur console.



Autre détail qui ne manque pas d'intérêt, la possibilité de communiquer avec d'autres membres de votre équipe disséminés à travers tout le complexe de la base du Sud. Dans le cas échéant, certains d'entre eux peuvent vous donner de précieuses indications.

Un Kill'em up glauque

Si le jeu est globalement bien fait, il a quand même quelques petits défauts. Par exemple, les graphismes. Malgré la finesse et la beauté de ces derniers réalisés par Koh, ils sont trop répétitifs. Il est donc impossible de se repérer si ce n'est à l'aide d'une carte-radar qui suit votre progression en illuminant les parties du labyrinthe déjà explorées. Malheureusement la

musique (de Kimitaya) ne colle pas du tout, à mon goût, à l'ambiance glauque du jeu. Ceci dit, ces petits inconvénients disparaissent grâce à une jouabilité exceptionnelle puisque vous contrôlez votre tête indépendamment de votre corps ! Pour finir, Kileak met encore une fois en avant les mérites de la PlayStation en ce qui concerne les textures mappées. Toutes ces bonnes choses devraient tenir en haleine les fans de kill'em up. Faites-vous donc un petit plaisir en vous procurant Kileak the Blood.

TOMMY FRANÇOIS.



Encore une fois, la PlayStation nous démontre qu'elle est très forte dans le domaine de la 3D texture mappée. Certes beau, mais répétitif !

Kileak The Blood

Play Station

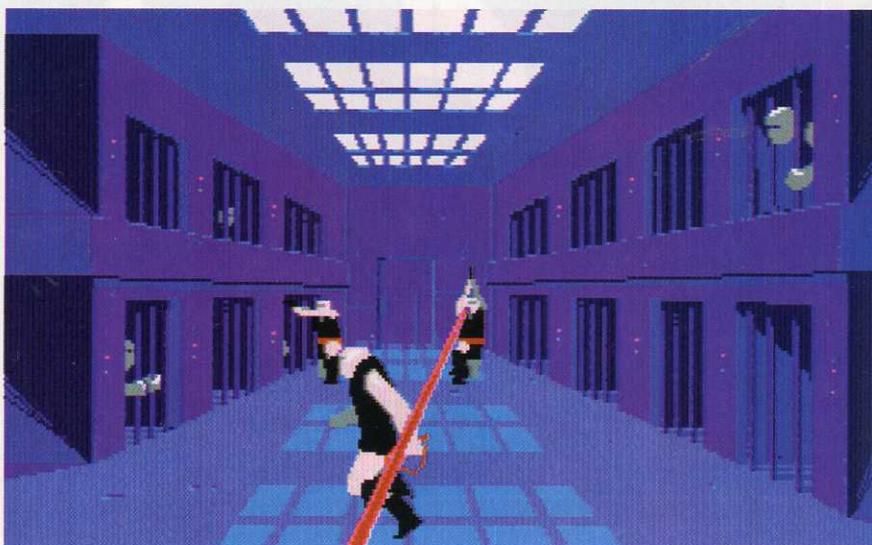
- CRÉATIVITÉ ★
- JOUABILITÉ ★★
- GRAPHISMES ★★
- SON ★
- POTENTIEL ★★

Kileak THE BLOOD EST BEAUCOUP PLUS AXÉ SUR LE CÔTÉ SIMULATION QUE LE KILL'EM UP. ON PEUT S'ATTENDRE À UNE FLORAISON DE JEUX DE CE STYLE SUR LA PLAY STATION, VU LES FACILITÉS DONT ELLE DISPOSE POUR LA 3D TEXTURE MAPPÉE EN TEMPS RÉEL. Bref, POUR UN PREMIER ESSAI, GENKI S'EN TIRE AVEC LES HONNEURS.

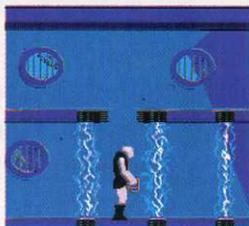
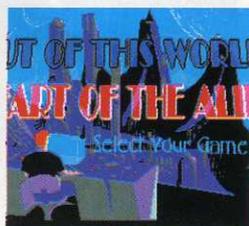
Another World 2

MEGA CD

La coutume veut que les jeux vous emmènent dans un autre monde. Avec Another World 2, rien que le titre laisse présager une virée vers l'inconnu... Un monde pas si inconnu que ça tout de même, puisque vous l'aviez déjà exploré il y a quelques temps : souvenez-vous...



Rien de bien difficile ici, il suffit de courir. Il faut dire aussi que cette scène est très jolie et qu'on aime y passer souvent.



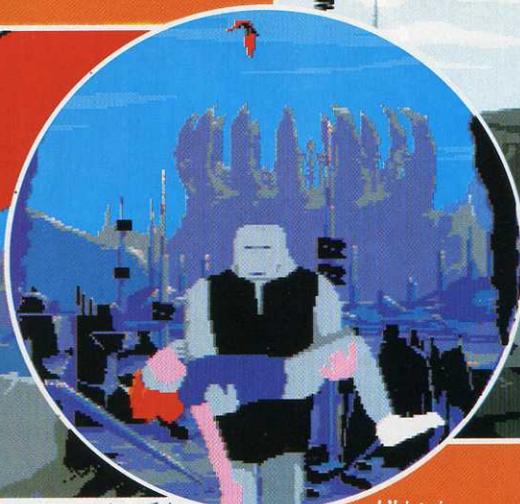
Il serait tout d'abord de bon aloi que je vous narre l'histoire du premier Another World. Pour résumer, c'est un gars qui fait mumuse dans son labo et qui se retrouve soudain dans un autre monde (joli résumé, non ?). Et puis, il lui arrive plein de trucs à ce gars... Il fait notamment connaissance, dans une cage, d'un gros alien amical. Nos deux amis s'enfuient de la forteresse où ils étaient maintenus prisonniers, et partent vers de nouveaux horizons sur le dos d'un oiseau géant. Another World 2 commence au moment où ce piaf ramène nos héros dans le village en ruine de l'alien. Ce dernier se remémore alors les circonstances dans lesquelles son peuple a été exterminé. L'écran vire alors au noir et blanc,

puis une longue et superbe séquence cinématique démarre. À la fin, on voit que l'alien n'est pas content et qu'il a franchement envie de retourner chez les vilains pour leur en mettre plein la face ! Le jeu s'annonce simple, et pourtant il ne l'est pas. L'action commence alors que le



Ne cherchez pas à aider ce pauvre bougre, c'est un ennemi à qui vous avez fait sa fête.

L'INTRO QUI TUE



L'histoire d'Another World 2 débute tout de suite après la fin d'Another World (sans blague ?). La longue scène d'intro - de toute beauté - vous raconte le passé de l'alien, compagnon du héros de l'épisode précédent. Ce dernier décide de se venger à cause du massacre de son peuple. Voilà qui est bien courageux de sa part.



héros se trouve dans les ruines de son village. Au début, on ne peut pas faire grand chose à part courir et sauter. Tout comme dans Another World, il n'y a pas de scrolling pour passer d'un écran à l'autre. Le changement de lieu se fait par saut d'écran, comme dans nos bons vieux jeux d'antan.

Glauque à souhait !

La première chose à faire est de retrouver le fouet, l'arme qui vous servira tout au long du jeu. Après avoir échappé à une grosse panthère, sauté par dessus des plantes carnivores, évité des chauves-souris sanguinaires, notre gros pote met enfin la main sur le fouet. On peut s'en servir de façon classique mais on peut aussi l'utiliser pour traverser des ravins, à la Indiana Jones ! Une fois chargée, cette arme devient un redoutable pistolet laser façon bulldozer, comme dans Another World. Une petite pression envoie une giclée de la mort, une pression plus longue crée un bouclier protecteur, une pression encore plus longue envoie une

pure décharge capable de raser un mur. Another World 2 reprend le concept de son prédécesseur. Le jeu mélange l'arcade classique avec des énigmes torturantes. Ainsi, la progression n'est pas rapide. On reste coincé dans une scène et on la refait jusqu'à ce qu'on ait trouvé le truc idéal. Parfois, des dizaines d'essais sont nécessaires pour passer d'ardus passages (ouaif) ! Heureusement, si l'énervement vous guette, vous pouvez éteindre rageusement la console en ayant pris soin auparavant de noter le précieux password. Another World 2 n'est pas venu tout seul, puisque sur le même CD vous disposez aussi d'Another World number one. Ce système « deux en un » que seul le support CD peut vous offrir est intéressant et

décuple la durée de vie générale. En effet, chaque titre pris séparément n'offre qu'une longévité relativement courte. Sous-titré « Heart of The Alien », Another World 2 n'est pas ce qu'on peut appeler un beau jeu. En effet, trois couleurs se taillent la part du lion : le gris, le bleu et le noir. Ne soyons tout de même pas médisant. Cette pauvreté de couleur n'est pas due à la ►



Indiana Jones vous connaissez ? Et bien le gros là, il fait pareil avec son fouet.

LE PREMIER DU NOM



En plus d'Another World 2, le CD contient également Another World. Entièrement conçu par Eric Chahi, ce jeu a réellement fait parler de lui à l'époque de sa sortie sur micro. Rapidement converti sur console, le succès fut encore plus grand. En effet, des niveaux supplémentaires avaient été ajoutés ! La version présente reprend celle de la Mega Drive avec un son de qualité laser.



► palette limitée de la Mega Drive. Ce choix a été fait pour donner une ambiance pesante et enivrante (?). Les décors sont très sobres et très peu détaillés. Même les ennemis ne sont pas des modèles de beauté. Cependant, l'animation en similitude renforce encore cette atmosphère de sobriété qui nous fait nous retourner sur nous-même un soir d'été alors qu'il n'y a personne dans la rue (brrrr...). Le fond sonore a été travaillé

On notera tout de même que les programmeurs s'en sont donnés à cœur joie pour exprimer leur sadisme refoulé.

en conséquence et on peut dire qu'il ponctue l'action à merveille. À la fois discrète et présente, la musique de fond fait penser aux musiques de films que l'on entend à peine. Quand l'action s'accélère ou qu'une scène de transition se profile, le rythme change soudain et la musique

accompagne le tout en harmonie. Parfois, pour souligner un fait particulier, une scène cinématique fait son apparition et vous relègue au rang de spectateur. Il ne reste plus qu'à admirer ces mini-merveilles orchestrées avec brio. On pourrait même penser que de

vrais acteurs ont été utilisés pour donner encore plus de réalisme.

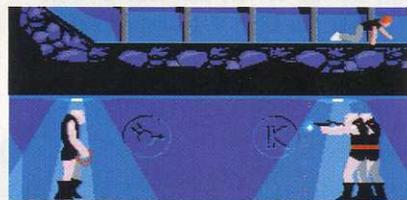
S'il est vrai que Heart of the Alien est inférieur à Another World, on peut dire

qu'il est assez prenant. Une fois dans le jeu, on ne le lâche qu'après l'avoir fini. Il faut déjà un certain temps pour s'habituer au maniement extrêmement lourd. On a l'impression que la jouabilité a été calquée sur la carrure du personnage.

CHAHI LE SOLITAIRE

Le père d'Another World est un certain Eric Chahi. Programmeur dont la qualité principale est l'originalité, il a créé Another World tout seul, en utilisant la technique du rotoscoping. Après avoir filmé des objets, des personnages en mouvement et des situations, il les a retravaillés sur son micro pour en faire des animations plus vraies que nature.

Mais Eric Chahi n'a pas participé à Another World 2, et il faut bien dire que ça se voit...



Le héros d'Another World vient vous aider en se faufilant dans les conduits d'aération.

Editeur

VIRGIN

Développeur

INTERPLAY

Distributeur

SEGA

Support

MEGA-CD

Genre

PLATE-FORME

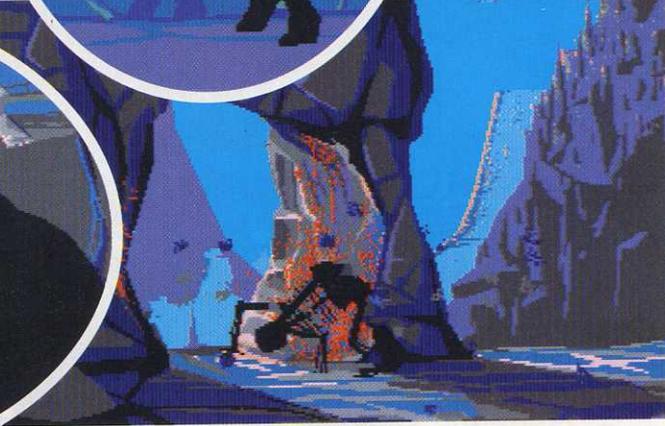
Nombre de joueur

UN SEUL

Prix et date de sortie

ENVIRON 450 F, disponible

PAN, T'ES MORT !



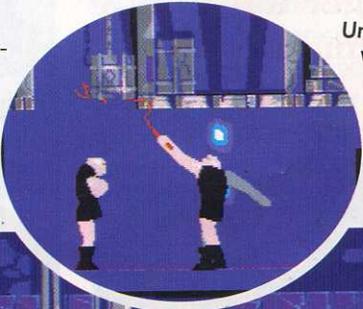
S'il faut mourir, autant mourir en beauté. Certaines façons de mourir de notre ami sont montrées en direct live et en gros plan. Notez qu'en règle générale, c'est très gore, très violent et très sadique. Comme la plupart des événements du jeu d'ailleurs...

Quelques parties d'apprentissage seront donc nécessaires pour maîtriser parfaitement le jeu. La clé de la réussite se nomme « timing ». En effet, la majorité des phases ne se bouclent pas au hasard. Il faut prévoir à l'avance un enchaînement d'actions précises. La moindre erreur et c'est la fin.

Another World 2 est un jeu de qualité, mais qui a tout de même vieilli, par manque d'innovation. On notera tout de même que les programmeurs s'en sont donnés à cœur joie pour exprimer leur sadisme refoulé. On ne compte plus les gerbes de sang, les coups de pied en traître et les têtes qui explosent. Par exemple, notre gros héros utilise son lasso pour traverser un ravin.

Jusque-là, rien de bien fantastique. Le problème, c'est que le point d'attache de son fouet est, en fait, un ennemi coincé au plafond ! Une fois le ravin traversé, il ne vous reste plus qu'à contempler l'ennemi tomber à votre place ! Bon, j'arrête là, et je vous dis simplement qu'Another World 2 n'est pas le top ultime mais deux jeux en un, on ne crache pas dessus !

LIONEL VILNER



Un coup de fouet vers le haut et cette caisse tombera sur la tête de cet infortuné abruti.



Pour pouvoir avancer plus avant, il faut détruire cette machine. Facile à dire...

Another World 2

Mega CD

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

DIGNE SUITE DE SON PRÉDÉCESSEUR, ANOTHER WORLD 2 REPREND LES ÉLÉMENTS QUI AVAIENT FAIT LE SUCCÈS DE SON ANCÊTRE. MALHEUREUSEMENT, LE GENRE A UN PEU VIEILLI ET LA DURÉE DE VIE EST RELATIVEMENT COURTE. NÉANMOINS, CERTAINES ÉNIGMES SONT DE QUALITÉ ET LES SCÈNES CINÉMATIQUES SONT DE TOUTE BEAUTÉ. ET DEUX JEUX POUR LE PRIX D'UN, ÇA NE SE REFUSE PAS !

Galaxy Fight

NEO GEO

Après la claque King of Fighters, SNK réarme son bras, pour encore un peu plus de baston. Pour calmer les esprits, on a divisé le nombre de personnages par trois (il n'y en a plus que huit) et on a situé l'action dans un futur hypothétique. Résultat : un jeu hyper-speed qui va vous plonger dans la quatrième dimension !



Pas aussi attachante que Roomi, Juri a tout de même des atouts fort appréciables. Comme ses talons aiguilles par exemple...



Tout le monde le sait, et je ne le répéterai jamais assez : Street Fighter 2 a sorti les éditeurs de leur tombeau et les a obligé à faire encore et toujours mieux. Récemment, le maître a été dépassé par la grâce de SNK et de son King of Fighters 94. Sunsoft, dont c'est le premier essai sur Neo Geo, signe ici un énième jeu de combat qui, comme d'habitude, oppose un tas de gros bras tous plus furieux les uns que les autres. Principale originalité, l'action se situe dans un futur lointain. Donc, que ce soit au niveau des décors ou des personnages, le futur prédomine et la technologie a son mot à dire. Vous devez faire votre choix parmi huit personnages tout droit sortis du cerveau créateur des

chercheurs de chez Sunsoft. Ces combattants sont humains, robots, cyborgs ou encore monstres bizarres. Parmi eux, on note la présence d'une charmante fille répondant au doux nom de Roomi. Concentré de charme, d'humour et de force, cette jeune femme prouve que le jeu a été fait par des japonais et... par personne d'autre ! Huit personnages, vous allez me dire que c'est bien peu. Il est vrai que, comparé aux seize personnages de Fatal Fury Special ou encore aux vingt-quatre de

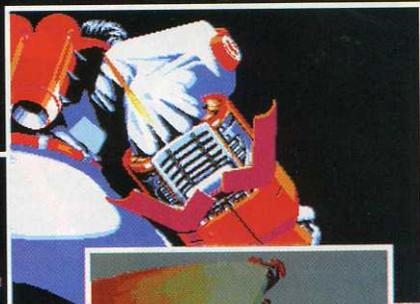
King of Fighters, c'est un peu maigre. Mais en fait, les personnages sont radicalement différents et, à quelques exceptions près, possè-



Demi-cercle vers l'arrière plus un bouton. C'est la formule magique pour obtenir ce coup de Gunter.

L'INTRO QUI TUE !

Après le célèbre jingle Neo Geo, un intro de la mort déboule à toute berzingue sous vos yeux ébahis. En quelques seconde, deux des personnages du jeu vous font un cinéma pas possible sur fond de musique hard-rock. La démo prend fin alors sur l'écran titre avec un superbe « Galaxy Fight » digitalisé. L'ambiance speed est tout de suite installée et on a qu'une seule envie : appuyer sur Start pour commencer.



Que Roomi est mignonne quant elle se bat. Cette torgnôle risque de laisser de graves séquelles.

dent des coups spéciaux très contrastés. Le système de combat est assez nouveau puisqu'il n'a jamais été exploité auparavant. En effet, l'aire de jeu n'a pas de limite et il n'y a donc pas de murs pour stopper l'ardeur des joueurs. Donc, fini les coins intempestifs.

Spectaculaire et fun !

Ce détail, qui n'en est pas un, enlève un côté technique appréciable au jeu, et le rend un peu plus bourrin que ses confrères. La vision du jeu reprend celle de Samurai Shodown, mais en beaucoup plus rapide. Le zoom est bien plus ample et les com-

battants sont vraiment loin l'un de l'autre lorsqu'ils reculent. En mettant la manette deux fois vers l'avant, le combattant court comme un dératé. Plus il s'approche de son adversaire et plus le zoom se rapproche vite. Tout cela sans aucun ralentissement. Les

Le black qui vient de réaliser cette attaque spéciale vous propose de la came en vous balançant un « Do you want some ? » (t'en veux ?).



commandes sont ultra simples : bouton A, B, C pour coup faible, moyen et fort, et bouton D pour la provocation. Pas de combinaison spéciale à noter comme dans King of Fighters. Les coups spéciaux sont relativement faciles à exécuter et reprennent des mouvements déjà existants (Dragon punch, boule de feu...). Toute cette simplicité et ce fun montrent que Galaxy Fight est plus tourné vers le spectaculaire que vers la technique.

Une forêt bizarre...

Au point de vue graphique, on ne peut pas dire que Galaxy Fight soit un modèle du genre. En effet, les divers éléments sont plutôt inégaux. On passe du magnifique au vraiment bof. La majorité des sprites sont vraiment beaux, finement dessinés et animés avec grâce. Je pense notamment à

LA MIGNONNE ROOMI !



Faisant partie du couple de nanas du jeu, Roomi incarne parfaitement le style « mignon japonais ». Elle se bat comme une tigresse, mais elle possède une panoplie de mimiques attendrissantes, voire très sexy ! N'est-ce pas ?



Roomi ! Les divers décors se situent sur plusieurs planètes et caractérisent le héros de cette planète. Kazuma, le ninja, combat devant un temple japonais avec un tas de lampions en pierre un peu partout. Gunter, l'énorme monstre, prend place

dans un décor aquatique rempli de ruines. Roomi fait son cirque dans une forêt bizarre avec tout pleins d'animaux vraiment étranges. Sinon, il y a aussi une rue new-yorkaise avec un public en premier plan qui regarde attentivement les

Quand l'expression « prise de tête » a vraiment une signification. Gunter le démontre à son frère Gunter.



combats. Le gros reproche que l'on peut faire à certains décors est leur manque évident de couleurs. Les fonds sonores quant à eux, sont de grande qualité. On passe allégrement du hard-rock à la techno en passant par une chansonnette japonaise aux percussions étranges !

Écrasez le clope géant !

Un autre bon point en ce qui concerne les bruitages. L'ensemble voix digitalisées et bruits divers pour les coups réussis, est tout simplement parfait ! Dans Galaxy Fight, chaque match se déroule en deux manches gagnantes. En mode deux joueurs, vous vous livrez bataille jusqu'à la mort. En mode un joueur, il faut exploser les sept combattants plus trois autres. Sans compter le dernier boss, il faut combattre un clope géant et un petit lapin tout mignon ! Galaxy Fight apporte



On ne pouvait pas échapper au beau gosse avec son Dragon Punch. Pour tout vous dire, il a les mêmes coups que Ryu...



Y-a pas à dire, elle a vraiment un bon style cette Roomi. Et en plus elle est vachement souple.

Editeur	SNK
Développeur	SUNSOFT
Distributeur	Guillemot
Support	MVS
Genre	BASTON GALACTIQUE
Nombre de joueurs	UN À DEUX
Prix et date de sortie	NC, SORTIE

ENNEMIS SUPPLÉMENTAIRES

Trois ennemis vous sont proposés en plus des huit déjà existants. La cigarette géante (!) vient en tant que bonus stage. Le lapin mignon, c'est l'avant dernier boss (!!!), il se transforme en vous. Le dernier boss est un être enflammé et vous donnera pas mal de fil à retordre. A part pour ce dernier boss, on peut considérer que les concepteurs sont un peu tarés !



Ultimate beauty will be achieved at the moment the spirit and the body separate. I'm here to free your soul!

rrrrrr!



Pour obtenir ce résultat avec la choppe d'Alvan, il faut appuyer comme un fou sur le bouton.

adversaires sont envoyés balader à plusieurs écrans de là... D'ailleurs, grâce au mode zoom, cette distance est parfaitement retranscrite. Pour résumer le tout, Galaxy Fight n'est pas très technique mais la beauté des coups le rend vraiment très impressionnant. Un jeu à conseiller aux collectionneurs et aux amateurs de belles choses. Quoiqu'il en soit, moi j'y retourne, juste pour Roomi !

LIONEL VILNER

SUNSOFT À L'ATTAQUE !

Cette société est connue pour ses nombreux jeux sur machine 8 et 16 bits : entre autres Batman et la série des Looney Tunes. La Neo Geo (cartouche) va très vite être remplacée et de ce fait, SNK accorde des licences à pas mal d'éditeurs. Data East et Taito ont déjà fait leur preuves, c'est maintenant au tour de Sunsoft de rentrer dans la cour des grands. Avis aux possesseurs de Neo cartouche : King of Fighters 95 sera le dernier jeu sur leur machine.

Pour chercher son adversaire, une simple pression sur le bouton D, et c'est la provocation qui démarre. Qu'est-ce que t'as, toi ?

un lot d'humour qui n'existe pas vraiment dans ce type de jeu. Mais la violence est bien sûr présente. Elle est accentuée ici par la rapidité des coups donnés et par des gerbes de sang intempêtes. La violence de certains coups est telle que les

Galaxy Fight
Neo Geo

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

CERTAINEMENT PAS LE MEILLEUR DES JEUX DE COMBAT SUR NEO GEO (LA CONCURRENCE EST RUDE !). MAIS GALAXY FIGHT A LE MÉRITE D'APPORTER QUELQUES PETITES ORIGINALITÉS. LA PRISE EN MAIN EST TRÈS RAPIDE ET LA RAPIDITÉ DES COMBATS RENDENT GALAXY FIGHT HYPER FUN ! Et il y-a de l'HUMOUR EN PRIME !

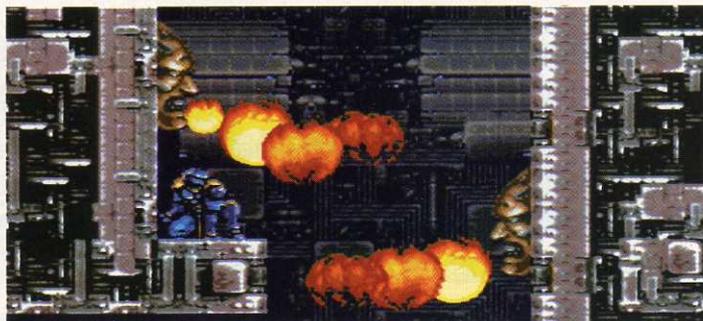
Hagane

SUPER NINTENDO

On pensait que l'époque glorieuse des shoot'em up et des beat'em all était révolue sur Super Nintendo. C'était sans compter sur une boîte japonaise bien décidée à faire revivre l'âge d'or de la Super Nintendo. Mes petits doigts refroidis par les jeux d'aventure vont reprendre du service !



Quand on se balade un peu trop près des enfers, voici le genre de situation que l'on peut rencontrer.



Ne prenant ses origines nulle part, Hagane aurait pu être la suite d'une saga sans fin. Pourtant, il n'en est rien. On espère d'ailleurs que Hagane deviendra le premier épisode d'une longue série.

Nous avons ici affaire à un jeu mi-plateforme, mi-bastôn qui met en scène un cyborg samourai sur-armé ! Peut-être s'appelle-t-il Hagane... peut-être que non. Au bénéfice du doute, nous le nommerons Robert, ça lui va si bien. L'histoire de Hagane est tout ce qu'il y a de plus simple : le gentil contre les méchants ! Robert

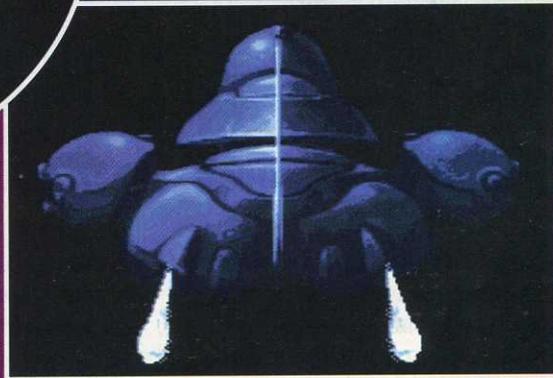
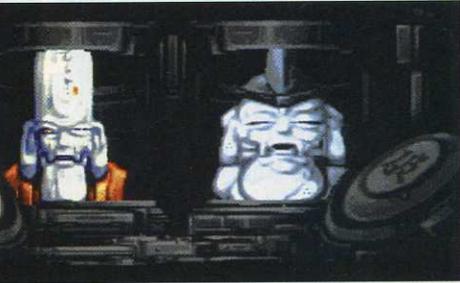
évolue donc dans un jeu au demeurant classique, mais pourtant vraiment très étonnant. Très étonnant au premier abord par sa difficulté. Un joueur normalement constitué qui se met à Hagane est complètement rebuté par la horde incessante d'ennemis qui lui tombe dessus et par la fréquence de ses vies perdues.

Robert, le samourai

Hagane a aussi un aspect plus que reposant. Le premier niveau n'est pas une merveille graphique et les décors sombres risquent d'en faire fuir plus d'un. Pourtant comme je le dis souvent, il ne faut jamais se fier aux apparences. Évitant les pièges et cassant de l'ennemi, il faut sans cesse rester aux aguets et réactualiser ses réflexes d'ancien combattant. Robert est donc un samourai robot qui évolue dans un monde qui lui convient parfaitement. En effet, chacun des cinq niveaux est teinté d'une ambiance japonaise médiévale mélangée à du high-tech dernier cri. Partout sur les murs et sur les ennemis sont inscrits des idéogrammes japonais. Au détour d'une

Se baisser est l'une des manières les plus efficaces d'éviter les pièges. La preuve en images.

CHAOS IMMÉDIAT



L'allumage de la console vous donne droit à une intro en images de toute beauté. La Terre est menacée et l'accent est mis sur l'anatomie sculpturale du cyborg désignée pour broyer du voyou. D'ores et déjà, on sait que ça va pas être de la cueillette de fleurs !

Accompagné d'une musique dans le plus pur style Shinobi, le robot commence un nettoyage en règle dans le premier niveau.

pagode, on croise des ninjas, des danseurs kabuki et quelques autres samourais. Bien sûr, comme le veut le scénario, ce sont tous des robots... D'ailleurs, tout est métallique car l'action se déroule dans le futur. Un futur imaginé par des japonais complètement fous bien sûr. Mais tout le monde le sait, les meilleurs jeux sont réalisés par des japonais fous !

Accompagné d'une musique dans le plus pur style Shinobi, le robot commence un nettoyage en règle dans le premier niveau. Pour se défendre, il dispose de quatre armes. Les shurikens et les bombes sont en nombre limité. Le grappin et la lame peuvent être utilisés quand bon vous semble. Dès le début, on apparente le jeu à Strider à cause de cette lame pourfendant l'air et

à cause des mouvements de Robert. En effet, ce dernier effectue des saltos dans tous les sens et des glissades. Il peut même s'accrocher au plafond et y marcher avec les mains. On a donc droit à l'un des personnages les plus complets pour ce genre de jeu. Si vous ajoutez à cela une dizaine de coups spéciaux et diverses possibilités de déplacements, vous en conclurez que la maîtrise de son maniement vous laissera collé de longues heures à votre paddle. Durant votre progression vengeresse, les ennemis disparaissent dans de superbes explosions et les pièges commencent à se faire nombreux : masses qui tombent, lacs de laves, nuées de pointes et autres gâteries habituelles.

Les maisons volantes attaquent ! Il est temps de leur montrer qui est le maître ici.

Heureusement que chaque traître abattu laisse un bonus (parfois des plus agréables) : énergie, arme, vie... Heureusement aussi que les passages secrets

Une possibilité fort intéressante, celle de s'accrocher sur les plafonds. On ne peut pas le faire sur les parois diagonales.



CHANGEMENT DE SITUATION



On ne se contente pas de traîner sur des pieds métalliques durant tout le jeu dans Hagane. Parfois on a le droit à un scrolling forcé (mieux vaut courir vite). Il y a encore des phases shoot'em up et une partie en mode 7 du plus bel effet. Indy a également fait des émules avec son petit wagonnet.

sont de la partie. Plus on avance dans le jeu (facile à dire), plus les graphismes évoluent. Le contraste est alors flagrant entre les superbes extérieurs et les intérieurs métalliques. Quoi qu'il en soit, les graphismes demeurent toujours très fins et le rendu des divers lieux est parfaitement réussi.

Un cocktail explosif

Pour essayer de situer Hagane, nous dirons que c'est un habile mélange, pour ne pas dire un cocktail détonnant, entre

Strider, Shinobi, Run Saber, Valken et Wolfchild ! Que des jeux de qualité donc pour un jeu de qualité également. La réalisation de Hagane est parfaite et tous les jeux Super Nintendo devraient prendre exemple. Les scrollings coulent parfaitement et la multiplication de gros sprites à l'écran ne fait pas ralentir le jeu d'un pouce, les connaisseurs apprécieront. De nombreux boss peuplent Hagane et ces derniers sont tou-



MAIS QUI SONT LES SAMOURAÏ ?

Le terme Samouraï qui signifie « servir » est le nom donné aux membres de la classe des guerriers dans l'organisation shogunale du Japon avant 1868. Ces derniers sont considérés comme des hommes d'honneur et préfèrent périr plutôt que de se voir trop récompensés. Cette idée est reprise dans Hagane. Lorsque vous finissez le jeu, le robot samouraï se laisse mourir. Au fil des décennies, il devient une statue recouverte par la végétation...

Inexorablement, ces plates-formes suivent leur mouvement alors que les flammes crachent leur venin.



Le point faible de cet ennemi se trouve au centre. Tout autour de lui sont situées ses défenses.



Editeur	Hudson Soft
Développeur	Red
Distributeur	Virgin
Support	SUPER NINTENDO
Genre	PLATE-FORME/FRAPPE
Nombre de joueur	UN JOUEUR
Prix et date de sortie	ENVIRON 400 F, dispo

DÉSAGRÉABLES RENCONTRES

Voici un échantillon des divers boss qu'il vous sera donné d'affronter lors de votre progression. En règle générale, ils sortent tout droit de la mythologie japonaise et du Japon médiéval. Bien sûr, tout cela est teinté de high-tech métallique, autant au niveau du design que des armes.



Bien que la plupart du temps on se balade à pied en scotchant les ennemis sur le mur, il arrive que l'on chevauche une navette ou un wagonnet.

jours gros et difficiles à démonter. Les capacités de la Super Nintendo sont parfaitement exploitées. Ainsi, on a droit à une phase en mode 7 que l'on avait vu uniquement dans Super Ghouls'n Ghosts. Robert perché sur son vaisseau se balade dans une base volante : tout cela en rotation s'il vous plaît, avec un tas d'ennemis qui agressent. On en vient donc à un point fort du jeu. En effet, il est très appréciable de constater que les phases sont vraiment variées. Bien que la plupart du temps on se balade à pied en

scotchant les ennemis sur le mur, il arrive que l'on chevauche une navette ou un wagonnet. Parfois un scrolling forcé vous oblige à accélérer l'allure, et seuls les plus audacieux des joueurs parviendront à maîtriser toutes ces phases.

Bien que le scénario soit d'un classicisme absolu, on est content de voir qu'il existe un lien entre chacun des niveaux. De nombreuses mini-scènes font la transition entre les sous-niveaux et les niveaux eux-mêmes. En ce qui concerne la difficulté, c'est sûr qu'on ne pourra jamais faire plus dur. Les crédits sont infinis, mais quand on perd toute ses vies, il

Le pied enflammé est très utile pour attaquer de haut. En plus ce coup est facile à faire.

faut recommencer tout le niveau ! Honnêtement, seuls les joueurs chevronnés et de haut niveau parviendront à voir la fin du jeu. Il est vraiment dommage qu'Hagane n'ait pas un titre plus accrocheur et par là plus vendeur. Parce que franchement, rien que pour son ambiance et sa difficulté insurmontable, c'est un jeu à posséder résolument !

LIONEL VILNER



Hagane

Super

Nintendo

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

HAGANE EST UN FORMIDABLE RETOUR AUX SOURCES ! QUEL PLAISIR DE RETROUVER L'AMBIANCE DES PLUS GRANDS JEUX EXISTANTS : GHOULS'N GHOSTS, STRIDER, PROBOTECTOR. DE PLUS, LA RÉALISATION ET LA DIFFICULTÉ ATTIRERONT LES MEILLEURS JOUEURS. EN CETTE PÉRIODE CREUSE, HAGANE MET DU BAUME AU CŒUR. UN TITRE À POSSÉDER !

La rédaction a noté la sélection



Le Hit du mois, c'est Panzer !

ET oui, c'est Panzer Dragoon qui ramasse le plus de suffrages à la rédaction de *CD Consoles*.

LES EXCITÉS LES EXCITANTS	Thomas François	Yohann Morin	David Msika	David Taborda	Marco Verocai	Sylvie Sotgiu	Pascal Geille	Lionel Vilner	Frank Ladoire
Panzer Dragoon SATURN	★★ ★★	★★	★★ ★★	★★	★★ ★★	★★★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★
View Point NEO GEO CD	★★★★	★★	★★★★	★★ ★★	★★★★	★★★★	★★ ★★	★★★★	★★ ★★
Hagane SNES	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★ ★★	★★	★★	★★ ★★	★★★★
Kileak the Blood PLAYSTATION	★	★	★	★	★★	★★	★	★★	★
Heart of the Alien MEGA CD	★★	★★	★★	★	★★	★	★★	★★	★★★★
Mortal Kombat 2 32X	★★	★★	★★	★★	★★★★	★★	★	★	★★
Sensible Soccer JAGUAR	★★ ★★	★	★★ ★★	★	★★★★	★	★	★	★★★★
Front Mission SNES	★★ ★★	★★★★	★★★★ ★★	★★	★★ ★★	★	★★ ★★	★★★★ ★★	★★ ★★
Galaxy Fight NEO GEO	★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★	★★	★	★★★★	★★
Alien Soldier MEGA DRIVE	★★★★	★★★★	★★	★★★★	★★ ★★	★★	★★★★	★★ ★★	★★★★
Flashback 3 DO	★★★★	★★★★	★★★★	★	★★ ★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★ ★★
Peeble Beach Golf SATURN	★	★	★	★	★★	★★	★★	★	★

Tous les trucs et astuces !
Toutes les soluces complètes !

3675

KONSOL

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

le dialogue direct, les questions
à la Rédaction, les Petites
Annonces, toute l'actualité des
jeux **console**...

Les soluces sont également disponibles :

par téléphone

36 70 53 89

Solution Alien vs Predator

PREMIÈRE PARTIE

Maintenant que Landstalker n'a plus aucun secret pour vous, nous décidons de passer à la vitesse supérieure et de publier, en exclusivité, la soluce complète d'Alien VS Predator. On ne présente plus le titre mythique de la Jaguar qui, à force de vous perdre dans les couloirs en tentant de fuir les Aliens, les Predators ou encore les Marines, vous a conduit à la folie douce. Inutile désormais de vous arracher les cheveux quand vous pouvez suivre nos instructions à la lettre et triompher des plus gros obstacles, alors, bonne chasse !

SUIVEZ-LE GUIDE

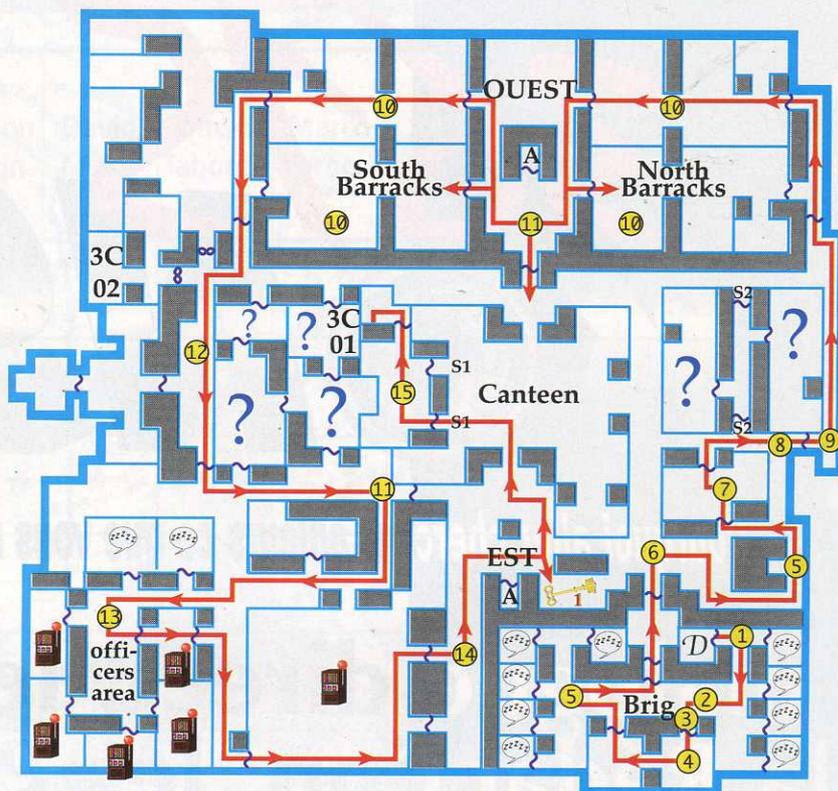
- Ascenseur
- Medikits
- Rien de bien intéressant !
- Surprise
- Matériel
- Laisser-passer
- Sauvegardez ici !

PREMIÈRE PARTIE : LE SCÉNARIO MARINE.

A. Première phase - Nettoyage du Sub-Level 3 (qui constituera une base de repli).

D = Point de départ.

01. Le Marine Colonial entame le combat sans arme et sans laisser-passer. Heureusement, il découvre bien vite le « Shotgun » (ou fusil à pompe). Améliorer l'efficacité du Shotgun est simple : il suffit de maintenir la touche B enfoncée pour obtenir un tir plus rapide.



Plan A

Note : le Shotgun sera inutile face aux Predators.

02. Il est essentiel d'apprendre à se déplacer tout en restant sur ses gardes. Quand l'ennemi se présentera (et même avant qu'il ne le fasse), effectuez des rotations pour surveiller tous les axes d'attaque probables.

03. Premier contact avec un Alien : apprenez à reculer tout en tirant, ce qui vous protégera des projection d'acide. Ensuite, tentez de reculer tout en changeant de direction. Cela pourra s'avérer pratique.

04. Apprenez à refermer chaque sas que vous franchissez. Vous limiterez ainsi la marge de manœuvre des Aliens. Les ordinateurs de la station ne vous seront d'aucune utilité (à l'exception de celui qui lance l'auto-destruction). Notez la position de chaque Medikit et de chaque chargeur. Seuls les cadavres sont inamo-

vibles (logique !). Par conséquent, ramassez en priorité les items qui gisent à même le sol.

05. Chargeur stratégique en tout début de partie.

06. Avancez lentement, montrez-vous, reculez et tirez s'il y a lieu. Prenez à droite car l'attaque, dans la plupart des cas, viendra de la gauche.

07. Rappel : la position des Medikits sera essentielle. Constituez sans cesse des bases arrière.

08. Balayez du regard les couloirs qui convergent vers une « bifurcation ».

09. Méfiez-vous, les Aliens se complaisent à se dissimuler derrière les sas.

10. Ramassez un maximum de chargeurs « Pulse Rifle » (fusil automatique) que portent les cadavres de gradés (tenue verte). Ces chargeurs sont aussi contenus dans des petites valises brunes dissémi-

nées dans la base.

11. Franchissez le sas. Avancez lentement. Reculez. Abattez les quatre ou cinq Aliens qui rôdent dans la cantine (cf. 11')

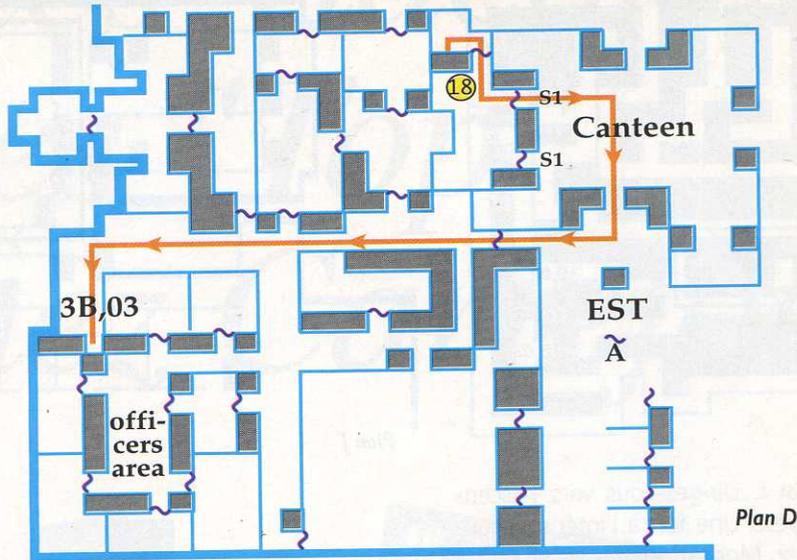
12. Les quatre pièces, marquées d'un point d'interrogation, situées à votre gauche, pourraient contenir de l'équipement.

13. Ramassez tous les Jack-Pots : ils regorgent de matériel. Laissez tous les sas ouverts. L'Officer's Area constitue votre première base arrière d'importance.

DEUXIÈME PHASE : RÉCUPÉRATION DU LAISSER-PASSER N° 1 ET PRISE DE LA CANTINE.

14. Ramassez le laisser-passer n° 1. (Cf. Plan A). Pénétrez dans la cantine et abattez les Aliens qui s'y trouvent.

15. Franchissez le sas de sécurité 1 (S1). Engagez-vous dans le conduit d'aération 3C via la jonction 1 (3C01).

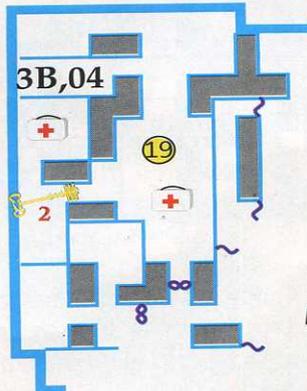


Plan D



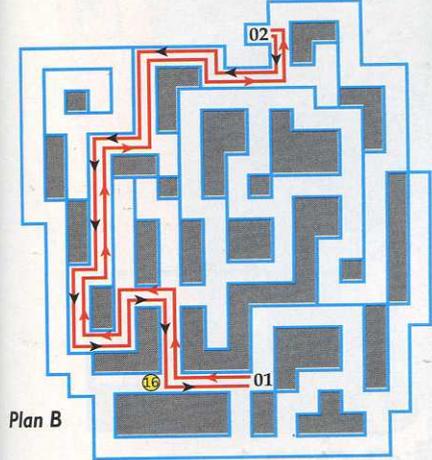
TROISIÈME PHASE : RECHERCHE DES LAISSER-PASSER 2 ET 3.

18. La cantine constitue votre seconde base arrière (Cf. Plan D). Prenez la direction de l'Officer's Area. Engagez-vous dans le conduit d'aération 3B via la jonction 3.



Plan F

s'agit d'une nouvelle base arrière (Cf. Plan F). Ensuite dirigez-vous vers la jonction 05.



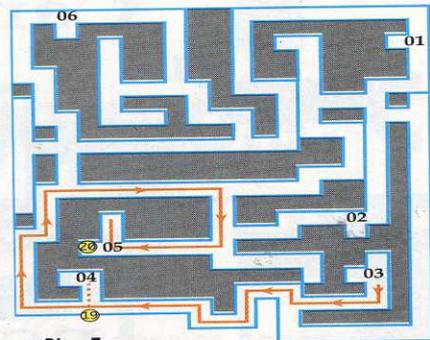
Plan B

16. Dirigez-vous vers la jonction 02. Dans les gaines de ventilation, les Aliens ont la fâcheuse habitude de tenter de vous prendre en sandwich (Plan B).

17. (Cf. Plan C). Ramassez le Pulse Rifle et faites le plein de munitions. Rebroussez chemin vers la cantine. Suivez le même itinéraire qu'à l'aller (aération 3C).

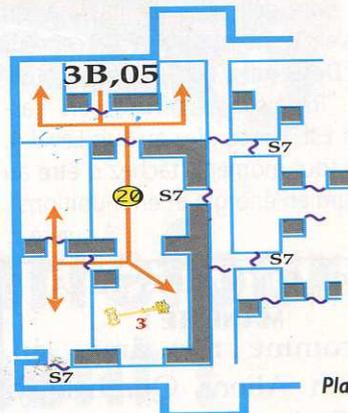


Plan C



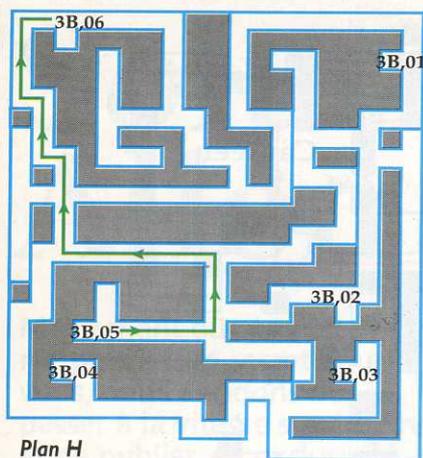
Plan E

19. Plan E. Dirigez-vous vers la jonction 3B, 05. La jonction 3B, 04 donne accès au laisser-passer 2 (qui est facultatif) et à une série de Medikits. Il

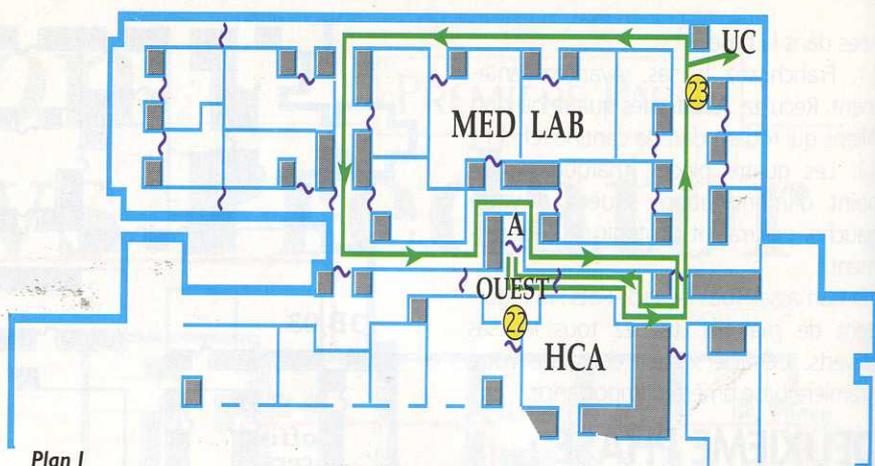


Plan G

20. Vous accédez au Sub-Level 2 (Cf. Plan G). Explorez bien chaque pièce et récupérez le laisser-passer 3. Rebroussez chemin par le conduit d'aération 3B. Rejoignez la jonction 3B, 06 (cf. Plan H) pour atteindre le Sub-Level 3.

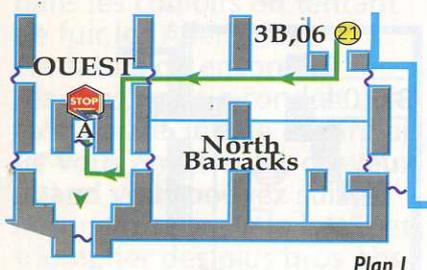


Plan H



Plan J

21. Plan I. Dirigez-vous vers l'ascenseur Ouest. Une fois à l'intérieur, sauvegardez. Montez au Sub-Level 2



Plan I

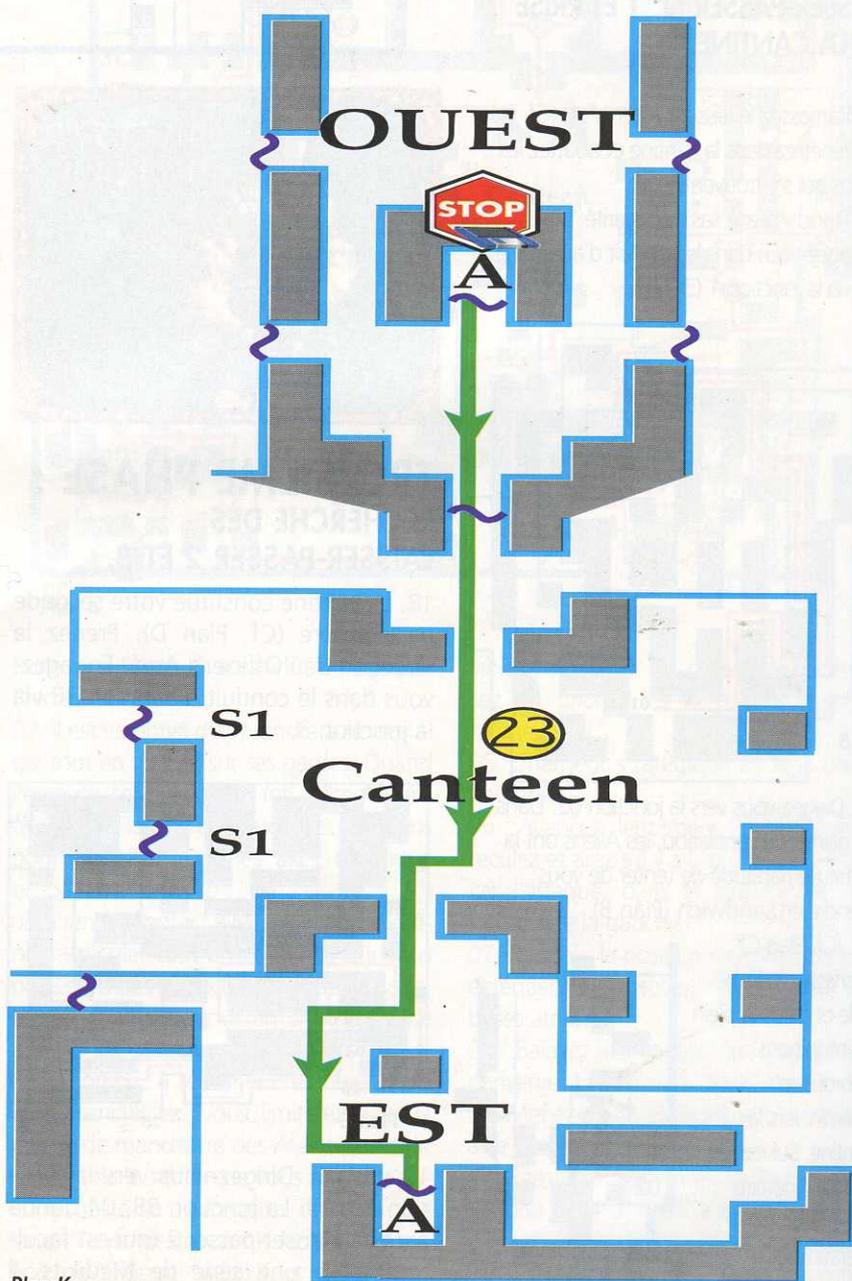
22. Plan J. Quittez l'ascenseur. Prenez à gauche. Prenez ensuite le premier sas sur votre gauche qui donnera accès au Med Lab. Nettoyez-le pour préserver l'entrée de l'Unité Chirurgicale (UC).

23 (+ 23') La pièce UC sera votre base arrière principale lors de l'assaut du Sub-Level 1. Retournez à l'ascenseur Ouest. Descendez au Sub-Level 3 (Cf. Plan J). Traversez ce niveau vers l'ascenseur Est. Descendez au Sub-Level 4. N.B. : à tout moment, tâchez d'être au maximum en énergie et en munitions).

À suivre...

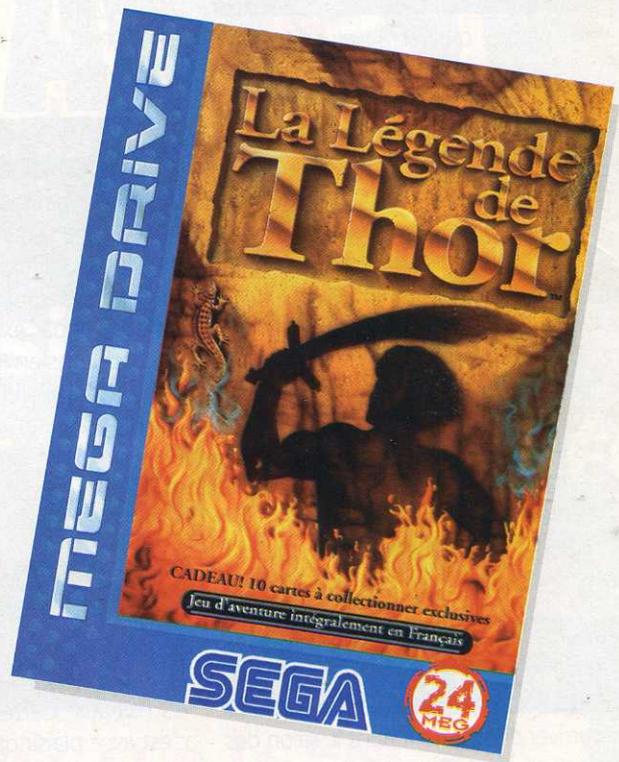
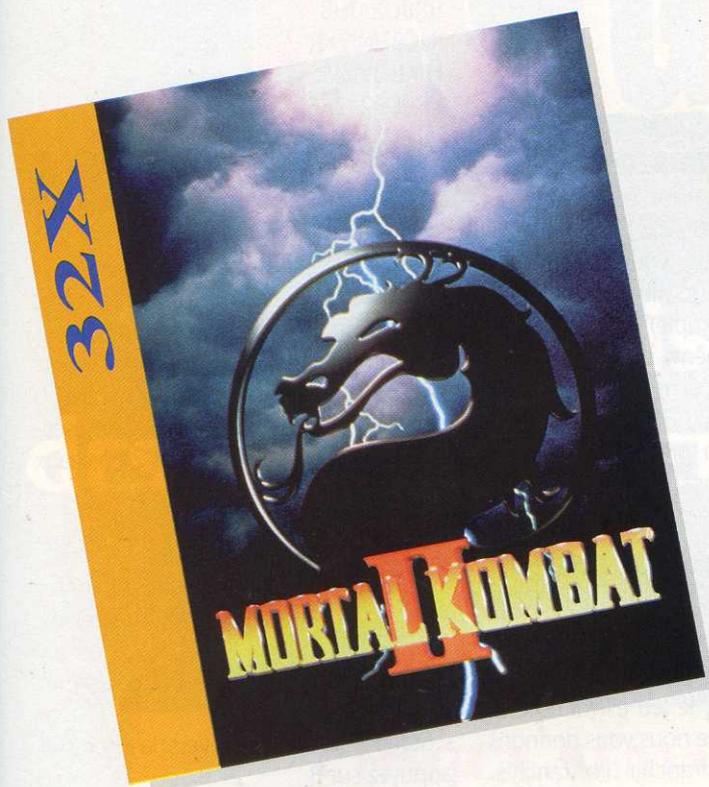
AVIS AUX MALINS DE LA MANETTE !

Si, comme nos amis du Belgian Aliens Quadrilogy Fan Club qui nous ont procuré cette soluce, vous voulez partager vos astuces, n'hésitez pas à nous les communiquer. Écrivez à CD Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.



Plan K

*Salut les Vidéokids,
les "Top"
sont chez Carrefour!*



**Chaque mois, Carrefour
crée l'évènement !**

*Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services
des magasins, tapez 36-15 Carrefour.*

36.15
Carrefour

*avec Carrefour
je positive!* 

Carrefour 

RECTIFICATIF !

Dans le dernier numéro, nous avons rangé Red Zone dans la colonne dédiée à la Super Nintendo. MEA CULPA ! Il fallait bien sûr associer Red Zone à la Mega Drive. Nous nous excusons bien bas pour cette méprise... Et que cela ne vous décourage pas de nous faire parvenir vos Tips. CD Consoles, 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.

MEGA DRIVE

NBA LIVE 95

Si vous pensez qu'il serait plus facile de tirer un panier si vos adversaires n'étaient pas là, et bien c'est vrai ! Tout ça pour vous dire qu'il est possible de déclencher un mécanisme dans le jeu, via une petite manipulation de votre part. Attendez d'avoir la balle pendant une partie, puis maintenez enfoncé le bouton A tout en pressant Start. Tous les joueurs présent sur le terrain vont s'immobiliser, comme pétrifié et vous serez le jeu à pouvoir avancer jusqu'au panier adverse et tirer votre ballon. Autre petit détail : un indicateur s'inscrira en haut de l'écran au moment de votre tir. Il vous indique votre pourcentage de tir au panier. Pour retourner au jeu normal, laissez votre doigt appuyé sur A et appuyez sur Start.

BEAVIS AND BUTT-HEAD

Pour arriver directement dans le salon des lobotomisés de MTV, tapez le code suivant à l'écran des mots de passe : aPjDY 5fF+D TkrEN. Allez directement dans la chambre à coucher et vous trouverez un tas d'objets intéressants, y compris des tickets de G.W.A.R.

CANNON FODDER

Voici les codes des 24 niveaux qui vous séparent de la fin du jeu. Ça va vous aider, j'en suis sûr.

- 1-PXJND
- 2-UZHNC
- 3-PEDQC
- 4-ACKJA
- 5-TNGJI
- 6-EBUXE

- 7-TEHMB
- 8- aucune idée
- 9-MLRYE
- 10-YJKCF
- 11-LWHFG
- 12-IGMBF
- 13-FAGGG
- 14-SYNXC
- 15-TIDGF
- 16-UYNXC
- 17-ZOJBE
- 18-MHNJF
- 19-NXGBD
- 20-AEJVI
- 21-PXGBD
- 22-GWZED
- 23-HGPNF
- 24-MMMVE

KICK OFF 3

Voici une petite astuce pour KK3, qui égayera, j'en suis sûr, vos parties les plus endiablées. Lorsque vous lancez une partie à deux joueurs humains (vous et un copain, par exemple) appuyez sur les trois boutons en même temps et la balle deviendra invisible. Lorsque l'invisibilité aura disparu, et que donc la balle aura réapparu, elle sera prise de spasme et rebondira très, très haut. Et ce, pour toute la durée de la partie !!

ARCUS ODYSSEY

Pour vous aider dans votre progression, voici la liste des mots de passe pour tous les niveaux. Certes, le jeu est difficile et c'est avec plaisir que nous vous donnons la possibilité de franchir l'infranchissable :

- Act 2
- GJXEAIACRT
- GDHAAIAABZ
- HJIAAIAABB
- FA2HAIADRR
- Act 3
- GJWZAIAEKM
- GIEIAAAECA
- HIIYAIAGC3
- FI4IAIAESB
- Act 4
- GIRCTQIJ1X
- GJECAIL1Q
- HIIAQQIKDK
- HK3CDIILDO
- Act 5

- IISDUXIPUI
- IJCECJIOUO
- HIKAQYIOUZ
- HLODAQIPMX
- Act 6
- IUHUZMRNZ
- KICBEPIQ3F
- HIKEQYIRVC
- HNODE5IQVR
- Act 7
- IIXBUYIUGW
- KICBHIIWVG
- HIKEQYIVOH
- KNODE51VWZ
- Act 8
- IJXBU2JOHB
- KJCBHNIYXR
- HJKBQYIZPK
- KRODE21ZX5

AFTERBURNER II

Vous pouvez choisir votre site de combat en effectuant la manœuvre suivante : sur l'écran où vous choisissez Start ou l'écran d'options, maintenez enfoncées les touches A, B et C, puis appuyez sur le bouton Start. Vous verrez (Ô miracle !) apparaître un « Select Stage ». Amusez-vous à vous déplacer dans les 20 niveaux différents en appuyant sur L ou R.

Attendez, ce n'est pas tout ! Vous pouvez aussi, à certains endroits, remonter votre stock d'armes à 100 (intéressant, non ?).

- Stage 3 & 13, allez vers la gauche et appuyez sur B.
- Stage 5 & 16, allez vers la droite et appuyez sur B.
- Stage 9 & 19, appuyez sur le bouton B.
- Stage 11 & 21, allez vers la droite et appuyez sur B.

SUPER NINTENDO

DEMON CREST

Plutôt que de vous proposer les vies ou l'énergie infinie, on va tâcher d'éliminer tous les ennemis qui se trouvent sur votre route, à l'exception des boss. Pour ce faire, vous devez rentrer un intéressant mot de passe à l'endroit prévu pour cela :

VOUS PRÉSENTENT

MC GAMES

LA 1^{ÈRE} ÉMISSION RADIO
DES CONSOLES ET DES JEUX VIDÉO

CHAQUE SEMAINE SUR LA FM

Rejoignez MC TRONIC SUR LES FRÉQUENCES SUIVANTES :

● Les Andelys 91.1 ● Albertville 101.6 ● Agen 106.5 ● Avranches 90.5 ● Annecy 102.1 ● Ajaccio 105.2 ● Aubagne 98.0 ● Auxerre 94.5 ● Angers 95.5 ● Béziers 106.3 ● Bordeaux 98.2 ● Bosnières 88.2 ● Boulogne 92.0 ● Briçon 94.5 ● Brive la Gaillarde 92.5 ● Brest 89.0 ● Bourges 98.2 ● Belfort 96.1 ● Besançon 100.4 ● Bolbec 105.1 ● Bagnière de Bigorre 97.2 ● Berck 87.8 ● Bourg en Bresse 104.4 ● Cherbourg 93.4 ● Coutance 104.4 ● Cluses 102.0 ● Chambéry 95.0 ● Chateaulin 102.5 ● Calais 100.7 ● Cannes 94.6 ● Chateauroux 92.8 ● Chalon sur Saône 88.7 ● Dijon 106.3 ● Etampes 98.3 ● Evry 98.3 ● Florac 97.7 ● Fécamp 105.1 ● Grenoble 98.8 ● Gaillon 88.8 ● Le Havre 105.1 ● Hesdin 104.4 ● Vallée de l'Hérault 95.6 ● Joigny 94.5 ● Jonzac 97.8 ● Lodève 101.4 ● Lourdes 92.5 ● Langogne 97.5 ● Limoges 95.4 ● Lessec 95.2 ● Longwy 103.6 ● Luxembourg 103.6 ● Lorient 95.0 ● Lyon 88.9 ● Louviers 88.8 ● Montpellier 91.8 ● Marvejols 97.3 ● Meyrueis 93.1 ● Mende 94.7 ● Millau 90.6 ● Montargis 89.3 ● Montbéliard 96.1 ● Montauban 92.9 ● Montreuil 87.9 ● Mureaux 88.8 / 98.5 ● Mantes 88.8 / 98.5 ● Mâcon 104.8 ● Marmande 106.5 ● Marseille 98.0 ● Migennes 94.5 ● Melun 96.6 ● Marne La Vallée 96.6 ● Nancy 94.2 ● Nerac 103.3 ● Nevers 99.0 ● Nice 90.9 ● Nîmes 98.0 ● Orgeval 88.8 ● Paris (IDF) 96.9 ● Quimper 92.6 ● Quimperle 99.6 ● Rouen 88.8 / 103.3 ● Rodez 97.3 ● La Rochelle 97.8 ● Rochefort 97.8 ● Saint-Etienne 96.3 ● Severac Le Château 98.7 ● St Afrique 92.0 ● St Chely d'Apcher 90.8 ● St-Lo 100.2 ● Stomer 100.7 ● Saint-Pol 104.4 ● St-Amand 96.1 ● St Jean d'Angely 97.8 ● Saintes 97.8 ● Tulle 92.5 ● Tarbes 92.5 ● Ussel 92.5 ● Vernon 88.8 / 98.5 ● Valence 98.8 ● Villefranche 88.0 ● Villefranches-de-Rouergue 97.3 ● Vitrolles 98.0

RBNL
XHGB
VGBB
LYLD

SUPER BOMBER MAN 2

Pour commencer le jeu avec autre chose qu'une bombe unique et minable, rentrez un mot de passe très compliqué : 1111 (si, si, je vous assure) et vous commencerez la partie avec six bombes très puissantes ! Pôvres ennemis...

HAGANE

Ce jeu est l'un des plus difficile qu'il m'ait été donné de voir ! D'où la nécessité d'avoir des continue en nombre illimité ! Pour cela, vous devez vous rendre à l'écran de configuration, à partir du menu principal (vous suivez toujours, là ?). Déplacez votre curseur jusqu'à MUSIC et jouez les musiques 9, 8, 7 et 6 (dans cet ordre). Si vous avez réussi, vous aurez les continue infinis pendant le jeu.

X-MEN : MUTANT APOCALYPSE

En exclusivité, voici les codes des sept niveaux du jeu. Vous avez intérêt à connaître le nom de chacun des héros pour pouvoir reconstituer les codes, sinon, on ne peut pas vous aider.

Niveau 2 : Gambit, Xavier, Serval, Serval, Serval, Fauve, Cyclope, Fauve.

Niveau 3 : Fauve, Psylocke, Psylocke, Cyclope, Magnéto, Gambit, Magnéto, Gambit.

Niveau 4 : Xavier, Magnéto, Gambit, Gambit, Magnéto, Magnéto, Magnéto

Niveau 5 : Gambit, Xavier, Serval, Serval, Serval, Serval, Fauve, Cyclope, Fauve

Niveau 6 : Gambit, Xavier, Gambit, Serval, Serval, Magnéto, Xavier, Apocalypse

Niveau 7 : Fauve, Psylocke, Cyclope, Cyclope, Magnéto, Cyclope, Psylocke, Serval.

INDIANA JONES : GREATEST ADVENTURES.

Indiana Jones : Greatest Adventures.
Connaissez-vous le grec ? Si oui, tant mieux, cette astuce ne vous posera aucun problème, sinon... Faites-vous aider.

En clair, nous vous proposons la liste des mots de passe du jeu :

Niveau 2 : FSYW

Niveau 3 : WDSF

Niveau 4 : YSSF

Niveau 5 : DFDW

Niveau 6 : DFWS

Niveau 7 : FDFY

Niveau 8 : FWYW

Niveau 9 : DYFW

Niveau 10 : SWDS

Niveau 11 : FYDF

3DO

WAY OF THE WARRIO

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur ce jeu est ici, dans ces pages !! Parlons d'abord des fatalités...

DRAGON

1/ Du bas vers l'arrière avec R et C.

2/ Arrière et B maintenus deux secondes, puis avant et L.

SHAKY JAKE

1/ Du bas vers l'avant avec R et C.

2/ Arrière et B maintenus deux secondes, puis avant et L.

NABUNAGA

1/ Du bas vers l'arrière avec R et L.

2/ Arrière et B maintenus deux secondes, puis avant et L.

KONOTORI

1/ Du bas vers l'avant avec L et A.

2/ Saut au dessus de l'ennemi puis Bas avec R et C.

NINJA

1/ Du bas vers l'avant avec L et A.

2/ Du bas vers l'avant avec A et C.

NIKKICHAN

1/ Arrière, puis avant avec A, B et C.

MAJOR GAINES

1/ Avant puis L et A.

1/ Avant puis L et A.

2/ De bas vers l'avant avec A, B et C.

CRIMSON GLORY

1/ Avant puis R.

D'autre part, vous pouvez jouer avec les deux boss, Kull et High Abbott. Pour le premier, alors que vous vous apprêtez à rentrer votre nom, tapez A Gavin Jun 11 1970 (Fatalité : de bas vers l'avant avec L et A). Pour jouer avec High Abbott, rentrez J Rubin Jan 6 1970 (fatalité : avant puis A, B et C).

Encore un petit truc : Pour voir un Nobunaga hyper cool pendant l'écran de « Rematch » (qui porte des lunettes de soleil), tuez votre dernier adversaire en utilisant uniquement les touches A et B. Remercions Guillaume BARRY à Couzeix pour toutes ces informations !!

ULTRA 64

APRIL FOOL

En exclusivité, nous vous donnons la première astuce pour la nouvelle machine de Nintendo ! Leur premier jeu s'appelle April Fool et vous place dans la peau d'un poisson qui doit s'évader d'un aquarium. Il doit, pour cela, éviter les rochers et les algues synthétiques qui lui barrent la route. Sachez qu'il existe un code pour être invincible et ainsi franchir les niveaux facilement (le jeu en contient, tout de même, 382 !). L'invincibilité est facile à obtenir : lors d'une partie en cours, faites pause puis allez le plus rapidement possible de droite vers la gauche avec la croix directionnelle. En effectuant la manœuvre, tournez sur vous-même et appuyez sur les deux boutons de tirs à quatre reprise. Faites, à nouveau, un tour sur vous-même, et mettez-vous face à la télé. Mettez la troisième chaîne et tournez le volume au maximum durant 13,4 secondes (ne vous arrêtez pas d'aller de droite à gauche avec la croix directionnelle !). Enfin, lâchez tout ! Et voilà... Vous pouvez même attaquer de front les thons radioactifs qui sont, vous en conviendrez, les plus enqueteants.

REVENEZ / ACHETEZ 30 à 70 % MOINS CHER et GAGNEZ DES CADEAUX !

SCORE GAMES

**SCORE GAMES
PARIS / CONSOLES**
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +

**SCORE GAMES
PARIS / CD-ROM**
17 rue des Écoles
75005 PARIS
(1) 46 33 68 68 +

**SCORE GAMES
ANTONY**
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666 +

**SCORE GAMES
COMPIEGNE**
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44 20 52 52+

**SCORE GAMES
ST GERMAIN EN LAYE**
42 rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
(1) 30 61 47 47 +

**SCORE GAMES
V.P.C EXPRESS**
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +



TôShinden

Plébiscité par la presse spécialisée, TôShinden est un grand spectacle sur PS-X. Des coups spéciaux et des options incroyables font de ce jeu un hit en puissance !

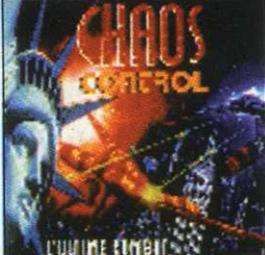
PS-X 499F



DAYTONA

La meilleure course de voiture jamais réalisée en borne d'arcade enfin sur Saturn ! Un cocktail détonnant utilisant la 3D temps réel en permanence !

SAT 499F



CHAOS CONTROL

Une aventure passionnante aux confins de la galaxie ! Entièrement réalisée en images de synthèse, toutes les séquences sont précalculées. Chaos est le meilleur shoot out CD-I !

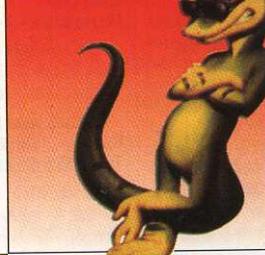
CD-I 399F



GEX

Un jeu de plates-formes hallucinant qui rivalise avec les meilleurs productions du genre ! Un jeu fabuleux, très long, bourré d'humour, et particulièrement long...

3DO 375F



THOR LA LÉGENDE

Un périple extraordinaire vous attend avec ce jeu. D'énigmes en énigmes, de pièges en pièges, vous aurez besoin de toute l'aide de vos compagnons...

MD 449F



DRAGON BALL Z 5

L'histoire et toutes les aventures de la totalité de la série Dragon Ball. Sangoku doit retrouver ses fameuses boules et arriver jusqu'au fameux combat contre Cell.

SFC



PLUS DE 30 000 JEUX SUR CONSOLES DISPONIBLES !!!

MEGADRIVE	SUPER NINTENDO	3DO	SATURN	PS-X SONY
Megadrive 2 neuve + manette 549	Super Nintendo neuve + manette 599	Console 3DO + 2 jeux 39	SEGA SATURN 149	PS-X SONY 399
Manette Megadrive 59	Rallonge manette 39	2 manettes Infra Rouge 39	Manette supplémentaire 149	Manette supplémentaire 399
2 Manettes Infra Rouge 199	Manette 6 boutons Quickfire 59	Manette Panasonic 59	Joystick 149	Joystick 489
Joystick 3 boutons 49	Adaptateur jeux US/JAP 99	Manette six boutons Turbo 1 249	JEUX NEUFS 199	Joystick 449
Adaptateur jeux USA/JAP 99	2 manettes Infra Rouge 199	JEUX D'OCCASIONS 129	Virtua Fighter 199	Ridge Racer 449
Sonic 49	Action Replay Pro 2 349	Microcosm 129	Shinobi Den 199	Ridge Racer 449
Street of Rage 59	JEUX D'OCCASION 99	Super Wing Commander 349	Victory Goal 199	Ridge Racer 449
Super Thunderblade 79	Street Fighter 2 139	Total Eclipse 249	Clockwork Night 249	Ridge Racer 449
Eternal Champion 139	Super Mario 4 139	Mad Dog Mac Cree 99	Theme Park 249	Ridge Racer 449
International Rugby 139	Flashback 139	Rebel Assault 99	Myst 269	To Shin Den 499
Mickey & Donald 139	Road Runner 139	Flashback 139	11th Hour 299	
Mortal Kombat 139	Super Bomberman 139	Flashback 149	Super Street Fighter 2 Turbo 499	
Street Fighter 2' 139	Street Fighter 2 Turbo 139	Samourai Shodown 199		
Fifa Soccer 199	Mario All Stars 199	Theme Park 249		
Flashback 249	Aladdin 249	Myst 269		
Landstalker 275	Zelda 3 275	11th Hour 299		
Mortal Kombat 2 275	Dragon Ball Z 275	Super Street Fighter 2 Turbo 499		
NBA Jam 275	NBA Jam 275			
JEUX NEUFS	JEUX NEUFS			
Cosmic Space Head 99	Mortal Kombat 99			
Flink 149	Super Mario 4 149			
Shaq Fu 199	Batman Returns 149			
Mickey Mania 249	Mickey Magical Quest 199			
Ultimate + Wimbledon + Monaco GP 299	Shaq Fu 299			
Dragon 299	Shangai 2 349			
FIFA 2 349	Star Wars 399			
Earthworm Jim 399	Asterix 399			
Le Roi Lion 399	Mickey Mania 399			
Dragon Ball Z + manga 399	Dragon Ball Z 3 Jap 399			
Shining Force 2 399	Wario's Wood 399			
NBA Jam 2 399	Earthworm Jim 399			
Samourai Shodown 449	Int. Superstar Soccer 449			
Legende de Thor 449	Dragon Ball Z 3 Fra 449			
Street Racer 449	Secret of Mana+Livre 449			
Theme Park 449	Donkey Kong Country 449			

Nouveau !

**CATALOGUE
SCORE GAMES
GRATUIT !
TELEPHONEZ AU
36 685 686**

De province, composez directement le numéro sans faire le 1

Gagnez des cadeaux !!!

NOM _____ PRÉNOM _____
 ADRESSE _____ VILLE _____
 C. POSTAL _____ CODE CLIENT _____
 TEL. _____ Je règle par CARTE BANCAIRE
 N° _____ Signature Exp. le . / . / .
 Cheque
 Mandat

SCORE GAMES
46, Rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
Tél. (1) 43 290 290

COMMANDEZ VOS JEUX, VOUS AVEZ DÉJÀ GAGNÉ !!!

COMMANDEZ FACILEMENT



Téléphone (1) 43 290 290
 Télécopie (1) 43 29 57 57
 Règlement CHÈQUE

- 600 points : 1 Cadeau surprise !
- 800 points : Calculatrice
- 1000 points : Chronomètre
- 1200 points : Pendulette de voyage
- 1400 points : Montre sport
- 1600 points : Montre parlante
- 1800 points : Baladeur Radio
- 2000 points : Console portable

- 2200 points : Appareil Photo
- 2400 points : Réveil Parlant
- 2600 points : Radio Réveil Stéréo
- 2800 points : Radio K7 Portable
- 3000 points : Mini chaîne
- 3200 points : Mini chaîne « Karaoke »

600 FRANCS D'ACHAT = 600 POINTS
 Cette offre est valable uniquement pour l'achat des jeux et des accessoires.

TITRE	Console	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30F)	CONSOLE 60F	30F
TOTAL A PAYER		

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. RC PARIS B. 385 215 603

Petites Annonces

Vends Megadrive + Mega CD 2 + Road + Thunder Hawk + 6 Jeux : 1600 F sous Garantie. Tél:1.35.77.59.08

Vends sur SNES MK. Prix : 121 F. ou Echange contre Zelda 3 (US), DBZI (US) ou Ranma. Contacter Kevin après 18 H. Tél:19.590.83.95.37

Vends SN + 7 Jeux + 3 Manettes : 1800 F. Tél:16.80.57.35.65

Vends SN + 2 Manettes + 16 Jeux + ProactionReplay + Adaptateur. Le tout : 2900 F. Tél:16.91.78.89.94

Echange GG + 5 Jeux + SNin + 14 Jeux Contre PS-X ou Neo-Geo. Tél:16.90.25.56.59

Vends Jaguar + Cybermorph + Alien, Predator + Iron Soldier : 2000 F. sous Garantie. Tél. à partir de 19 H. Tél:16.1.47.59.08.16

Vends 3DO Pal Plein Ecran Neuve Modéle FZ1 + 4 CD + 2 Pads : 3300 F. Contacter Cédric. Tél:16.1.64.23.82.14

Vends Samurai Shadown 2 sur Neo CD : 2325 F. Contacter Francois après 18 H. Tél:16.71.64.67.49

Vends 3DO + Need for Speed + Fifa + John Madden + Super Street Fighter Turbo. TBE : 3200 F. Tél:1.39.14.59.97

Vends PC FX NEC + Jeux Graduation 2, Shoot Em Up + Transcodeur : 4300 F. Complète. C. TARANCON - 107 rue Marjolaine - 34400 LUNEL. Tél:

Achète Jeux sur SN, MD, 3DO, Neo-Geo, Neo-Geo CD, Game Boy, Game Gear, Jaguar. Tél:16.41.64.23.40

Vends 6 Jeux MD (Kid Chameleon, Street of Rage, Shinobi...) 100 F. l'Unité. Tél:1.45.94.12.61

Vends MDI + MCD2 + 2 Pads + Virtua Racing : 1400 F. Port Compris. Contacter David. Tél:1.47.95.00.36

Vends SNin + 11 Jeux + AD 29 + 3 Manettes ou vends Séparément. Tél:16.40.36.62.85

Achète Console Goldstar avec Super Street Fighter II. 3000 F.

Vends Neo-Geo + 2 Manettes + Mcard + View Point + Sidekick 2. Tout en TBE. Prix à débattre. Contacter Jean-Philippe après 19 H. Tél:16.79.72.83.97

Echange ou Vends sur Saturn Clockwork, Knight, Virtua, Fighter. Tél:16.82.91.84.27

Stop ! Affaire ! Vends MD 2 + 3 Jeux + SSF2 + VRdeluxe : 1900 F. Garantie 1 an. Tél:1.43.28.30.59

Vends Jeux PSX Sony, à bas Prix. Contacter Eric vers 20 H. Tél:1.43.66.70.22

Vends SN + SGB + Street Racer + Mario K + Quadrupleur : 1200 F. Tél:16.40.52.60.97

Vends Jeux Jaguar, Kasumi Ninja + Alien VS Predator + Crescent Galaxy en TBE. Tél:16.87.52.10.34

Vends Jeux SN. 10 Jeux : 2000 F. 20 Jeux : 4000 F. 26 Jeux : 5000 F. ou Echange Contre PSX. Tél:16.56.97.51.86

Vends Jeux SNin : 200 F. Pièce. Contacter Ludwig. Tél:1.43.05.30.13

Vends Jeux sur Jaguar Kasumi, Ninja et Wolfenstein 3D. Les Deux : 450 F. ou 250 F. l'Un. Tél:1.42.39.32.23

Vends SN + Action Replay + AD29 + 6 Jeux (DBZ 3, NBA Jam...) : 1400 F. Tél:1.42.39.32.23

Vends sur Neo-Geo : Burning Fight et Super Spy. 200 F. chacun. Tél:16.42.06.02.13

Vends CD32 (1 mois) + jeux + FMV : 2500 F. Contacter Antoine. Tél:1.60.25.10.75

Vends MCD2 avec 7 Jeux. Le tout Jamais Servi. : 1800 F. à saisir. Tél:1.43.41.95.17

Cherche Contacts sur Jaguar pour Echanger Jeux sur Paris. Contacter Jean-Christophe. Tél:1.30.30.98.18

Vends Sonic Spinball ou Greendog pour 250 F. Contacter Benjamin à partir de 18 H sauf le lundi. Tél:16.42.59.44.13

Vends MD + Fifa 95 + Manette Turbo : 600 F. ou Echange le Tout + 2000 F. Contre 3DO + Jeux. Tél:16.56.95.38.11

Vends Jeux 3DO : Need for Speed, Road Rash, Mad Dog 2 + Pistolet... Tél:16.88.34.58.33

Echange Super Return of the Jedi Contre Street Racer. Etat Neuf. Boite Notice. Codes. Etc. Tél:1.46.57.06.18

Vends MCD + MD + 3 Manettes + 7 Jeux (Virtua Racing, Silpheed...) : 2500 F. Tél:1.45.90.23.70

Vends Thomson MQ6 : 500 F. avec K7 Jeux. Pierre Sogno - La Glière - 73240 GENIX. Tél:

Vends Neo-Geo + 1 Joy + 2 Jeux : FFS, ET, Last Resort. Le tout pour 2000 F. Tél:16.83.81.42.65

Vends Jungle Book, Earth Worm Jim et Autres. Contacter Hamid. Tél:1.48.22.43.65

Echange ou Vends Jeux GG. Région 47. Tél:16.53.66.84.83

Vends Jeux 3DO Jurassic Park et Rebel Assault : 250 F. chacun. Parfait Etat. Tél:16.43.45.94.63

Vends Neo-Geo + 1 Manette + World Heroes 2. Garantie 11 mois : 1190 F. Tél:16.99.41.78.13

Vends Jeux 3DO : Shadow War of Succession VR Stalker Waky Races : 200 F. ou Echange. Tél:16.67.62.34.62

Vends Snin + 8 Jeux (MK2, Bubsy, Aladdin...) + AD29 : 1500 F. TBE. Tél:1.43.83.03.99

Vends Turn and Burn, FI Pole Position 2, Fatal Fury Special, Street Fighter 2 Turbo. Tél:1.69.48.63.10

Vends Aliens 3, Empire Strike Back. Le tout : 2200 F. au lieu de 3460 F. Tél:1.69.48.63.10

Vends 3DO + 6 Jeux. NTSC/Pal : 3500 F. Tél. après 18 H. Tél:1.60.20.17.12

Urgent Vends 3DO Pal + 17 Jeux dont tous les Hits : 5500 F. Tél:16.24.56.22.07

Vends 3DO FZI Pal + 5 Jeux : 3000 F. l'ensemble. Tél:16.87.09.83.97

Echange sur MD, Robocop vs, Terminator contre Boogerman, Atp-Tour, Tennis. Tél:16.82.25.52.78

Vends Jeux MD. Dune 2, Flashback : 200 F. Contacter Franck. Tél:16.33.83.74.20

Vends MD + 4 Jeux : 600 F. Tél. entre 19 H et 21 H. Tél:1.39.91.42.59

CHAQUE MOIS TOUTE L'ACTUALITE PROFESSIONNELLE
DES JEUX VIDEO MICRO ET CONSOLES



NOUVEAUTES, SALONS, INTERVIEWS,
ANALYSES DU MARCHE ET DES
PRODUITS, HITS ET ECHOS...

ABONNEMENT 1 AN : 100 Frs

Nom Prénom
(Société Fonction)
N° rue/avenue
Code postal Ville

Bulletin à renvoyer, avec votre règlement, à Pro-Games

22/24 RUE DU PRESIDENT WILSON 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX

TEL (1) 47.39.34.81

L'ULTIME
COMBAT
POUR
LA LIBERTÉ

CHAOS
CONTROL

Sensation de pilotage hyper-réaliste.

30 minutes de séquences 3D plein écran.

Séquences d'arcade créées sur Silicon Graphics.

Séquences cinéma calculées en 3D.

Lecture temps réel 20 images/seconde.



JOUE ET GAGNE SUR LE
36 68 09 68
2,19F la minute

Disponible en CD-i et CD ROM.



PHILIPS

© 1995 INFOGRAMMES MULTIMEDIA - Philips Interactive Media France.

**VOUS NE FINIREZ JAMAIS
TOUTES LES COURSES,
SI VOUS COMMENCEZ PAR
PRENDRE DES PATATES...**

**STREET
RACER**

Street Racer, le jeu de course
et de baston 4 joueurs, enfin
sur Mega Drive !



3615 LUDI GAMES*
des Astuces et des jeux.

*1,27 F/ mn



© 1995 Vivid Image. Mega Drive is a trademark of Sega Enterprises Ltd.